

**PENGUNAAN MEDIA FILM PENDEK
DALAM MENUMBUHKAN LITERASI DIGITAL 4.0.
BERBASIS NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Riska Nur Hidayati, Nurul Fikriah Maulida, Fatahillah

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung**

riskanurhidayati1998@gmail.com, fikriahmaulida15@gmail.com, otto.fatahillah@gmail.com

Abstrak

Penggunaan teknologi digital membawa dunia ke era Revolusi Industri 4.0. berdampak disruptif terhadap Nilai falsafah bangsa yakni Pancasila, sehingga Pengembangan Media Pembelajaran yang memberikan Literasi berkenaan Nilai falsafah Pancasila sedapat mungkin harus diupayakan, salah satunya melalui penggunaan Media Film. Pertanyaannya Bagaimana gambaran penumbuhan Literasi Digital melalui Film Pendek? Bagaimana Dampak Penggunaannya pada Peserta Didik? Untuk mendapatkan jawaban maka digunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif berdasarkan Tradisi Fenomenologi dan teknik analisis Deskriptif serta SWOT. Hasil dari Penelitian menunjukkan; 1) secara teoritis dan Praktis Penggunaan Media Film telah memberikan pengetahuan atau kemampuan Kognitif Faktual dan Kontekstual nilai-nilai Pancasila yang mempengaruhi ruang Literasi Digital 4.0. dalam pemikiran Peserta didik;; 2) a) Kekuatan dari Penggunaan Media Film dapat memberikan Internalisasi Kognitif secara factual dan kontekstual melalui visualisasi Pembelajaran Nilai Pancasila; b) Kelemahannya kemungkinan untuk terjadi bias dan distorsi pesan nilai Pancasila sangat mungkin terjadi dikarenakan Media Film hanya mampu memberikan Pandangan Nilai parsial yang bergantung tafsiran audiens peserta didik, c) berpeluang untuk dikembangkan seiring kreativitas Pelaku dunia Pendidikan, dan d) Ancamannya Inovasi sangat dipengaruhi perkembangan pemikiran global yang mengintervensi kearifan lokal tentunya akan memberikan dampak signifikan kepada ruang Literasi Siswa di SD.

Kata Kunci : Revolusi Industri 4.0., Media Pembelajaran Film, Disrupsi Pembelajaran, Nilai Pancasila

Abstract

The use of digital technology brought the world to the era of the Industrial Revolution 4.0. disruptive impact on the value of the nation's philosophy of Pancasila, so that the Development of Learning Media that provides Literacy regarding the value of the philosophy of Pancasila should be pursued as much as possible, one of which is through the use of Film Media. The question is how to describe the growth of Digital Literacy through Short Films? What is the impact of their use on students? To get the answers, a qualitative research approach was used based on the Phenomenology Tradition and Descriptive and SWOT analysis techniques. The results of the study show; 1) theoretically and practically the use of film media has given knowledge or ability of factual and contextual cognitive values of Pancasila that influence Digital Literacy 4.0 space. in the thinking of students ;; 2) a) The strength of the use of film media can provide factual and contextual Cognitive Internalization through visualization of Pancasila Value Learning; b) Weaknesses the possibility of bias and distortion of the message of the value of Pancasila is very likely to occur because the Film Media is only able to provide a partial value view that depends on the interpretation of the student's audience, c) has the opportunity to be developed in line with the creativity of the world of education, and d) The threat of innovation is greatly influenced by the development global thinking that intervenes in local wisdom will certainly have a significant impact on Student Literacy space in elementary schools.

Key Word : Industri Revolution 4.0., Film Media for education, Disruption of Learning, Pancasila Value

Pendahuluan.

Kondisi dunia yang sudah berubah dari era industrialisasi mekanis menuju era industrialisasi digital, telah merubah situasi kondisi kehidupan manusia di berbagai lingkungan kehidupan, yang dikenal Revolusi Industri 4.0. Era ini telah membawa manusia menuju Disrupsi kehidupan yang cukup membawa dampak signifikan baik Negatif maupun Positif.

Disrupsi terjadi karena sebuah inovasi yang mengganti sistem-sistem lama dari teknologi berbasis mekanis fisik menjadi sistem yang berbasis teknologi digital yang menghasilkan sesuatu yang benar-benar efisien dan efektif (Kasali, 2017:34, Dwiningrum, 2018:25).

Berlakunya sistem digital akan berpengaruh ke dalam pola perilaku manusia, seperti apa yang dikemukakan oleh Soelaeman (2001:218-219) bahwa masyarakat dewasa ini telah jauh dipengaruhi oleh teknologi sehingga berdampak pada; 1) Kondisi psikologis manusia, di mana teknologi telah membuat beban pekerjaan yang menuntut kualitas sumber daya manusia seperti sebuah mesin, yang mengenyampingkan perasaan dan emosi dan lebih menggunakan rasio atau akal, 2) Perubahan Lingkungan manusia baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial yang menimbulkan kerusakan; 3) Perubahan waktu dan gerak manusia yang pengorbankan nilai kualitas manusiawi dan nilai sosial; 4) Perubahan Masyarakat yang bersifat komunal, kolektif, dan primordial menjadi masyarakat yang massif, individualis dan egoistis;

Selain yang berlaku seperti apa tergambar di atas teknologi akan mempengaruhi terhadap eksistensi keajaiban nilai-nilai sosial budaya, hal ini menjadi keresahan manusia, karena akan berdampak langsung terhadap eksistensi keberlangsungan masyarakat sosialnya tempat di mana ia hidup.

Nilai-nilai Sosial Budaya berada dalam ruang lingkup domain Ideologis, sehingga dijaga ketat sebagai bagian perekat keutuhan rantai integrasi nasional suatu bangsa, namun saat ini Ideologi menjadi sangat riskan untuk bertahan, padahal Ideologi merupakan soko guru penunjang bangunan Negara yang kian-hari sangat

mengkhawatirkan mengenai eksistensinya. Hal inilah yang terjadi pada ideologi Bangsa Indonesia yakni Pancasila.

Padahal Ideologi memiliki fungsi menurut Poespowardojo (Surip dkk, 2015:148-149) yaitu akan memberikan; 1) Struktur Kognitif yang dipergunakan manusia untuk menafsirkan kondisi di sekitarnya; 2) Orientasi Dasar dalam membuka wawasan yang memberikan makna serta menunjukkan tujuan dalam kehidupan manusia; 3) Norma yang menjadi pedoman bagi individu untuk berlaku; 4) Identitas atau Jati diri bagi Individu; 5) Motivasi dalam mencapai tujuan; 6) Pendidikan mengenai perilaku yang sesuai dengan nilai dan norma yang dianut masyarakatnya.

