



<http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.23258>

Efektivitas Media Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Pada Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan

¹I Dewa Ayu Agung Paramitha, ¹I Putu Suardipa, ¹Ni Nyoman Kurnia Wati

¹Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Bali, Indonesia

¹Email: iparamitha92@guru.sd.belajar.id

Abstract

This study was motivated by the low learning outcomes of elementary school students in Pancasila Education due to the limited availability of interesting and contextual learning media. This study aims to determine the effectiveness of animated video media based on folk tales on the learning outcomes of fourth-grade students in Gugus IV Elementary School, Kubutambahan District. The research used a quantitative approach with a One Group Pretest Posttest design. The research subjects consisted of 30 fourth-grade students. Data were collected through learning outcome tests administered before and after the application of animation video media based on folk tales. The data were analyzed using descriptive and inferential statistics. The prerequisite tests included the Kolmogorov-Smirnov normality test and the variance homogeneity test, while hypothesis testing was performed using the Paired Sample t-Test with the help of SPSS version 29.0. The analysis results showed a t-value of 32.676 with a significance value of $p < 0.001$, which is smaller than the significance level of 0.05, indicating a significant difference between student learning outcomes before and after the treatment. The conclusion of the study shows that story-based animated video media is effective in improving Pancasila Education learning outcomes. The implications of this study indicate that this media is able to present Pancasila values in a concrete and interesting way, thereby supporting the achievement of learning objectives.

Keywords: Animated Video, Learning Outcomes, Pancasila Education.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media video animasi berbasis cerita rakyat terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain One Group Pretest Posttest. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan media video animasi berbasis cerita rakyat. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Uji prasyarat meliputi uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas varians, sedangkan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test dengan bantuan SPSS versi 29.0. Hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 32,676 dengan nilai signifikansi $p < 0,001$ yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Simpulan penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis cerita rakyat efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media tersebut mampu menyajikan nilai-nilai Pancasila secara konkret dan menarik sehingga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

Kata Kunci: Video Animasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Cara sitasi:

Paramita, IDAA., Suardipa, IP., Kurnia Wati, NN., (2026). Efektivitas Media Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Pada Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 13(2), 531-544

Sejarah Artikel:

Dikirim 21-01-2026, Direvisi 14-08-2026, Diterima 25-08-2026.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan karakter bangsa dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga berperan strategis dalam membentuk nilai, sikap, moral, dan kepribadian peserta didik sejak usia dini. Sekolah dasar menjadi fase yang sangat krusial karena pada tahap ini siswa mulai membangun pola pikir, kebiasaan, serta sikap sosial yang akan memengaruhi perilaku mereka di masa mendatang (Suyanto & Widodo, 2020; Tilaar, 2020). Pendidikan karakter yang diintegrasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran terbukti mampu menumbuhkan perilaku positif, tanggung jawab, serta sikap kewarganegaraan siswa secara berkelanjutan (Tsuroyya et al., 2022; Wuryandani et al., 2021).

Sejalan dengan upaya tersebut, sistem pendidikan nasional terus mengalami pembaruan hingga diterapkannya Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, serta memberikan ruang bagi guru untuk menyesuaikan pembelajaran dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Fokus utama Kurikulum Merdeka adalah penguatan Profil Pelajar Pancasila melalui internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam seluruh mata pelajaran (Ananda & Fadhli, 2021; Kemendikbud, 2020). Implementasi kurikulum ini menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam memilih strategi serta media pembelajaran agar proses belajar menjadi bermakna, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa (Pratiwi & Nugroho, 2022; Rahmawati & Widodo, 2021).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pembentukan karakter peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya bertujuan mengenalkan sila-sila Pancasila secara konseptual, tetapi juga menanamkan nilai moral, etika, toleransi, dan sikap kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, pembelajaran perlu disajikan secara konkret dan kontekstual mengingat siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (Kurniasih, 2021; Winarno & Suyadi, 2020). Penyajian materi yang bersifat abstrak tanpa dukungan media yang tepat berpotensi menyebabkan siswa kesulitan memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila (Kurniasih, 2021; Susanto & Prasetyo, 2020). Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila tercermin melalui hasil belajar siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa mampu memahami materi, menghayati nilai, serta menerapkannya dalam perilaku nyata (Fitriani & Suyanto, 2021; Purwanto, 2020). Rendahnya hasil belajar mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum berjalan secara efektif, kurang melibatkan siswa secara aktif, serta belum mampu mengaitkan materi dengan pengalaman nyata siswa (Sari et al., 2022; Uno & Mohamad, 2020).

