

**PEMANFAATAN CERITA RAKYAT KIDANG GARUNGAN BERBASIS VIDEO ANIMASI
SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN PEMAHAMAN NILAI-NILAI
PANCASILA SILA KE-2**

Mely Nurjanah¹, Robingun Suyud El-Syam², Mukhtar Sofwan Hidayat³

Universitas Sains Al-Qur'an^{1,2,3}

e-mail: nurjanahmely3576@gmail.com¹, robysyams@unsiq.ac.id²,
muhtarsh@unsiq.ac.id³

Diterima: 17/6/2026; Direvisi: 26/6/2026; Diterbitkan: 2/6/2026

ABSTRAK


Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila sila ke-2 menunjukkan perlunya pemanfaatan media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan cerita rakyat Kidang Garungan berbasis video animasi terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila ke-2 pada siswa kelas IV SDN 1 Dieng Kulon. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain pretest-posttest control group design. Subjek penelitian berjumlah 64 siswa yang terdiri atas 32 siswa pada kelas eksperimen dan 32 siswa pada kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes pilihan ganda yang telah memenuhi persyaratan instrumen penelitian. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent Sample t-Test, dan uji N-Gain dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 51,25 pada pretest menjadi 76,25 pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 54,69 menjadi 59,06. Hasil uji Independent Sample t-Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 (<0,05) yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hasil N-Gain kelas eksperimen sebesar 47,72%, sedangkan kelas kontrol sebesar -0,05%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis cerita rakyat Kidang Garungan efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila ke-2 pada siswa sekolah dasar serta dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung penguatan pendidikan karakter.

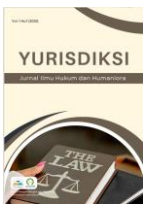
Kata Kunci: *Cerita Rakyat, Video Animasi, Pendidikan Pancasila, Sila Ke-2 Pancasila, Sekolah Dasar.*

ABSTRACT

The low level of students' understanding of the second principle of Pancasila highlights the need for more engaging and contextual learning media in Pancasila Education. This study aimed to investigate the effect of utilizing the Kidang Garungan folktale presented through animated video on improving fourth-grade students' understanding of the values embodied in the second principle of Pancasila at SDN 1 Dieng Kulon. The study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The participants consisted of 64 students, including 32 students in the experimental group and 32 students in the control group. Data were collected using a multiple-choice test that met the required research instrument standards. Data analysis was conducted through normality testing, homogeneity testing, Independent Samples t-Test, and N-Gain analysis using SPSS software. The results indicated that the average score of the experimental group increased from 51.25 on

Copyright (c) 2026 Yurisdiksi : Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora

 <https://doi.org/10.51878/yurisdiksi.v1i2>



the pretest to 76.25 on the posttest, while the control group improved from 54.69 to 59.06. The Independent Samples t-Test yielded a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a statistically significant difference between the two groups. Furthermore, the N-Gain score of the experimental group reached 47.72%, whereas the control group obtained -0.05%. These findings demonstrate that the use of animated videos based on the Kidang Garungan folktale effectively enhances elementary school students' understanding of the values of the second principle of Pancasila and can serve as an alternative instructional medium to support character education development.

Keywords: *Folktale, Animated Video, Pancasila Education, Second Principle Of Pancasila, Elementary School.*