Pancasila penting sekali untuk selalu dilestarikan dalam setiap sanubari bangsa Indonesia, dikarenakan Pancasila sebagai Ideologi telah memberikan 1) legitimasi dan rasionalisasi terhadap perilaku dan hubungan-hubungan sosial dalam masyarakat; 2) acuan pokok bagi solidaritas sosial dalam kehidupan kelompok atau masyarakat; 3) motivasi untuk bertindak secara individual bagi bangsa Indonesia (Chamim Et all, 2003:223)

Ketidaksesuaian kemampuan kondisi sumber daya manusia bangsa Indonesia saat ini dengan tuntutan generasi 4.0 dikhawatirkan akan terjadi pergesekan kehidupan masyarakat Indonesia, terutama dengan patokan nilai-nilai kebangsaan Indonesia yakni Pancasila.

Pancasila mengarahkan pada keberagaman pemikiran yang terus berkembang atau dinamis sejalan dengan iptek yang berdampak pada perubahan cara pandang hidup manusia Indonesia. Hal tersebut tentu membutuhkan usaha untuk mereview dan mengevaluasi segala macam kebijakan dan pilihan agar tidak membawa kita pada sebuah tindakan salah dalam menghadapi disrupsi dunia saat ini dan akan datang, sehingga terjerumus pada penentuan keputusan nilai yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa tidak akan terjadi pada masyarakat Indonesia (Ristekdikti, 2016: 199).

Maka sangat perlu sekali mempersiapkan individu Muda Warga Negara muda untuk mengembangkan

kecakapan global dalam menghadapi abad 21 yang meliputi; Literasi Kewarganegaraan (*Civics Literacy*), Kesadaran Kewarganegaraan Global (*Global Citizenship Awareness*), dan Literasi Digital (*Digital Literacy*) (Prasetyo, 2016:341), sekaligus mempertahankan Pancasila sebagai bagian dari pemikiran kebangsaan melalui

Menurut Prasetyo dan Trisyanti (2018:26) dalam menghadapi Revolusi Industri 4.0. harus dilakukan dua langkah yakni; 1) Menyiapkan program pendidikan yang memiliki Link and Match antara kemampuan Sumber daya Manusia dengan kebutuhan kemampuan yang diperlukan ditengah era digital ini; 2) selain membekali dengan bekal keterampilan dan kemampuan juga dipersiapkan pula materi-materi yang berkaitan nilai-nilai sosial dan humaniora.

Pendidikan melalui kegiatan belajar harus mampu memberikan Literasi yang kontekstual mengenai pengetahuan-pengetahuan adaptif dengan kebutuhan praktis di dalam kehidupan yang serba simpel, Van Der Jik (Machfiroh, 2016:208) memaparkan bahwa Pendidikan di Dunia pada Abad 21 harus memberikan pengajaran mengenai nilai-nilai *Cooperation, digital skill, creativity, critical thinking, communication, social and cultural skill*, dan khusus di era serba on line warga Negara haruslah memiliki *Operation Skill, Formal Skill, Information Skill, Communication Skill, Strategic Skill*, dan *Content creation Skill*.

Penggunaan Pendekatan, Model, Strategi, dan Metode Pembelajaran dalam operasional Pendidikan haruslah sebisa mungkin dikreasikan secara inovatif dengan menggunakan Media Belajar yang mampu memberikan keefektifan proses belajar, sehingga mampu menumbuh kembangkan Literasi digital pada Peserta didik generasi 4,0.

Media dalam Pembelajaran mempunyai empat Fungsi kata Levied dan Lentz (Arsyad, 2016:20-21) yaitu; 1) Fungsi Atensi, artinya Media menjadi alat untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar; 2) Fungsi Afektif yakni untuk menggugah emosi dan Sikap Siswa; 3) Fungsi Kognitif untuk membentuk ruang pikir atau pengetahuan siswa atau peserta didik; 4) Fungsi kompesatoris pada beberapa hal media membantu beberapa siswa

berkebutuhan khusus untuk lebih memahami pesan dalam pembelajaran.

Di dunia Pendidikan Penggunaan Media Pembelajaran terdiri dari; 1) Media Grafis seperti Gambar, Sketsa, Poster dan lain-lain, 2) Media Audio yakni Suara yang dihasilkan dari Radio, Tape dan lain-lain, 3) Media Proyeksi Diam yaitu media yang memproyeksikan gambar tidak bergerak; 4) Media Proyeksi Gerak (Audio Visual) berupa Film, Program Siaran TV dan sebagainya. 5) Multimedia; Komputer dan sebagainya 6) Benda atau Model.

Berkaitan dengan upaya Penumbuhan Literasi melalui Pembelajaran berbasis Media tersebut kami bermaksud menggunakan Media Film sebagai alat bantu pembelajaran dalam menumbuhkan Literasi Digital berbasis Nilai-Nilai Pancasila, sehingga Siswa mampu untuk menyeimbangkan antara kemampuan Kognitif yang futuristik dengan Sikap adaptif berlandaskan nilai-nilai Ideologi Bangsa yakni Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Indonesia Tahun 1945 Perubahan IV.

Penggunaan Media Film dalam pembelajaran, dirasakan telah mampu memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap pencapaian capaian pembelajaran seperti apa yang digambarkan dalam Penelitian Azizah dari Prodi PGSD Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2016 yang berjudul "Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Menggunakan Media Audio Visual Pada siswa Kelas V SD", di mana penelitian ini menunjukkan terjadi peningkatan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran apabila menggunakan Media bersifat Audio Visual.

Selain penelitian tersebut Anggraini dan Damayanti (2016:105) melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Film Terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas I Sekolah Dasar berkesimpulan Media Film berpengaruh terhadap keterampilan menulis kalimat siswa kelas i, setelah itu penelitian Kristanto (2018:175) bertema Pengembangan Film Pendek Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini, yang mengambil kesimpulan anak lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar dengan

menggunakan Media Film Pendek (Media Audio Visual).

Peneliti tertarik untuk menggunakan Media Film Pendek yang menggambarkan bagaimana seorang Individu harus dapat menyesuaikan diri dalam perkembangan Teknologi Digital di tengah masyarakat, dalam pembelajaran mengenai Nilai-Nilai Pancasila.