Tantangan pembelajaran di Indonesia juga diperkuat oleh rendahnya kemampuan literasi membaca siswa. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi membaca siswa Indonesia masih berada pada kategori rendah dibandingkan negara lain (OECD, 2020). Rendahnya literasi membaca berdampak pada kesulitan siswa dalam memahami teks naratif dan pesan moral, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang banyak memuat nilai dan makna kontekstual (Hasanah et al., 2021; Rahmawati & Widodo, 2021; Widodo, 2020).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media audio-visual, khususnya video animasi, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, perhatian siswa, serta pemahaman konsep karena mampu memadukan unsur visual, audio, dan alur cerita secara menarik (Hidayati et al., 2021; Mayer, 2020b; Putra et al., 2022). Media video animasi juga dinilai efektif dalam menyampaikan nilai moral dan karakter secara konkret, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar (Lestari & Widiarta, 2021; Sulastri, 2020).

Meskipun penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, penelitian yang secara khusus mengintegrasikan video animasi berbasis cerita rakyat dengan nilai-nilai Pancasila masih relatif terbatas. Kajian yang menguji efektivitas media tersebut pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar, khususnya dalam konteks SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan, juga belum banyak dilakukan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang konkret, kontekstual, dan menarik dengan ketersediaan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dan kearifan lokal.

Kebaruhan penelitian ini terletak pada integrasi video animasi, cerita rakyat, dan nilai-nilai Pancasila dalam satu media pembelajaran. Cerita rakyat tidak hanya digunakan sebagai bahan cerita, tetapi menjadi konteks untuk memvisualisasikan nilai moral dan Pancasila secara konkret, sehingga materi yang bersifat abstrak lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian ini juga memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media tersebut terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Dampaknya terlihat pada hasil belajar siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (Astuti & Prasetyo, 2022; Sulastri, 2020; Widiarta, 2020). Oleh karena itu, penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat dipandang relevan karena cerita rakyat mengandung nilai moral dan kearifan lokal yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila serta dekat dengan kehidupan siswa.

Penelitian ini penting dilakukan karena pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi permasalahan berupa dominasi metode ceramah, penggunaan buku teks, rendahnya keterlibatan peserta didik, serta kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Pemanfaatan video animasi berbasis cerita rakyat menjadi alternatif yang relevan karena menggabungkan teknologi, visualisasi, narasi, nilai karakter, dan kearifan lokal. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih konkret, kontekstual, menarik, dan

bermakna bagi peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Media Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat pada Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan.”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *One-Group Pretest–Posttest* untuk mengetahui efektivitas media video animasi berbasis cerita rakyat terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas IV yang ditentukan dengan teknik total sampling. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder (Sudaryana & Agusiady, 2022). Data primer diperoleh dari siswa melalui hasil pretest dan posttest Pendidikan Pancasila serta hasil observasi selama proses pembelajaran. Data sekunder diperoleh dari guru dan dokumen sekolah berupa data peserta didik, perangkat pembelajaran, materi pembelajaran, hasil belajar sebelumnya, dan dokumentasi penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik tes digunakan sebagai teknik utama untuk memperoleh data hasil belajar Pendidikan Pancasila. Pretest diberikan sebelum perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis cerita rakyat untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan. Data yang diperoleh berupa skor hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2018). Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas siswa dan keterlaksanaan pembelajaran selama penggunaan media video animasi, meliputi perhatian, keaktifan, keterlibatan, dan respons siswa selama pembelajaran. Teknik wawancara dilakukan kepada guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila, karakteristik siswa, penggunaan media pembelajaran, kendala pembelajaran, dan tanggapan terhadap penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa daftar peserta didik, perangkat pembelajaran, materi pembelajaran, serta dokumentasi pelaksanaan penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas instrumen tes hasil belajar, lembar observasi, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator kompetensi dan materi nilai-nilai Pancasila yang diajarkan pada kelas IV. Data hasil tes dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS versi 29.0.

Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, skor minimum, skor maksimum, dan standar deviasi hasil pretest dan posttest. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov (Sudaryana & Agusiady, 2022). Karena penelitian menggunakan data berpasangan dari kelompok yang sama sebelum dan sesudah perlakuan, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah diterapkannya media video animasi berbasis cerita rakyat pada siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan. Media tersebut membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan posttest diberikan setelah pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis cerita rakyat. Hasil perbandingan menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa setelah perlakuan diberikan. Data penelitian disajikan dalam bentuk tabel deskriptif dan histogram untuk menggambarkan distribusi nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis cerita rakyat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa.

Tabel 2. Analisis deskriptif *pretest* dan *posttest* hasil belajar.

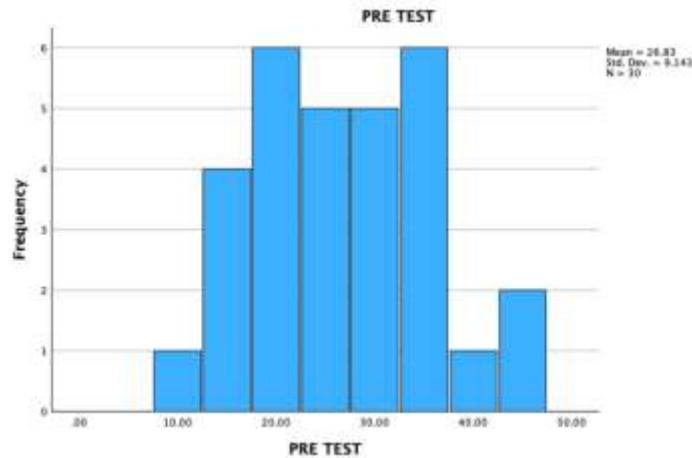
Statistics		PRE TEST	POST TEST
<i>N</i>	<i>Valid</i>	30	30
	<i>Missing</i>	0	0
<i>Mean</i>		26.8333	71.8333
<i>Std. Error of Mean</i>		1.66925	1.54405
<i>Median</i>		25.0000	70.0000
<i>Mode</i>		20.00 ^a	75.00
<i>Std. Deviation</i>		9.14286	8.45713
<i>Variance</i>		83.592	71.523
<i>Range</i>		35.00	30.00
<i>Minimum</i>		10.00	55.00
<i>Maximum</i>		45.00	85.00
<i>Sum</i>		805.00	2155.00

Berdasarkan data pada Tabel 2, hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan sebelum dan sesudah penerapan media video animasi berbasis cerita rakyat menunjukkan peningkatan yang jelas. Nilai rata-rata (mean) pretest sebesar 26,83 mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis cerita rakyat, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 71,83, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai standard error of mean pada pretest sebesar 1,67 menunjukkan adanya variasi kemampuan awal siswa. Pada posttest, nilai standard error menurun menjadi 1,54, yang mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa menjadi lebih merata setelah perlakuan diberikan. Median nilai pretest sebesar 25,00 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada capaian rendah, sedangkan median posttest meningkat menjadi 70,00, yang mencerminkan peningkatan kemampuan siswa secara menyeluruh.