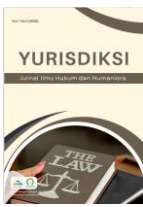
PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik sekaligus menanamkan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Lestari & Kurnia, 2022). Salah satu nilai fundamental yang perlu ditanamkan sejak sekolah dasar adalah nilai kemanusiaan yang terkandung dalam sila kedua Pancasila, yaitu Kemanusiaan yang Adil dan Beradab (Wulansari, 2025). Nilai tersebut mencakup sikap menghargai hak dan martabat manusia, kepedulian sosial, keadilan, serta perilaku santun dalam kehidupan sehari-hari (Sari & Najicha, 2022). Penguatan nilai kemanusiaan pada jenjang sekolah dasar menjadi penting karena fase ini merupakan periode pembentukan karakter yang akan memengaruhi perkembangan sikap dan perilaku peserta didik pada tahap pendidikan berikutnya.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Dieng Kulon menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menghubungkan materi Pancasila dengan perilaku nyata dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, proses pembelajaran cenderung didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai kemanusiaan belum optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan Pendidikan Pancasila yang menekankan internalisasi nilai dengan praktik pembelajaran yang masih berfokus pada penguasaan materi secara kognitif.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar (Sismulyasih et al., 2023; Mugiyo et al., 2024). Media video animasi memiliki potensi untuk menyajikan materi secara lebih konkret melalui kombinasi unsur visual dan audio yang menarik (Astari et al., 2024; Putra et al., 2024). Karakteristik tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga memperoleh gambaran situasi yang mendekati pengalaman nyata sehingga proses internalisasi nilai dapat berlangsung lebih efektif. Oleh karena itu, penggunaan video animasi dinilai relevan untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berorientasi pada pembentukan karakter.

Selain media yang menarik, pembelajaran karakter juga memerlukan sumber belajar yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang mengandung pesan moral dan nilai sosial yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan (Suryani et al., 2024; Suryanto et al., 2024). Cerita rakyat Kidang Garungan yang berkembang di kawasan Dieng memuat nilai-nilai kepedulian, kebersamaan, tanggung jawab, dan penghormatan terhadap sesama yang selaras dengan sila kedua Pancasila. Pengintegrasian



cerita rakyat ke dalam media video animasi berpotensi menghasilkan pembelajaran yang lebih kontekstual karena peserta didik dapat memahami nilai-nilai karakter melalui narasi budaya yang akrab dengan lingkungan mereka.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa dalam berbagai mata pelajaran (Istiqomah & Rondli, 2024; Muazizah & Hamidaturrohman, 2026). Penelitian lain juga membuktikan bahwa cerita rakyat dapat dimanfaatkan sebagai sarana penanaman nilai moral dan karakter pada peserta didik (Rahmawati & Kurniawan, 2021). Putri Qori'ah (2023) menemukan bahwa video animasi berbasis cerita rakyat efektif dalam menanamkan nilai kemanusiaan pada siswa sekolah dasar, sedangkan Wahyudi (2019) mengidentifikasi berbagai nilai moral dalam cerita rakyat Kidang Garungan. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih dilakukan secara terpisah, yakni berfokus pada efektivitas video animasi, analisis nilai moral cerita rakyat, atau pendidikan karakter secara umum. Belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengintegrasikan cerita rakyat Kidang Garungan dalam format video animasi untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila ke-2 melalui pengujian eksperimen pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa integrasi tiga unsur yang belum banyak dikaji secara bersamaan, yaitu cerita rakyat Kidang Garungan sebagai sumber kearifan lokal, video animasi sebagai media pembelajaran, dan nilai-nilai Pancasila sila ke-2 sebagai fokus materi pembelajaran. Kebaruan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal sekaligus memperluas kajian mengenai pemanfaatan media digital dalam Pendidikan Pancasila. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung penguatan karakter peserta didik di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pemanfaatan cerita rakyat Kidang Garungan berbasis video animasi terhadap peningkatan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila ke-2 pada siswa kelas IV SDN 1 Dieng Kulon.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *pretest-posttest control group design* yang melibatkan satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol (Agustianti et al., 2022). Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Dieng Kulon, Kecamatan Batur, Kabupaten Banjarnegara pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 64 siswa kelas IV yang terdiri atas 32 siswa pada kelas eksperimen dan 32 siswa pada kelas kontrol. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik cluster sampling dengan mempertimbangkan kelas yang telah terbentuk secara alami di sekolah. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis cerita rakyat Kidang Garungan, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan metode konvensional. Perlakuan diberikan selama empat kali pertemuan pembelajaran dengan materi yang sama pada kedua kelompok. Sebelum dan sesudah perlakuan, siswa pada kedua kelas diberikan pretest dan posttest untuk mengukur perubahan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila sila ke-2.