Pertanyaan Penelitian yang menjadi patokan pengkajian dalam tulisan ilmiah ini adalah Bagaimana gambaran teoritis dan praktis penumbuhan Literasi Digital dengan menggunakan Film Pendek pada anak Didik di tingkat Sekolah Dasar? Bagaimana Dampak Penggunaan Media Film Pendek pada Literasi Digital seorang Peserta Didik apabila dilihat kekuatan (*strenght*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunity*), dan ancaman (*threat*)?.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Kualitatif yang menggunakan metode penelitian tindakan yaitu suatu penelitian untuk mengidentifikasi suatu masalah, melakukan sesuatu untuk memecahkan masalah, dan mengamati bagaimana keberhasilannya dengan cara memberdayakan semua partisipan dalam segala kegiatan dengan tujuan memberikan koreksi pada praktik pendidikan (Emzir 2010:233-235).

Penelitian dilaksanakan pada 40 Orang Peserta didik Tingkat Sekolah Dasar yang bersekolah di daerah Kecamatan Pardasuka Kabupaten Pringsewu Lampung yang berlaku sebagai subyek penelitian, sedangkan obyek penelitian adalah Kemampuan anak sebagai Peserta Didik dalam menyerap Literasi Digital yang tersampaikan dalam Pemutaran Film Pendek sebagai suatu tindakan Pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan melalui tiga siklus yang akan dipergunakan untuk melihat bagaimana Penumbuhan Literasi Digital pada anak sebagai Peserta didik di tingkat sekolah Dasar dan implikasinya terhadap sikap mereka. Ketiga siklus ini mencakup kegiatan perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tahapan Pelaksanaan Penelitian diimplementasikan ke dalam beberapa langkah yang berupa; 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan pertunjukkan film pendek, 3) Penilaian terhadap respon yang diberikan.

Setelah mendapatkan perlakuan penelitian tindakan yang telah disusun maka dipersiapkan instrumen pengambilan data penelitian untuk mencari dan menemukan; 1) Gambaran respon siswa terhadap pertunjukkan film pendek; dan 2) Gambaran dampak pertunjukkan terhadap literasi digital berbasis Nilai Pancasila.

Peneliti menganalisis setiap data yang terkumpul secara kualitatif dalam bentuk deskripsi dengan menggunakan teknik menyusun kategori sandi dalam sebuah matriks, setelah itu akan dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis SWOT (*Strenghts, Weakness, Opportunities, Threats*).

Hasil Penelitian dan Pembahasan.

A. Gambaran Landasan Teoritis.

Lingkup literasi tidak hanya sekedar suatu kemampuan membaca dan menulis, akan tetapi literasi dapat pula memiliki arti sadar atau melek teknologi, politik, berfikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar. Menurut Kirsch dan Jungeblut (Irianto dan Febrianti, 2017:641) mendefinisikan literasi sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan informasi untuk mengembangkan pengetahuan sehingga mendatangkan manfaat bagi masyarakat.

Menumbuhkan Literasi dilakukan tidak hanya melalui langkah-langkah proses pembelajaran belaka, akan tetapi digunakan secara bertahap berbentuk sebagai program atau Gerakan Literasi Sekolah, adapun tahapannya meliputi; 1) Penumbuhan Minat; 2) Meningkatkan Kemampuan Literat; 3) Pengayaan kemampuan Literat.

Literasi Digital dikategorikan sebagai bagian dari Literasi Informasi yang meliputi; 1) Literasi Dasar (*basic literacy*) yaitu kemampuan untuk mendengarkan berbicara, membaca, menulis, dan menghitung; 2) Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*) sebagai suatu kemampuan untuk mengakses Informasi Pustaka untuk dijadikan sumber pengetahuan; 3) Literasi Media (*Media*

Literacy) yakni kemampuan untuk mengetahui informasi yang didapat dari berbagai bentuk media baik media cetak maupun media elektronik; 4) Literasi Teknologi (*Technology Literacy*) menjadi kemampuan pengetahuan dalam mengoperasikan perangkat teknologi baik yang terkini, maupun yang lampau untuk perangkat lunak dan keras; 5) Literasi Visual (*Visual Literacy*) adalah pemahaman tingkat lanjut mengenai Literasi Media dan Teknologi yang mengembangkan kemampuan dan kebutuhan belajar dengan memanfaatkan materi visual dan audio visual (Ditjen Dikdasmen Kemendikbud RI, 2016: 61-62).

Berkaitan dengan Literasi digital ini terdapat dua macam keterampilan digital yang terdiri dari: 1) Keterampilan yang berkaitan dengan bagaimana mengoperasikan media digital dan 2) Keterampilan yang berhubungan dengan konten atau isi dari media digital yaitu; a) keterampilan mencari informasi dengan menggunakan media digital; b) keterampilan berkomunikasi dengan media digital; c) keterampilan mengambil keputusan melalui penggunaan media digital; d) kemampuan berinovasi dengan menggunakan media digital (Machfiroh, 2016:208).

Penggunaan dan pemanfaatan Media digital yang merupakan produk daripada pengembangan teknologi akan memiliki dampak signifikan terhadap Kehidupan Manusia, terutama yang berkaitan dengan Nilai, Norma, Moral, dan Etika.

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi mengakibatkan tantangan yang cukup mendalam dalam penerapan Nilai-Nilai yang menjadi acuan bagi manusia, di mana telah terjadi pergeseran rumusan Nilai pada suatu bangsa, tidak terkecuali pada Bangsa Indonesia.

Bangsa Indonesia selama ini telah menggunakan Pancasila sebagai Nilai dasar fundamentalnya dalam berbangsa dan bernegara telah terancam oleh; 1) Sifat-sifat individualis, dehumanis, pragmatis, bahkan cenderung sekuler yang dibawa oleh perkembangan IPTEK yang membawa cara bertindak dan berpikir masyarakat berorientasikan pragmatism; 2) Gaya hidup

hedonis, dan konsumerisme dikarenakan IPTEK telah mengubah gaya hidup manusia lebih mudah dan praktis yang mengutamakan kesenangan belaka; 3) Kerusakan Lingkungan yang diakibatkan sikap acuh tak acuh dengan efek negatif dari penggunaan IPTEK karena lebih mengutamakan keuntungan belaka (Ditjen Belmawa Ristekdikti RI, 2016:).

Pancasila sebagai Landasan Etika Pengembangan IPTEK haruslah senantiasa berpikiran: 1) Pengembangan IPTEK harus senantiasa menghormati martabat manusia; 2) IPTEK haruslah selalu dikembangkan dalam rangka meningkatkan kualitas manusia; 3) IPTEK haruslah mampu mengembangkan pemekaran manusia; 4) IPTEK haruslah terbuka terhadap kondisi perkembangan sosial manusia; 5) IPTEK seyogyanya dapat memberikan keadilan dalam berkehidupan.