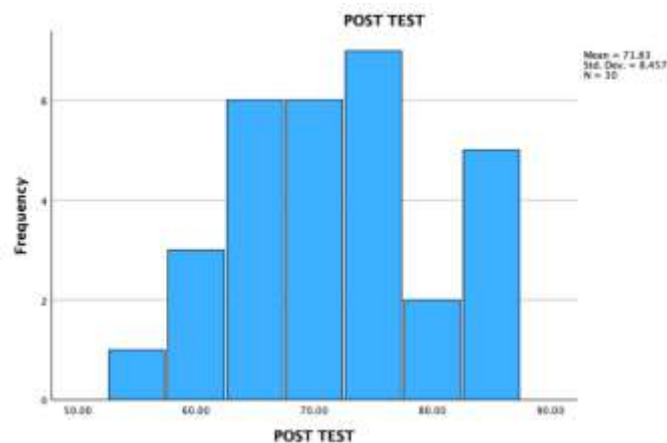
Perubahan juga terlihat pada nilai modus, dari 20,00 pada pretest menjadi 75,00 pada posttest, yang menunjukkan bahwa lebih banyak siswa mencapai nilai tinggi setelah menggunakan media video animasi berbasis cerita rakyat. Selain itu, nilai simpangan baku menurun dari 9,14 pada pretest menjadi 8,46 pada posttest, disertai penurunan variansi dari 83,59 menjadi 71,52. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah perlakuan tidak hanya meningkat, tetapi juga lebih konsisten.

Rentang nilai mengalami perubahan dari 35,00 pada pretest menjadi 30,00 pada posttest. Nilai minimum meningkat dari 10,00 menjadi 55,00, dan nilai maksimum meningkat dari 45,00 menjadi

85,00, yang menunjukkan peningkatan capaian belajar pada seluruh kelompok siswa. Secara keseluruhan, seluruh indikator statistik deskriptif menunjukkan bahwa media video animasi berbasis cerita rakyat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan. Berikut diagram batang menunjukkan data di atas.



Gambar 1. Hoistogram Data Deskriptif *Pretest*



Gambar 2. Hoistogram Data Deskriptif *Posttest*

Tabel 3. Analisis uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* pada *pretest* dan *posttest* hasil belajar

Tests of Normality							
	KELAS	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
HASIL	PRE TES	0,139	30	0,143	.956	30	0,238
	POST TES	0,124	30	0,200 [*]	.939	30	0,087

*. *This is a lower bound of the true significance.*

a. *Lilliefors Significance Correction*

Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov–Smirnov yang disajikan pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest hasil belajar Pendidikan Pancasila sebesar 0,143, sedangkan nilai signifikansi untuk data posttest sebesar 0,200. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hasil ini juga

diperkuat oleh uji Shapiro–Wilk, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,238 pada pretest dan 0,087 pada posttest, yang keduanya juga berada di atas batas 0,05. Dengan demikian, secara statistik dapat dinyatakan bahwa data hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, data layak digunakan untuk analisis statistik inferensial guna menguji efektivitas media video animasi berbasis cerita rakyat terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4. Analisis uji Homogenitas of variance pada pretest dan posttest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	0,297	1	58	0,588
	Based on Median	0,240	1	58	0,626
	Based on Median and with adjusted df	0,240	1	57.911	0,626
	Based on trimmed mean	0,280	1	58	0,599

Hasil uji homogenitas varians yang ditampilkan pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi berdasarkan Levene Statistic adalah 0,588, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa varians data hasil belajar siswa bersifat homogen. Nilai signifikansi yang konsisten di atas 0,05 pada berbagai pendekatan pengujian (*mean*, *median*, dan *trimmed mean*) mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara data pretest dan posttest. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas ini, maka data hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa dapat digunakan untuk analisis lanjutan dalam menilai efektivitas penerapan media video animasi berbasis cerita rakyat..

Tabel 5. Analisis uji *paired sampel test* pada pretest dan posttest hasil belajar

Paired Samples Test										
		Paired Differences				t	df	Significance		
		Mea n	Std. Devia tion	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			One- Sided p	Two- Side d p	
					Lower	Upper				
Pair	POST	45.0	7.5429	1.37715	42.18340	47.8	32.67	29	<.001	<.00
1	–	0000	8			1660	6			1
	PRE									

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test yang disajikan pada Tabel 5, diperoleh nilai rata-rata selisih (*mean difference*) antara posttest dan pretest sebesar 45,00. Nilai ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan setelah diterapkannya media video animasi berbasis cerita rakyat. Simpangan baku perbedaan sebesar 7,54 dengan standard error sebesar 1,38, yang menunjukkan bahwa selisih nilai antar pengukuran relatif konsisten. Hasil pengujian menunjukkan nilai t hitung sebesar 32,676 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 29. Selain itu, nilai signifikansi baik satu arah maupun dua arah berada pada $p < 0,001$, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti bahwa penggunaan media video animasi berbasis cerita

rakyat efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan. Hasil ini memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis audio-visual yang dipadukan dengan muatan cerita rakyat mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berdampak positif terhadap capaian belajar siswa.