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pemahaman nilai-nilai Pancasila sila ke-2, meliputi sikap menghargai hak dan martabat orang lain, empati dan kepedulian terhadap sesama, sikap adil, perilaku tolong-menolong, serta perilaku sopan dan beradab. Hasil pengujian instrumen menunjukkan bahwa butir soal yang digunakan memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, serta memiliki tingkat kesukaran dan

daya pembeda yang memadai. Rincian hasil pengujian instrumen disajikan pada lampiran penelitian. Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan rata-rata hasil belajar dan peningkatan pemahaman siswa. Selanjutnya, data dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji Independent Samples t-Test sebagai uji hipotesis, serta uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas penggunaan video animasi berbasis cerita rakyat Kidang Garungan terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila sila ke-2 pada siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat Kidang Garungan terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila sila ke-2 pada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Dieng Kulon. Penelitian menggunakan desain quasi experiment dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing terdiri atas 32 peserta didik. Penyajian hasil penelitian difokuskan pada perbedaan peningkatan pemahaman peserta didik setelah memperoleh perlakuan pembelajaran yang berbeda.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis cerita rakyat Kidang Garungan memberikan peningkatan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Perbedaan capaian antara kedua kelompok menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi budaya lokal mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Ringkasan hasil analisis peningkatan pemahaman peserta didik disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

Kelompok	N	Pretest	Posttest	Peningkatan	Ketuntasan (%)
Eksperimen	32	51,25	76,25	25,00	81,25
Kontrol	32	54,69	59,06	4,37	34,38

Berdasarkan Tabel 1, kelompok eksperimen menunjukkan perkembangan pemahaman yang lebih optimal setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis cerita rakyat *Kidang Garungan*. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi sebelum perlakuan diberikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan menarik mampu membantu peserta didik memahami konsep nilai kemanusiaan secara lebih mendalam. Dengan demikian, media video animasi berbasis cerita rakyat dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat untuk memastikan kesesuaian dengan teknik analisis yang digunakan. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data yang diperoleh dari kelompok penelitian. Hasil analisis menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen sehingga memenuhi asumsi statistik parametrik. Rincian hasil pengujian prasyarat tersebut disajikan secara lengkap pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Prasyarat

Uji	Sig.	Keterangan
Shapiro Wilk	>0,05	Normal
Levene Test	0,872	Homogen

Selanjutnya, hasil uji *Independent Samples t-Test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa peningkatan pemahaman peserta didik pada kedua kelompok tidak terjadi dalam tingkat yang sama. Temuan ini memperkuat bahwa perubahan pemahaman peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran secara umum, tetapi juga berkaitan dengan penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat sebagai perlakuan dalam penelitian. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah perlakuan diberikan, analisis *N-Gain* dilakukan dan hasilnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil N-Gain

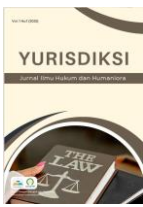
Kelompok	N-Gain (%)	Keterangan
Eksperimen	47,72	Sedang
Kontrol	-0,05	Tidak efektif

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dipahami bahwa pemberian perlakuan menggunakan media video animasi berbasis cerita rakyat memberikan dampak yang lebih positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dibandingkan pembelajaran yang dilakukan tanpa media tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, hasil ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, terutama dalam menanamkan pemahaman terhadap nilai-nilai yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, media video animasi berbasis cerita rakyat dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mendukung peningkatan kualitas hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis cerita rakyat Kidang Garungan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman nilai-nilai Pancasila sila ke-2 pada peserta didik sekolah dasar. Pengaruh tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur teknologi digital dan budaya lokal mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penyampaian materi secara konvensional. Video animasi tidak hanya membantu menyajikan materi secara visual, tetapi juga memberikan konteks nyata mengenai nilai kemanusiaan, kepedulian, keadilan, dan penghormatan terhadap sesama melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan peserta didik.