Maka dengan demikian dalam menumbuhkan literasi digital generasi 4.0 sudah semestinya kita menggunakan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila pancasila, sehingga pesan-pesan normative dari Pancasila dapat terinternalisasi dalam berbagai pola pikir manusia.

Sejalan dengan apa yang dipaparkan pada prosiding Handoyo (2018:247) yang berjudul "Pancasila Pengokoh Integrasi Nasional di Era Disrupsi Sebuah Strategi untuk Mengawal Mental Generasi Z" menyatakan bahwa dampak dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat berdampak positif terhadap kemudahan dalam kehidupan bermasyarakat, namun hal tersebut membuka peluang lahirnya dampak negatif yang diprediksi akan merusak sendi-sendi kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia.

Menilik dari permasalahan di atas maka kita perlu melakukan suatu tindakan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai pancasila pada generasi 4.0, yaitu dengan mengembangkan nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan.

Sejalan dengan hal tersebut maka Surip dan kawan-kawan, (2015:181), memaparkan nilai-nilai pancasila sebagai berikut: *Pertama*, Nilai ketuhanan dikatakan sebagai nilai tertinggi secara hierarki

karena menyangkut nilai yang bersifat mutlak dan menuju pada penurunan nilai kebaikan. *Kedua*, Nilai kemanusiaan memiliki prinsip pokok yaitu keadilan dan keadaban. Keadilan dalam hal ini mensyaratkan keseimbangan, antara lahir dan batin, jasmani dan rohani, individu dan sosial. *Ketiga*, Suatu perbuatan dapat dikatakan baik apabila dapat memperkuat persatuan dan kesatuan. *Keempat*, Nilai kerakyatan dalam pancasila memiliki suatu kandungan yang penting yaitu nilai hikmat/kebijaksanaan dan permusyawaratan yang mengandung nilai kebaikan yang tinggi. *Kelima*, Sila kelima dalam pancasila yang di dalamnya mengandung nilai keadilan yang lebih mengarah pada prinsip keadilan masyarakat luas.

Dalam penyampaian Informasi mengenai pesan-pesan melalui pembelajaran, tentunya memerlukan Media sebagai suatu perantara dalam menyampaikan informasi dari penyampai informasi kepada penerima informasi. Salah satu jenis media yang dapat dimanfaatkan yakni media film yang berisi informasi. Sebagai upaya dalam menumbuhkan literasi digital generasi 4.0 media film pendek dapat menjadi suatu perantara dalam menanamkan nilai-nilai pancasila pada generasi 4.0.

Media pembelajaran dianggap penting sebagai perantara dalam menumbuhkan literasi generasi 4.0 secara optimal. Seperti halnya pendapat Indriani dan Putra (2018:354) dalam penelitiannya yang berjudul "Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Materi Program Linier Metode Simpleks" menyatakan bahwa diperlukan suatu media agar dapat menarik perhatian serta memotivasi siswa agar sering berlatih mengerjakan soal sehingga berdampak pada terlatihnya ketelitian dan manajemen waktu dalam mengerjakan soal.

B. Gambaran Hasil Pelaksanaan Tindakan Penelitian

Pelaksanaan Penelitian dilakukan dengan beberapa tahap yakni; 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan penelitian dan analisa data; 3) Analisa dan Interpretasi Data; 4) Uji Kredibilitas Penelitian; 5) Pengambilan Kesimpulan; 6) Penyusunan Laporan; 7) Publikasi Ilmiah.

Tahapan Perencanaan penelitian dilaksanakan; a) Pemilihan masalah yaitu penyeleksian mengenai bahan materi kajian yang sebaiknya menjadi fokus penelitian; b) Studi Pendahuluan sebagai kegiatan riset untuk mengetahui bagaimana kebutuhan materi yang diinginkan di lapangan atau dikelas-kelas; c) Pengajuan dan Penyusunan Proposal Penelitian kepada Pusat Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat (P3M); d) Pengajuan Izin Penelitian kepada obyek penelitian yakni sekolah tempat penelitian berlangsung.

Pelaksanaan Penelitian dilakukan dengan tiga siklus di mana tiap siklusnya akan dilaksanakan kegiatan-kegiatan; a) Penyusunan Rencana Kegiatan Pertunjukkan Film; b) Melaksanakan *Pretest*; c) Melaksanakan Pertunjukkan dan Melaksanakan Observasi; d) Melaksanakan *posttest*; d) Refleksi dan Evaluasi.

Analisa dan Interpretasi data dilakukan setelah semua data terkumpul dan kemudian dilaksanakan uji kredibilitas dengan melakukan Member check triangulasi.

A) Perencanaan.

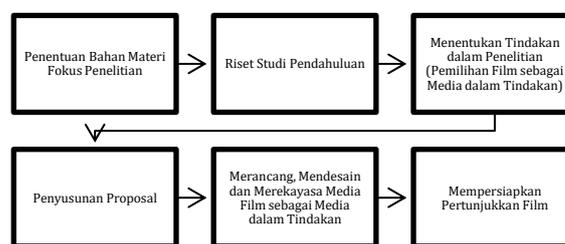
Dalam Pelaksanaan langkah-langkah Perencanaan kami mendapatkan temuan-temuan sebagai berikut: 1) Terdapat kesulitan menentukan bahan materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak terutama dalam perkembangan moralnya, apakah bahan materi yang telah direncanakan dapat memberikan standar moral yang baik atau sebaliknya?, 2) Ketika Studi Pendahuluan dilaksanakan kami mendapatkan temuan-temuan sebagai sikap atau perilaku pada anak usia sekolah dasar seperti tergambar dalam tabel di bawah ini

Tabel 1
Gambaran Hasil Studi Pendahuluan

No	Temuan Sikap	Presentase	Sikap Ideal yang ditentukan	Perlakuan yang diperlukan
1.	Kecanduan penggunaan gawai pada anak usia 6 s/d 12 tahun.	30%	Anak pada usia 6 s/d 12 tahun seharusnya dapat mengembangkan sikap atau perilaku melalui kegiatan permainan yang berorientasi-perilaku sosial.	Menyiapkan kegiatan pembelajaran interaktif yang dapat mengalihkan perhatian terhadap kecenderungan penggunaan Gawai.
2.	Kecanduan melakukan permainan daring sebagai kegiatan rekreatif anak	20%	Permainan Daring seharusnya hanya dilakukan di waktu senggang.	Perlunya penyiapan kesadaran kognitif kepada anak bahwa permainan Daring buruk untuk dilakukan
3.	Kecanduan terhadap konten pornografi, pornoaksi, akibat kebebasan berinteraksi dengan media tanpa batas	10%	Tidak seharusnya anak mengkonsumsi tontonan yang berkonten asusila.	Perlunya menyiapkan langkah-langkah preventif dan teknis yang berupaya memberikan perlakuan bersifat sosiologis dan psikologis dalam tindakan pedagogik kepada anak untuk mencegah penyalahgunaan internet
4.	Bersikap tidak pantas dalam media sosial daring	10%	Belum waktunya anak berinteraksi secara intens dalam media sosial.	Perlunya memberikan peringatan kepada anak dalam bersikap baik secara preventif maupun secara represif.
5.	Bersikap atau berperilaku kecenderungan untuk melakukan kekerasan dan melakukan tindakan perundungan kepada sesama, akibat menonton film atau media audio visual lainnya.	5%	Tindakan perundungan seharusnya tidak terjadi kalau yang dikembangkan dalam media adalah hal-hal yang bersifat menyebarkan pesan anti kekerasan dan perundungan	Memberikan peringatan secara halus melalui rekayasa perilaku melalui media audio visual yang dapat mempengaruhi aspek ruang Literasi dan Karakter anak