Penelitian ini menjawab rumusan masalah mengenai efektivitas media video animasi berbasis cerita rakyat terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Temuan penelitian meliputi kondisi hasil belajar sebelum perlakuan, hasil belajar setelah perlakuan, serta efektivitas media berdasarkan hasil pengujian statistic. Berdasarkan analisis deskriptif, nilai rata-rata *pretest* sebesar 26,83, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 71,83. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 45,00 poin. Peningkatan juga terlihat pada nilai minimum, dari 10 menjadi 55, dan nilai maksimum, dari 45 menjadi 85. Median meningkat dari 25 menjadi 70, sedangkan modus meningkat dari 20 menjadi 75. Temuan tersebut menunjukkan bahwa setelah penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat, capaian hasil belajar peserta didik meningkat secara menyeluruh.

Temuan utama penelitian ini adalah bahwa penggunaan video animasi berbasis cerita rakyat mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup besar, yaitu sebesar 45,00 poin pada nilai rata-rata. Media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui perpaduan unsur visual, audio, dan alur cerita. Cerita rakyat juga memberikan konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik sehingga nilai-nilai Pancasila tidak hanya dipahami sebagai konsep abstrak, tetapi dapat dipelajari melalui tokoh, peristiwa, perilaku, dan pesan moral dalam cerita. Temuan tersebut memiliki perbedaan dengan sebagian penelitian terdahulu yang menggunakan video animasi terutama sebagai media untuk meningkatkan perhatian, motivasi, atau pemahaman materi. Penelitian ini menempatkan cerita rakyat sebagai konteks utama dalam menyampaikan nilai-nilai Pendidikan Pancasila, sehingga integrasi teknologi pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek visual, tetapi juga pada penguatan konteks budaya dan nilai karakter. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada integrasi video animasi, cerita rakyat, dan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran sekolah dasar.

Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman peserta didik. Namun, penelitian ini memberikan konteks yang lebih spesifik dengan menunjukkan bahwa media audio-visual yang dikemas melalui cerita rakyat dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan kontekstual. Oleh karena itu, hasil penelitian tidak hanya menunjukkan efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga memperlihatkan potensi kearifan lokal sebagai sumber belajar untuk mendukung pendidikan karakter dan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan keseluruhan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis cerita rakyat efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan. Peningkatan rata-rata sebesar 45,00 poin dan hasil *Paired Sample t-Test* dengan $p < 0,001$ menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, penerapan media video animasi berbasis cerita rakyat terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji Paired Sample t-Test yang menghasilkan nilai t hitung sebesar 32,676 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 29 dan nilai signifikansi $p < 0,001$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat.

Peningkatan hasil belajar juga tampak dari analisis statistik deskriptif, di mana nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan yang signifikan dari kondisi awal (pretest) ke kondisi akhir (posttest). Selain peningkatan nilai rata-rata, penurunan simpangan baku dan variansi menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah perlakuan menjadi lebih merata. Hal ini mengindikasikan bahwa media video animasi tidak hanya meningkatkan capaian belajar siswa, tetapi juga membantu menyamakan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila.

Efektivitas media video animasi berbasis cerita rakyat dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila tidak terlepas dari karakteristik media yang mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan alur cerita secara terpadu. Media video animasi memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara konkret dan kontekstual sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. (Arsyad, 2020) menyatakan bahwa media audiovisual dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui penyajian informasi yang lebih nyata, menarik, dan mudah dipahami.