Copyright (c) 2026 Yurisdiksi : Jurnal Ilmu Hukum Dan Humaniora



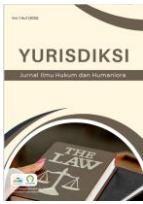
Temuan ini sejalan dengan Astari et al. (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu peserta didik memahami nilai secara lebih konkret melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif. Dengan demikian, keberhasilan media dalam penelitian ini tidak semata-mata terletak pada aspek teknologinya, tetapi juga pada kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang kontekstual melalui representasi budaya lokal.

Penggunaan cerita rakyat Kidang Garungan dalam bentuk video animasi memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena peserta didik memperoleh stimulus visual sekaligus pesan moral melalui perkembangan alur cerita. Cerita rakyat berperan sebagai jembatan antara konsep nilai Pancasila yang bersifat abstrak dengan realitas sosial yang dapat diamati dan dipahami oleh siswa. Melalui tokoh, konflik, dan penyelesaian dalam cerita, peserta didik dapat melakukan proses identifikasi terhadap perilaku yang mencerminkan sikap kemanusiaan, seperti kepedulian, kerja sama, dan penghargaan terhadap orang lain. Hal ini diperkuat oleh Suryanto et al. (2024) yang menyatakan bahwa cerita rakyat memiliki potensi sebagai sumber pendidikan karakter karena mengandung nilai sosial dan moral yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, penelitian Sapro'ah et al. (2026) menunjukkan bahwa pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran sekolah dasar dapat memperkuat literasi budaya sekaligus membangun kesadaran siswa terhadap nilai-nilai yang berkembang di lingkungan sosialnya.

Temuan penelitian ini sejalan dengan perspektif konstruktivisme yang memandang bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika peserta didik membangun pengetahuan melalui pengalaman yang bermakna. Dalam penelitian ini, video animasi berbasis cerita rakyat tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi menjadi sarana bagi siswa untuk mengamati, menafsirkan, dan merefleksikan nilai-nilai yang terdapat dalam cerita. Proses tersebut memungkinkan peserta didik membangun pemahaman secara aktif melalui pengalaman belajar yang melibatkan aspek kognitif dan afektif. Hasil penelitian ini mendukung temuan Ananda et al. (2026), Hendrina et al. (2022), dan Ashar & Supriansyah (2023) yang menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menyajikan materi melalui kombinasi unsur visual dan audio yang lebih mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media animasi dapat menjadi strategi pedagogis yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan bantuan konkret dalam memahami konsep abstrak.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, sebagian besar kajian mengenai video animasi lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar, motivasi, atau pemahaman konsep, sedangkan penelitian mengenai cerita rakyat lebih sering diarahkan pada analisis nilai moral dan budaya. Penelitian ini memperluas kajian tersebut dengan menghadirkan integrasi antara media digital, cerita rakyat lokal, dan pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam satu pendekatan eksperimen. Integrasi tersebut menjadi aspek kebaruan karena tidak hanya memanfaatkan cerita rakyat sebagai bahan bacaan, tetapi mengubahnya menjadi media audiovisual yang dapat digunakan untuk mengembangkan pemahaman nilai Pancasila secara lebih aplikatif. Hal ini sejalan dengan Kurnia (2022) dan Syahwaliana et al. (2025) yang menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membangun karakter dan civic disposition peserta didik melalui pengalaman belajar yang kontekstual. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis berupa penguatan konsep pembelajaran berbasis kearifan lokal sebagai pendekatan alternatif dalam pendidikan karakter.