3) Mendapatkan petunjuk dari hasil observasi diputuskan untuk menggunakan media yang bersifat Audio Visual yakni melakukan pertunjukan Film untuk memberikan pembelajaran penggunaan media digital kepada Peserta Didik; 4) Setelah itu dirancang Setting Film, Naskah Film dan Syuting Film; 5) Dipersiapkan pertunjukan Film untuk melakukan tindakan penelitiannya.

Gambar 1
Skema Tahapan Perencanaan



B) Siklus Tindakan

a. Perencanaan Pelaksanaan Kegiatan Pertunjukan.

Kegiatan yang dilaksanakan berupa mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan bagaimana pertunjukan Media Film akan dilakukan seperti; Penentuan Tempat Pelaksanaan

Pertunjukan, Menyiapkan alat-alat untuk Pertunjukan Film, Menyiapkan Instrumen Pre Test dan Post Test, Menyiapkan Instrumen Pengamatan dan sebagainya.

b. Melaksanakan Pre Test.

Sebelum dilaksanakan Pertunjukan terlebih dahulu anak pada usia

sekolah dasar yang menjadi audiens pertunjukkan dibagikan soal sebanyak 50 Soal kepada 40 anak usia SD yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan mengenai wawasan teknologi Digital

dan Nilai-Nilai berdasarkan Pancasila sehingga dapat diukur bagaimana persepsi mereka terhadap isu yang disajikan dalam Film yang ditampilkan. Adapun Hasil dari Pre Test tersebut adalah sebagai berikut;

Tabel 2
Hasil Telaah Pre Test Siklus I, II, III.

No	Tema Soal	Jumlah Soal	Presentase hasil Per Siklus									Ilustrasi
			I			II			III			
			Menjawab		Tidak	Menjawab		Tidak	Menjawab		Tidak	
			Salah	Benar		Salah	Benar		Salah	Benar		
1.	Pemahaman mengenai Media Digital.	5	25	10	5	12	18	10	13	20	7	<ul style="list-style-type: none"> Dapat menjawab berbagai pertanyaan yang berkaitan Definisi atau pengertian dari Media Digital. Dapat membedakan dan menunjukkan bentuk-bentuk media digital.
2.	Pemahaman mengenai Nilai-Nilai Pancasila.	5	1	30	9	1	32	8	2	33	5	Dapat mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam pertanyaan.
3.	Penggunaan yang benar mengenai Media Digital.	10	10	28	2	7	30	3	10	27	3	Dapat menunjukkan jawaban apa dan bagaimana penggunaan media digital.
4.	Perbuatan-Perbuatan yang dilarang atau bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila berkaitan dengan penggunaan Media Digital.	20	9	21	10	7	32	1	9	26	5	Dapat menunjukkan perbuatan mana yang bertentangan dan yang tidak.
5.	Pengetahuan kontemporer dalam Media Digital	10	20	18	2	9	22	9	6	33	1	Dapat menjawab berbagai pertanyaan yang berkaitan
Jumlah		50	65	107	28	36	134	31	40	139	21	

c. Melaksanakan Pertunjukkan dan Observasi Kegiatan.

Pertunjukkan Film dilaksanakan melalui rangkaian acara kegiatan

yang disusun sedemikian rupa dengan urutan rangkaian kegiatan sebagai berikut: 1) **Pembukaan**, Peneliti membuka pertunjukkan dengan memberikan kata pengantar synopsis isi jalan cerita Film; 2) **Pemutaran Film**, Audiens sebagai subyek penelitian menonton film yang ditayangkan; dan 3) **Refleksi**, Audiens sebagai subyek penelitian

diberikan kesempatan untuk menceritakan kembali jalannya isi jalan cerita film.

Bersamaan dengan kegiatan Pertunjukkan dan pemutaran Peneliti melakukan Pengamatan atau Observasi mengenai jalannya kegiatan, adapun hasilnya dari siklus I sampai III adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Hasil Observasi Pengamatan Tiap Siklus.

No	Uraian Sikap Teramati	Frekuensi Kemunculan			Ilustrasi
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1.	Pembukaan				
	a. Antusiasme	10	8	11	Audiens terlihat sangat fokus memperhatikan terhadap berbagai penyampaian maksud dan tujuan serta sinopsis pemutaran film oleh peneliti.
	b. Rasa Ingin Tahu	11	5	9	Selalu bertanya secara spontan mengenai apa yang akan dilakukan peneliti.
	c. Tidak Paham dengan apa yang terjadi.	4	3	6	Tidak memahami apa yang dilakukan oleh Peneliti karena kepolosan.
	d. Acuh tak acuh / Tidak Perduli.	30	20	25	Tidak menanggapi apa pun yang dilakukan peneliti.
	Jumlah	55	36	51	
2.	Pemutaran Film				
	a. Fokus Memperhatikan	10	8	10	Audiens tidak mengalihkan perhatiannya sama sekali ketika menonton.
	b. Kurang Fokus memperhatikan.	7	9	13	Audiens seringkali terganggu perhatiannya.
	c. Banyak berbicara dan bertanya.	8	5	12	Audiens seringkali berbicara untuk bertanya.
	d. Acuh tak acuh / Tidak Perduli.	3	5	7	Audiens asyik dengan kegiatannya sendiri.
	Jumlah	28	27	42	
3.	Refleksi				
	a. Antusias berbicara.	9	7	11	Audiensi bersemangat untuk menceritakan kembali jalannya cerita Film ketika ditawarkan unbesartuk bercerita.
	b. Acuh tak acuh / Tidak Perduli.	5	7	13	Audiens tidak peduli dan lebih asyik dengan kegiatannya.
	c. Tidak Paham dengan apa yang terjadi.	9	10	11	Audiens memahami apa yang telah terjadi di sekelilingnya.
	Jumlah	23	24	35	