Cerita rakyat yang digunakan dalam media pembelajaran mengandung nilai-nilai moral dan karakter yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, keadilan, kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi. Menurut (Danandjaja, 2020), cerita rakyat berfungsi sebagai sarana pewarisan nilai budaya dan moral yang efektif karena dekat dengan kehidupan masyarakat dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan mengaitkan materi Pendidikan Pancasila dengan cerita rakyat, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, tampilan animasi yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran (Sardiman, 2020). Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan akan mendorong keterlibatan aktif selama proses belajar berlangsung, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Peningkatan tersebut dapat dijelaskan melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan oleh (Mayer, 2020a). Teori ini menjelaskan bahwa peserta didik memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual/piktorial dan saluran auditori/verbal. Masing-masing saluran memiliki kapasitas pemrosesan yang terbatas sehingga pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi kata, suara, gambar, dan visualisasi yang relevan. Video animasi berbasis cerita rakyat memungkinkan informasi Pendidikan Pancasila disampaikan melalui narasi verbal sekaligus representasi visual berupa tokoh, tindakan, lingkungan, dan peristiwa. Kombinasi tersebut membantu peserta didik membangun representasi mental terhadap materi sehingga konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah

dipahami. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini secara teoretis dapat dipahami sebagai konsekuensi dari penyajian informasi melalui lebih dari satu saluran representasi. Temuan penelitian juga dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme (Payong, 2020) yang memandang belajar sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman dan pengetahuan sebelumnya. Dalam perspektif konstruktivistik, peserta didik tidak sekadar menerima informasi dari guru, tetapi mengonstruksi makna melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Cerita rakyat menyediakan konteks yang memungkinkan peserta didik menghubungkan materi Pendidikan Pancasila dengan situasi yang dialami tokoh dalam cerita. Ketika peserta didik mengidentifikasi perilaku tokoh, memahami konflik, serta menentukan nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa, mereka melakukan proses interpretasi dan konstruksi makna. Oleh sebab itu, video animasi berbasis cerita rakyat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan penyampaian materi secara verbal semata.

Dari perspektif teori belajar bermakna Ausubel (Cerovac & Keane, 2024), pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi baru dapat dihubungkan dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki peserta didik. Cerita rakyat memiliki keunggulan karena menghadirkan konteks, tokoh, peristiwa, dan nilai yang relatif dekat dengan lingkungan sosial-budaya peserta didik. Ketika nilai Pancasila dihubungkan dengan cerita yang telah dikenal atau memiliki kemiripan dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik lebih mudah mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimilikinya. Dengan demikian, materi tidak berhenti pada hafalan sila atau definisi nilai Pancasila, tetapi berkembang menjadi pemahaman mengenai bagaimana nilai tersebut diwujudkan dalam perilaku.

Penggunaan cerita rakyat juga dapat dijelaskan melalui perspektif pendidikan karakter dan pembelajaran kontekstual (Winata et al., 2021). Cerita rakyat mengandung nilai moral, norma sosial, keteladanan, konflik, dan konsekuensi dari suatu tindakan. Unsur tersebut memberikan konteks autentik untuk memperkenalkan nilai seperti gotong royong, kejujuran, tanggung jawab, keadilan, toleransi, dan kepedulian. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, nilai-nilai tersebut dapat dikaitkan dengan sila-sila Pancasila sehingga peserta didik memperoleh pemahaman bahwa Pancasila bukan sekadar materi yang harus dihafalkan, tetapi merupakan pedoman perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, cerita rakyat berfungsi sebagai jembatan antara konsep normatif Pancasila dan pengalaman konkret peserta didik.

Selain aspek kognitif, efektivitas media video animasi dapat dijelaskan melalui teori motivasi belajar (Uno, 2020). Media yang memiliki unsur visual, audio, gerak, karakter, dan alur cerita dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran. Ketika perhatian meningkat, peserta didik cenderung lebih fokus mengikuti proses pembelajaran dan lebih aktif memproses informasi yang disampaikan. Dalam konteks penelitian ini, daya tarik video animasi dapat mengurangi karakteristik pembelajaran yang monoton karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui cerita dan visualisasi. Peningkatan keterlibatan tersebut selanjutnya dapat mendukung proses pemahaman dan pencapaian hasil belajar.