Meskipun peningkatan pemahaman berdasarkan nilai N-Gain berada pada kategori sedang, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis cerita rakyat memberikan dampak pembelajaran yang lebih baik dibandingkan metode pembelajaran



konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak hanya diukur berdasarkan peningkatan skor akademik, tetapi juga berdasarkan kemampuannya menciptakan proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan memiliki keterkaitan dengan pengalaman peserta didik. Media berbasis cerita rakyat mampu menghadirkan dimensi emosional dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya mengetahui nilai Pancasila, tetapi juga memahami alasan pentingnya menerapkan nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hasil ini diperkuat oleh Angela et al. (2023) dan Susanti et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media video animasi dapat mendukung penguatan karakter melalui penyajian pesan moral yang lebih mudah diterima oleh siswa sekolah dasar.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru sekolah dasar bahwa pemanfaatan cerita rakyat lokal dalam bentuk media digital dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengembang sumber belajar yang mampu menghubungkan teknologi, budaya lokal, dan pendidikan karakter. Penggunaan media berbasis kearifan lokal dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dengan lingkungan peserta didik sekaligus menjaga keberlanjutan nilai budaya daerah. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media video animasi berbasis cerita rakyat dari berbagai daerah, menguji penerapannya pada materi karakter lainnya, serta melibatkan jenjang pendidikan yang lebih luas untuk memperkaya kajian mengenai efektivitas pembelajaran berbasis budaya lokal.

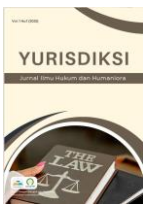
KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan cerita rakyat Kidang Garungan berbasis video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila sila ke-2 pada siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media audiovisual dengan cerita rakyat mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna sehingga membantu peserta didik menginternalisasi nilai-nilai kemanusiaan, seperti empati, kepedulian, keadilan, dan penghormatan terhadap sesama. Selain memberikan dampak pada peningkatan pemahaman kognitif, penggunaan media tersebut juga berkontribusi dalam penguatan pendidikan karakter melalui pemanfaatan kearifan lokal sebagai sumber belajar. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat menjadi sarana yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila sekaligus memperkaya kajian mengenai pembelajaran kontekstual di sekolah dasar.

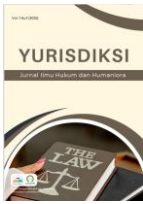
Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis cerita rakyat dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang mendukung implementasi Pendidikan Pancasila secara lebih relevan dengan pengalaman dan lingkungan budaya peserta didik. Temuan ini juga membuka peluang pengembangan berbagai media pembelajaran berbasis kearifan lokal untuk memperkuat pembentukan karakter dan nilai kebangsaan pada jenjang pendidikan dasar. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan dan menguji media serupa dengan memanfaatkan cerita rakyat dari berbagai daerah, menerapkannya pada materi pembelajaran yang berbeda, serta melibatkan jenjang pendidikan dan karakteristik peserta didik yang lebih beragam guna memperoleh temuan yang lebih komprehensif dan memiliki daya generalisasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Agustianti, R., Nanda Saputra, R., Amelia, D., Et Al. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. CV. Media Sains Indonesia.
<https://Www.Researchgate.Net/Publication/377499665>



- Ananda, F., Perdana, D. R., Hariyanto, & Syafrudin, U. (2026). Penerapan Inquiry Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.23969/Jp.V11i01.43453>
- Andayani, M., & Sukma, E. (2026). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 4(6). <https://doi.org/10.62281/142t0x12>
- Angela, P., Andini, S. A., & Rohimah, A. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Penguatan Karakter Toleransi Pada Siswa Sekolah Dasar 01 Sumberjaya. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3). <https://doi.org/10.31004/Jptam.V7i3.12002>
- Ashar, S. A., & Supriansyah. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia Di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/Ejip.V2i3.384>
- Astari, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1–10. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/Pendas/article/view/22036>
- Della Ardhani, M., Utaminingsih, I., Ardana, I., & Fitriyono, R. A. (2022). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Gema Keadilan*, 9(2), 81–92. <https://doi.org/10.14710/Gk.2022.16167>
- Hendrina, L., Sumantri, M. S., & Zakiah, L. (2022). Survey Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.2971>
- Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Pembentukan Karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*. <https://doi.org/10.12928/Citizenship.V5i2.23179>
- Laksmi, A. M., Widodo, S. T., & Nurul, T. K. (2025). Dampak Pemanfaatan Media Dan Metode Pembelajaran Terhadap Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di SDN Jatisari. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(4), 249–259. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V11i04.9893>
- Magdalena, I., Fatakhatus, S., Rosnaningsih, A., & Isnaeni, A. P. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/Edisi/article/view/1373>
- Malik, L. A., & Maunah, B. (2023). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Di MTS Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 2(3), 193-212. <https://doi.org/10.56910/Jispendiora.V2i3.1000>
- Muazizah, D., & Hamidaturrohmah. (2026). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 10(3). <https://doi.org/10.24114/Jgk.V10.I3.73617>
- Mugiyo, S. A. W., Suryandari, K. C., & Sulastri, R. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Animasi Kelas 2 Sekolah Dasar. *Social, Humanities, And*