Selain bentuk sikap yang teramati kemudian diamati pula mengenai bentuk-bentuk kemampuan Internal

sebagai instrument pengukuran tingkat keberhasilan pencapaian Dimensi Kognitif, Afektif dan Psikomotorik dari Langkah-langkah

Tindakan Pembelajaran. Adapun rinciannya dapat dilihat dari Tabel di

bawah ini;

Tabel 4
Hasil Pengamatan Kemampuan Internal Siswa

No	Kemampuan Internal yang teramati	Kemunculan			Ilustrasi
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	
1.	Domain Kognitif				
	a. Mengetahui	5	10	16	Setelah menonton Film yang berisikan adegan berisikan pesan mengenai bagaimana menggunakan alat elektronik digital secara bijak maka didapat kemampuan mengetahui mengenai perilaku-perilaku yang bertentangan dengan Pancasila.
	b. Menafsirkan	3	5	15	Siswa dapat menafsirkan pesan-pesan yang tersirat dari tayangan film yang disampaikan.
	c. Menyusun	2	3	7	Siswa dapat Menyusun Kata-kata untuk mengkomunikasikan pemikirannya mengenai apa yang dilihat dan dirasakan mengenai sikapnya dalam penggunaan gawai.
	d. Menilai	1	2	2	Siswa telah dapat menilai apakah perbuatan-perbuatan atau perilakunya yang berkaitan dengan penggunaan gawai
		11	20	40	
2.	Domain Afektif				
	a. Menunjukkan	2	1	3	Siswa mengikuti dengan benar pertunjukkan dan pemutaran film yang memberikan Internalisasi nilai Pancasila.
	b. Ikut Serta	2	9	15	Siswa terlibat secara aktif ketika Peneliti melakukan Tindakan Penelitian..
	c. Menerima Nilai	1	1	1	Siswa menunjukkan penerimaan terhadap nilai dengan menyatakan pendapatnya ketika dipersilahkan untuk memberikan apresiasi terhadap materi-materi yang disampaikan dalam berbagai macam adegan di dalam materi.
		5	11	19	
3.	Domain Psikomotorik				
	a. Menafsirkan Rangsangan	3	2	3	Siswa dapat menunjukkan mana tampilan adegan yang menggambarkan perbuatan salah dan yang tidak berdasarkan nilai Pancasila.
	b. Meniru Contoh	2	3	8	Siswa memperhatikan dengan seksama bagaimana intruksi penggunaan gawai digital secara seksama.
	Jumlah	5	5	11	

d. Melaksanakan Post Test

Setelah dilaksanakan kegiatan Pertunjukkan Pemutaran Film kemudian dibagikan kembali soal yang penggg digunakan dalam kegiatan Pre Test sebagai alat untuk

mengukur apakah proses internalisasi kognitif telah berlangsung dengan baik atau tidak.

Dari kegiatan Post Test pada tiap-tiap siklus yang telah dilaksanakan maka didapat hasil sebagai berikut;

Tabel 5
Hasil Post Test pada Siklus I, II, III

No	Tema Soal	Jumlah Soal	Presentase hasil Per Siklus									Ilustrasi
			I			II			III			
			Menjawab		Tidak	Menjawab		Tidak	Menjawab		Tidak	
			Salah	Benar		Salah	Benar		Salah	Benar		
6.	Pemahaman mengenai Media Digital.	5	6	30	4	9	30	1	7	33	0	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat menjawab berbagai pertanyaan yang berkaitan Definisi atau pengertian dari Media Digital. • Dapat membedakan dan me-nunjukkan bentuk-bentuk media digital.
7.	Pemahaman mengenai Nilai-Nilai Pancasila.	5	0	38	2	1	32	7	1	39	0	Dapat mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam pertanyaannya.
8.	Penggunaan yang benar mengenai Media Digital.	10	8	30	2	5	35	0	7	33	0	Dapat menunjukkan dalam jawaban apa dan bagaimana penggunaan media digital.
9.	Perbuatan-Perbuatan yang dilarang atau bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila berkaitan dengan penggunaan Media Digital.	20	18	22	1	3	37	0	3	37	0	Dapat me-nunjukkan perbuatan mana yang bertentangan dan yang tidak.
10.	Pengetahuan kontemporer dalam Media Digital	10	10	29	1	5	35	0	2	38	0	Dapat menjawab berbagai pertanyaan yang berkaitan
Jumlah		50	42	149	10	23	169	8	20	180	0	

e. Refleksi dan Evaluasi

Setelah melaksanakan serangkaian Tindakan maka di dapat Gambaran Hasil Kegiatan Tindakan yang telah dilaksanakan sebagai Refleksi dan Evaluasi dari pelaksanaan Penelitian secara keseluruhan.

Mengenai bagaimana rincian dari Refleksi dan Evaluasi yang dilaksanakan persiklus antara lain dapat dilihat dalam tabel di bawah ini;

Tabel 6
Hasil Refleksi dan Evaluasi

No	Kegiatan	Hasil Refleksi			Hasil Evaluasi		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Perencanaan						
	a. Penentuan Bahan Materi dan Fokus Penelitian,	<ul style="list-style-type: none"> ○ Kesulitan Menentukan Bahan Materi karena sulitnya menemukan masalah yang kontekstual diperlukan Peserta didik. ○ Terdapat beberapa masalah yang luput dibahas dan menjadi bahan pertimbangan 	Masalah yang luput menjadi bahan kajian kemudian ditentukan sebagai pokok kajian dalam penelitian.	Pencarian mengenai Bahan Materi tentang Literasi Digital untuk pokok bahasan kajian merupakan sesuatu hal sangat pokok	Dalam menentukan Bahan Materi harus lebih memperhatikan pokok kajian yang tekstual.	Tidak ada kesulitan untuk menentukan pokok kajian	Senantiasa selalu mengevaluasi pokok kajian penelitian.
	b. Riset Studi Pendahuluan.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Riset dilakukan melalui studi pustaka dan penelusuran secara online dengan dilengkapi dengan pengamatan di lapangan. ○ Berbagai Permasalahan ditelaah dan dikaji. 	Pentingnya untuk melakukan Riset Studi Pendahuluan karena dirasakan mampu menganalisis masalah mana yang dirasakan mampu untuk dibahas	Melaksanakan riset sebagai titik tolak dalam melakukan tindakan.	Setiap Riset haruslah senantiasa memberikan dasar argumentasi teoritis kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian.	Riset haruslah sedemikian rupa menghadirkan rujukan landasan teoritis.	Tidak ada evaluasi.
	c. Penentuan Tindakan dalam Penelitian.	Ditentukan Tindakan adalah pemutaran film yang berkaitan sosialisasi mengenai Literasi Digital yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila					