Temuan penelitian ini juga berkaitan dengan teori pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) yang menekankan pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan nyata peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang hanya disampaikan dalam bentuk definisi dan hafalan berpotensi membuat peserta didik memahami materi secara deklaratif, tetapi belum tentu mampu menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan cerita rakyat memberikan konteks yang memungkinkan peserta didik melihat penerapan nilai melalui

tindakan tokoh dan peristiwa dalam cerita. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih relevan dan membantu peserta didik memahami hubungan antara konsep Pancasila dengan perilaku nyata.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa media audiovisual dan multimedia dapat membantu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik (Saputra et al., 2024). Namun, terdapat perbedaan penting pada penelitian ini. Penelitian sebelumnya pada umumnya menempatkan video animasi sebagai media untuk memvisualisasikan materi, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan video animasi dengan cerita rakyat sebagai konteks kearifan lokal dan sumber nilai moral dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan teknologi audiovisual, tetapi pada integrasi antara teknologi, narasi budaya, dan pendidikan nilai.

Temuan tersebut sekaligus memperkuat posisi kebaruan penelitian bahwa cerita rakyat dapat berfungsi sebagai lebih dari sekadar materi tambahan atau ilustrasi. Cerita rakyat ditempatkan sebagai konteks pedagogis yang membantu menghubungkan konsep abstrak Pendidikan Pancasila dengan situasi konkret. Sementara itu, animasi berfungsi sebagai sarana visualisasi yang membuat tokoh, tindakan, konflik, dan nilai moral dalam cerita lebih mudah diamati dan dipahami oleh peserta didik. Integrasi kedua komponen tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan kontekstual.

Dengan demikian, peningkatan hasil belajar sebesar 45,00 poin dan hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan $p < 0,001$ menunjukkan bahwa media video animasi berbasis cerita rakyat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila. Secara teoretis, efektivitas tersebut dapat dipahami melalui integrasi prinsip multimedia learning, *dual coding*, konstruktivisme, belajar bermakna, pembelajaran kontekstual, dan teori motivasi. Secara pedagogis, media ini membantu mengubah konsep Pancasila yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, naratif, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Oleh karena itu, video animasi berbasis cerita rakyat berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendukung penguatan karakter dan pemanfaatan kearifan lokal dalam pendidikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian oleh (Arsyad, 2020) dan (Mayer, 2020b) menunjukkan bahwa media audiovisual mampu membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret. Selain itu, penelitian (Widiana, 2020) dan (Danandjaja, 2020) menegaskan bahwa integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran efektif dalam menanamkan nilai karakter dan moral pada siswa. Temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa kombinasi media video animasi dan cerita rakyat merupakan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dengan demikian, penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, media video animasi berbasis cerita rakyat direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis cerita rakyat efektif meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan nilai t hitung sebesar 32,676 dengan nilai signifikansi $p < 0,001$, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil ini menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat.

Berdasarkan simpulan tersebut, disarankan agar guru memanfaatkan media video animasi berbasis cerita rakyat sebagai alternatif pembelajaran Pendidikan Pancasila karena mampu menyajikan nilai-nilai Pancasila secara menarik dan mudah dipahami. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, serta peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan materi atau jenjang yang berbeda guna memperkaya kajian tentang efektivitas media pembelajaran berbasis kearifan lokal.