Educational Studies (SHES): Conference Series, 7(3).

<https://doi.org/10.20961/Shes.V7i3.92318>

Munisah, E. (2020). Artikel Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra, 18*(1), 23-32. <https://doi.org/10.47637/Elsa.V18i1.231>

Nurhalizah, S., Su'adah, S., Ismawanti, A. N., Debi, Y. P., Pakpahan, G. P., Maulana, M. I., & Anggraini, R. D. (2024). Nilai-Nilai Moral Dalam Cerita Tapa Malenggang Sebagai Pembelajaran Karakter Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(4), 517-527. <https://doi.org/10.23969/Jp.V9i4.20075>

Nurhidayatika, N., & Lestari, R. P. (2025). Pemanfaatan Cerita Rakyat Bima Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Membentuk Karakter Siswa SDN Inpres Rore. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 4*(4), 1-8. <https://doi.org/10.57218/Jupenji.Vol4.Iss4.2350>

Putra, I. G. N. A., Kristiantari, M. G. R., & Wiarta, I. W. (2024). Media Video Animasi Yang Layak Dan Efektif Diterapkan Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 8*(1), 101–107. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V8i1.74473>

Rara, S. R. A., & Syah, E. F. (2025). EKSISTENSI KANAL YOUTUBE RIRI CERITA ANAK INTERAKTIF DALAM MENERAPKAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(02), 499-510. <https://doi.org/10.23969/Jp.V10i02.24659>

Rudhianto, D. A., Pratama, G. D. A., Setiawan, N. F., & Rawanoko, E. S. (2026). Dampak Penggunaan Media Belajar Guru Terhadap Pembelajaran Ppkn Kelas Tinggi Di SDN 1 Bonyokan. *Jurnal Ilmiah Nusantara, 3*(1), 228–235. <https://doi.org/10.61722/Jinu.V3i1.7484>

Sapro'ah, R., Yonanda, D. A., Yanto, A., & Rosidah, A. (2026). Model Pemanfaatan Cerita Rakyat Dalam Pengembangan Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(01), 154-168. <https://doi.org/10.23969/Jp.V11i01.43978>

Suryanto, E., Nugroho, A., & Lestari, P. (2024). Kearifan Lokal Dalam Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Kajian Pendidikan, 9*(1), 88–99. <https://doi.org/10.24235/leal.V9i2.14802>

Susanti, I. T., Sari, E. N., Merkuri, A., & Wahyudi, A. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 7*(2), 121–128. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/Documents/Detail/4809753>

Syahwaliana, K., Habib, T. A., Shofiyah, S. N. A., & Oki, S. (2025). Integrasi Nilai Pancasila Dalam Pembentukan Civic Disposition Melalui Pendidikan Pancasila: Systematic Literature Review. *Jurnal Kewarganegaraan, 22*(1), 76-88. <https://doi.org/10.24114/Jk.V22i1.64360>

Widianingsih, D., Widyaningti, N. T., Melinda, R. U., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). Efektivitas Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jiip: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(11), 13089–13094. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V7i11.6305>