No	Kegiatan	Hasil Refleksi			Hasil Evaluasi		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		silalah.					
	d. Penyusunan Proposal.	Proposal disusun sebanyak 4 Bab .	Terdapat revisi				
	e. Merancang, mendesain, dan merekayasa Media Film sebagai Media dalam Tindakan.	Film dirancang sedapat mungkin sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik pada tingkat sekolah dasar.	Tidak ada perbaikan yang ada hanya pengantar saja.		Media Film dapat memberikan		
	f. Mempersiapkan Pertunjukkan Film.	Kesulitan menentukan setting adegan pada waktu pengambilan Gambar.	Kesulitan memperbaiki rekaan gambar sesuai dengan adegan yang diperlukan.	Kesulitan meinternalisasikan dan memvisualisasikan nilai-nilai dalam rekaan adegan	Sebaiknya Penentuan Setting ditentukan melalui Riset mendalam.	Rekaan Adegan Film sebaiknya lebih ditujukan kepada pembuatan-perbuatan yang lebih familiar diterima oleh siswa,	Penyiapan Pertunjukkan Pemutaran Film lebih disiapkan secara seksama tahap per tahap
2.	Siklus Tindakan						
	a. Perencanaan Pelaksanaan Kegiatan Pertunjukkan .	Perencanaan Persiapan Kegiatan Pertunjukkan seringkali perlu beberapa kali	Perencanaan seringkali meleset dengan apa yang telah ditetapkan sebagai konsep besar Tindakan.	Tiap-tiap tindakan yang telah ditetapkan belum tentu dapat menunjang pada tujuan awal.	Sebaiknya setiap Persiapan diperhatikan se-detail mungkin.	Sebaiknya dipersiapkan Mitigasi Perencanaan apabila terjadi sesuatu.	Penyiapan Pelaksanaan kegiatan harus selalu memperhatikan situasi dan kondisi.
	b. Melaksanakan Pre Test.	Kesulitan Menyesuaikan soal yang dapat menjadi patokan pengukuran pencapaian tujuan.	Kesulitan dalam penentuan bobot soal dalam kegiatan Pre test	Sukarnya untuk menganalisis hasil Pre Test dika-renakan terjadi pengkonversian dari hasil kuantitatif ke kualitatif.	Sebaiknya untuk soal dapat menjadi patokan dalam untuk mengukur tingkat keberhasilan Penerapan Tindakan.	Sebaiknya untuk penentuan Bobot Soal dapat diperhatikan	Penyiapan Pre Test sebaiknya dikonsultasikan terlebih dahulu dengan ahli.
	c. Melaksanakan Pertunjukkan dan Observasi Kegiatan.	Pengamatan terhadap kegiatan yang sedang dilaksanakan sulit sekali untuk dilaksanakan karena perlunya fokus yang cukup	Terjadi banyak bias dalam kegiatan Pengamatan karena terjadi interupsi fokus dari Peneliti sebagai	Pertunjukkan Film dalam Pengamatan Peneliti telah mampu memberikan internalisasi nilai-nilai namun seringkali	Pengamatan terhadap kegiatan belajar haruslah lebih mengutamakan kegiatan yang sifatnya lebih mempengaruhi proses	Bias harus dihindari dengan melakukan evaluasi per proses dalam setiap tindakan.	Interupsi yang mengganggu Proses Tranfer Nilai dari adegan Film senantiasa dihindari

No	Kegiatan	Hasil Refleksi			Hasil Evaluasi		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III	Siklus I	Siklus II	Siklus III
		intens	Pengamat.	terjadi interupsi pro-ses transfer nilai.	secara keseluruhan.		dan dijaga.
	d. Melaksanakan Post Test.	Seringkali Post Test tidak memberikan pemahaman kepada Peneliti mengenai bagaimana tingkat pemahaman kepada Peserta Didik.	Mel				

C) Analisis Penelitian.

Berdasarkan kajian Deskriptif yang telah dikemukakan di atas, kemudian hasil temuan penelitian dianalisis secara Domain dan SWOT di mana hasilnya adalah sebagai berikut;

a) Analisis Pre Tes dan Post Tes.

- Terjadi peningkatan fokus perhatian dari Peserta didik terhadap materi yang disampaikan, Hal ini dapat dilihat dari kecenderungan Audiens yang tidak menjawab.
- Secara garis besar apabila diperhatikan dari tabel matriks mengenai hasil Pre Tes menggambarkan peningkatan pemahaman, dikarenakan terdapat kenaikan jumlah menjawab benar di mulai dari Siklus I sampai dengan Siklus III.
- Secara garis besar apabila diperhatikan dari tabel matriks mengenai hasil Post Tes menggambarkan keefektifan transfer nilai atau pengetahuan dalam tindakan mengenai nilai-nilai dikarenakan terjadi kenaikan signifikan jumlah menjawab benar di mulai dari siklus I sampai dengan Siklus III.
- Tidak selamanya tingkat pemahaman stabil pada siswa ketika melakukan tindakan, karena terdapat pula Distorsi atau anomaly pemahaman, seperti digambarkan ketidakstabilan angka

hasil interpretasi Pre Tes dan Post dari Siklus I sampai dengan Siklus III.

b) Analisis Observasi Pengamatan.

- Metode Tindakan Pemutaran Film yang berisikan ajaran mengenai Nilai-Nilai Pancasila telah membantu Siswa untuk dapat memfokuskan perhatian terhadap transfer Pengetahuan yang dilakukan Guru, ini terlihat dari sikap yang teramati di Pembukaan untuk sikap acuh semakin menurun dari Siklus I sampai dengan Siklus III.
- Namun terjadi anomaly pada sesi Pemutaran Film karena sikap yang mengacu pada perhatian semakin besar dikarenakan telah terjadi kebosanan dalam mengikuti kegiatan yang berulang-ulang.

c) Analisis Kemampuan Internal.

- Telah terbentuk Domain Kognitif dalam diri siswa yakni kemampuan untuk Mengetahui, Pemahaman, Analisa, Sintesa dan Evaluasi mengenai Nilai-Nilai Pancasila dalam Literasi yang berkaitan dengan alat Digital.
- Telah terbentuk Domain Afektif dalam diri Siswa dengan terlihatnya sikap Penerimaan, Memberi Respon, dan Penilaian terhadap berbagai Adegan yang menampilkan Pesan-pesan Nilai Pancasila dalam Pemutaran Film.