REKOMENDASI

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa dengan meningkatkan pemahaman dan minat belajar Pendidikan Pancasila melalui penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat yang menarik dan kontekstual. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sekolah diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan cakupan, metode, dan variabel yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada kepala sekolah, guru kelas IV, serta seluruh siswa SD Gugus IV Kecamatan Kubutambahan yang telah berpartisipasi dan memberikan kerja sama selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang konstruktif sehingga artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada berbagai pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam penyediaan data, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Fadhli, M. (2021). Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 9(2), 123–134.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Astuti, N. P., & Prasetyo, Z. K. (2022). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran berbasis media digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45–55.
- Cerovac, M., & Keane, T. (2024). Early insights into Piaget's cognitive development model through the

- lens of the Technologies curriculum. *International Journal of Technology and Design Education*, 35(1), 61–81. <https://doi.org/10.1007/s10798-024-09906-5>
- Danandjaja, J. (2020). *Folklor Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain*. Pustaka Utama Grafiti.
- Fitriani, F., & Suyanto, S. (2021). Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan pembelajaran berbasis nilai karakter. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 12(2), 98–108.
- Hasanah, U., Lestari, D., & Nurhayati, S. (2021). Literasi membaca siswa sekolah dasar dan implikasinya terhadap pembelajaran berbasis teks. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(1), 33–42.
- Hidayati, N., Sari, P., & Nugroho, A. (2021). Pengaruh media video animasi terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115–125.
- Kemendikbud. (2020). *Kebijakan Merdeka Belajar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kurniasih, I. (2021). Pembelajaran nilai Pancasila berbasis kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Civic Education*, 5(1), 21–30.
- Lestari, E., & Widiana, I. W. (2021). Media video animasi berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 89–100.
- Mayer, R. E. (2020a). Designing multimedia instruction in anatomy: An evidence-based approach. *Clinical Anatomy*, 33(1), 2–11.
- Mayer, R. E. (2020b). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Payong, M. R. (2020). Zona Perkembangan Proksimal dan Pendidikan Berbasis Konstruktivisme Sosial Menurut Lev Semyonovich Vygotsky. In *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio* (Vol. 12, Issue 2). Pendidikan Dan Kebudayaan Missio.
- Pratiwi, D. A., & Nugroho, R. A. (2022). Peran guru dalam pembelajaran inovatif pada implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 66–75.
- Purwanto, N. (2020). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Putra, I. G. A., Sari, N. M., & Dewi, K. A. (2022). Efektivitas media audiovisual dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(2), 73–83.
- Rahmawati, D., & Widodo, H. (2021). Strategi pembelajaran kontekstual dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 28(1), 41–50.
- Saputra, P. W., Pustikayasa, I. M., Gunawan, I. G. D., Sukraini, N., Mertayasa, I. K., Yhani, P. C. C., & Vienlencia, R. (2024). Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. *Tampung Penyang*, 22(2), 159–170.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. RajaGrafindo Persada.
- Sari, M., Hadi, S., & Kusuma, A. (2022). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap hasil belajar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 59–69.
- Sudaryana, B., & Agusiady, H. R. R. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Alfabeta, Bandung, 4.
- Sulastri. (2020). Integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 85–95.
- Susanto, A., & Prasetyo, E. (2020). Karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dan implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*, 4(2), 112–121.
- Suyanto, & Widodo, H. (2020). Pendidikan karakter sebagai fondasi pembentukan kepribadian siswa.

Jurnal Pendidikan Nasional, 8(3), 221–230.

- Tilaar, H. A. R. (2020). Transformasi pendidikan nasional dalam perspektif karakter bangsa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 26(2), 97–106.
- Tsuroyya, I., Wulandari, N., & Hidayah, R. (2022). Digital comic as an alternative learning media in elementary school. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 99–110.
- Uno, H. B. (2020). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Uno, H. B., & Mohamad, N. (2020). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 8(1), 15–24.
- Widiana, I. W. (2020). Pembelajaran berbasis kearifan lokal dalam membangun karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 110–118.
- Widodo, A. (2020). Tantangan literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 55–64.
- Winarno, & Suyadi. (2020). Pendidikan Pancasila dan pembentukan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Civic Education*, 4(2), 89–98.
- Winata, A., Widiyanti, I. S. R., & Sri Cacik. (2021). Analisis Kemampuan Numerasi dalam Pengembangan Soal Asesmen Kemampuan Minimal pada Siswa Kelas XI SMA untuk Menyelesaikan Permasalahan Science. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 498–508. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1090>
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2021). Penguatan nilai Pancasila melalui pembelajaran karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 1–10.