- o Telah membentuk Domain Psikomotorik dalam diri Siswa dengan terlihatnya perilaku memberikan Persepsi, dan Melakukan Gerakan Terbimbing.

Di atas merupakan uraian mengenai Analisis yang bersifat Domain, sementara untuk hasil analisis SWOT adalah sebagai berikut seperti apa yang diuraikan dalam Tabel di bawah ini;

Tabel 7
Hasil Analisis SWOT Per siklus

Siklus	Kekuatan	Kelemahan	Peluang	Ancaman
I	Penayangan Film Efektif dipergunakan untuk menumbuhkan perhatian dan fokus siswa dalam kegiatan transfer pengetahuan.	Mempersiapkan Tindakan sukar sekali untuk dilakukan karena memerlukan tahapan yang sangat panjang	Kreativitas dan Inovasi sangat mungkin dikembangkan sehingga tidak terjadi pembelajaran	Seringkali terjadi Distorsi Pesan Nilai yang akan disampaikan dalam adegan penayangan Film
II	Penayangan Film telah memberikan pesan Nilai Pancasila secara Faktual dan Kontekstual Internalisasi kepada Peserta	Seringkali terjadi Interupsi ketika tahapan transfer Pengetahuan karena sangat bergantung pada persepsi Audiens	Penambahan atau Pengembangan bahan Nilai yang kontekstual dimungkinkan untuk dilakukan.	Inovasi dikhawatirkan mandeg dikarenakan kejenuhan Tindakan diakibatkan berulangnya siklus.
III	Penggunaan Media Film terbukti dapat memberikan pengetahuan atau kemampuan Kognitif Faktual dan Kontekstual,	Tafsiran Audiens seringkali menghambat persepsi yang ingin dicapai dalam Tindakan.	Difusi Inovasi dalam setiap langkah menjadi hal yang menjanjikan untuk dikembangkan.	Bias Pesan akibat Intervensi pemikiran di tiap-tiap Audiens menjadi sangat mengancam pada keberlangsungan kesuksesan transfer pengetahuan.

Kesimpulan

Dengan demikian setelah panjang lebar Hasil Penelitian disampaikan maka didapat kesimpulan dalam penelitian ini sebagai jawaban yakni;

- 1) Secara teoritis dan Praktis Penggunaan Media Film telah memberikan pengetahuan atau kemampuan Kognitif Faktual dan Kontekstual nilai-nilai Pancasila yang mempengaruhi ruang Literasi Digital 4.0. dalam pemikiran Peserta didik
- 2) a) Kekuatan dari Penggunaan Media Film dapat memberikan Internalisasi Kognitif secara factual dan kontekstual melalui visualisasi Pembelajaran Nilai Pancasila; b) Kelemahannya kemungkinan untuk terjadi bias dan distorsi pesan nilai Pancasila sangat mungkin terjadi dikarenakan Media Film hanya mampu memberikan Pandangan Nilai parsial yang bergantung tafsiran audiens peserta didik, c) berpeluang

untuk dikembangkan seiring kreativitas Pelaku dunia Pendidikan, dan d) Ancamannya Inovasi sangat dipengaruhi perkembangan pemikiran global yang mengintervensi kearifan lokal tentunya akan memberikan dampak signifikan kepada ruang Literasi Siswa di SD.

Maka Penggunaan Teknologi Digital haruslah dengan bijak kita sikapi dengan baik dan benar, terlebih sebagai Warga Negara dituntut untuk senantiasa mengamalkan garis-garis besar ideologi dan pandangan Hidup Bangsa sebagai jati diri Kebangsaan tentunya dalam hal ini untuk Indonesia adalah Pancasila.

Penularan dan transfer Nilai Pancasila telah menjadi tanggungjawab dari generasi ke generasi seorang Warga Negara Indonesia.

Daftar Pustaka

Akbar, Aulia. (2017). Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar. *Membudayakan*

- Literasi Dengan Program 6m Di Sekolah Dasar*. 2540-9093, 45.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta:Rajagrafindo Persada.
- Chamim, Asykuri Ibn. (2003). *Pendidikan Kewarganegaraan Menuju Kehidupan Yang Demokratis Dan Berkeadaban*. Jakarta: Majelis Pendidikan Tinggi, Penelitian, Dan Pengembangan Pp Muhammadiyah, Lembaga Penelitian Dan Pengembangan Penelitian (Lp3) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Dan The Asia Foundation.
- Dwiningrum, Siti Irene Astuti. 2018. *Culture Based Education To Face Disruption Era*. Prosiding 3rd National Seminar On Educational Innovation (Snip 2018) Universitas Negeri Sebelas Maret. Surakarta. Vol 1 No 2 Tahun 2018. Hal 20-38.
- Fitria Anggraini, R. O. S. S. I. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Film Terhadap Keterampilan Menulis Kalimat Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).
- Machfiroh, Runik. (2016). Menjadi Warga Negara Pasca Modern Dan Masyarakat Global Cyber, Dalam *Teori Sosial Dan Kewarganegaraan*. Dasim Budimansyah Eds. Bandung: Widya Aksara Press. Hal 201-214.
- Nusantara, Toto. (2018). *Desain Pembelajaran 4.0*. Proceeding Seminar Nasional, Lembaga Penelitian Pendidikan (Lpp) Mandala.
- Prasetyo., Wibowo Heru. 2016. *Darurat Literasi Media Dalam Digital Citizenship Satu Gagasan Menuju Warga Negara Melek Informasi*. Proceeding International Seminar Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Bidang Keilmuan Dan Program Pendidikan Dalam Konteks Penguatan Daya Saing Lulusan Universitas Pendidikan Indonesia Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung 15-16 Nopember. Hal 339-346.
- Kristanto, W. (2018). Pengembangan Film Pendek Berbasis Karakter Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(1), 175-189.
- Prasetyo, B., Dan Trisyanti, U. (2018). Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial. *Iptek Journal Of Proceedings Series*, (5), 22-27.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Psikologis Anak Dan Remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24.
- Puspitasari, R. D. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Pkn Siswa Kelas Ii Sdn Tlogoadi Melalui Media Film. *Basic Education*, 5(28), 2-687.
- Soelaeman, M. Munandar. (2001). *Ilmu Sosial Dasar Teori Dan Konsep Ilmu Sosial*. Jakarta:Refika Aditama.
- Surip, Ngadino. Et All. (2015). *Pancasila Dalam Makna Dan Aktualisasi*. Yogyakarta:Andi.
- Tim Penyusun, (2016). *Hands Out Bahan Pelatihan Matei Umum Dan Materi Pokok Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Ri.