

PERSEPSI SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP KONSEP BELAJAR SETELAH MENONTON FILM JUMBO

Diva Ghefira Rahmadani¹, Hendri Purbo Waseso²
^{1,2} PGMI, FTIK, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto,
ghafiradiva878@gmail.com¹, hendri@uinsaizu.ac.id²

ABSTRACT

This research aims to analyze elementary school students' perceptions of the concept of learning after watching the film "Jumbo" and to identify the learning values understood by students through the viewing experience. The approach used is descriptive qualitative with a phenomenological method. The subjects of this study are three fourth-grade students from MI Ma'arif Nu Banteran Sumbang, selected through purposive sampling techniques. Data were collected through in-depth interviews and analyzed using the steps outlined by Miles and Huberman, which include data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the film "Jumbo" has a varied impact on students' learning perceptions. The majority experienced a shift in their learning perception towards a more enjoyable experience, while other informants showed stable perceptions without significant changes. Additionally, students were able to understand the values of perseverance, courage, and teamwork from the film's scenes and relate them to their own learning experiences. Overall, the research emphasizes that the film "Jumbo" can have a constructive impact on students' learning perceptions through character identification and the interpretation of character values. These findings imply that teachers should optimize the use of films as a medium for character education and motivation in elementary schools.

Keywords: student perception, learning concept, jumbo film

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi siswa sekolah dasar terhadap konsep belajar setelah menonton film Jumbo serta mengidentifikasi nilai-nilai belajar yang dipahami siswa melalui tayangan tersebut. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode fenomenologis. Subjek penelitian ini adalah tiga siswa kelas IV MI Ma'arif Nu Banteran Sumbang yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan dianalisis dengan langkah Miles dan Huberman, yaitu reduksi data penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Jumbo memberikan dampak yang beragam terhadap persepsi belajar siswa. Mayoritas mengalami perubahan persepsi belajar menjadi lebih menyenangkan sedangkan informan lainnya menunjukkan persepsi stabil tidak menunjukkan perubahan signifikan. Selain itu, siswa mampu memahami nilai pantang menyerah, keberanian dan kerjasama dari adegan film kemudian menghubungkan dengan pengalaman belajar. Secara keseluruhan, penelitian menegaskan bahwa film Jumbo mampu memberikan dampak konstruktif terhadap persepsi belajar siswa melalui proses indentifikasi tokoh dan pemaknaan nilai-nilai karakter. Temuan ini memberikan implikasi bagi guru untuk

mengoptimalkan penggunaan film sebagai media pembelajaran karakter dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: persepsi siswa, konsep belajar, film jumbo

A. Pendahuluan

Belajar adalah proses penting yang melibatkan perubahan perilaku, pemahaman serta pembentukan karakter melalui pengalaman yang bermakna (Faizah dan Kamal 2024). Namun, pada kenyataannya banyak siswa sekolah dasar masih memandang belajar sebagai sesuatu yang membosankan, melelahkan bahkan menakutkan. Rendahnya motivasi belajar, cepat bosan, dan anggapan bahwa belajar adalah kewajiban menjadi fenomena yang sering dijumpai dalam proses pendidikan dasar (Ajmalia dkk. t.t.).

Persepsi siswa terhadap belajar tidak terbentuk secara instan, melainkan dikonstruksi melalui pengalaman belajar yang dialami siswa. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang memandang belajar sebagai proses aktif dalam membangun pengetahuan dan pemaknaan berdasarkan pengalaman interaksi dengan lingkungan. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mengonstruksi pemahamannya sendiri melalui

pengalaman konkret, refleksi, dan keterlibatan emosional (Khofifah dan Usriyah 2021). Oleh karena itu, pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna menjadi faktor penting dalam membentuk persepsi belajar siswa secara positif.

Kondisi tersebut diperlukannya pendekatan yang menyenangkan hal-hal baru yang memacu rasa ingin tahu siswa (Hudhana dan Ibrahim 2024). Salah satunya alternatif yang dinilai efektif adalah penggunaan media film. Melalui media film edukatif siswa dapat mengembangkan keterampilan analisis narasi, karakter dan pesan yang disampaikan (Ayu dkk. 2023).

Film Jumbo hadir sebagai media edukatif yang menyajikan alur cerita sarat nilai karakter seperti pantang menyerah, keberanian, kerjasama dan semangat belajar. Dalam konteks belajar, semangat pantang menyerah adalah proses mendasar dalam pembentukan karakter kepribadian siswa (Hartono 2018). Nilai karakter keberanian dan kerjasama juga sangat dibutuhkan dalam belajar karena mendukung siswa untuk aktif

berpartisipasi, berpikir kritis, dan mencapai tujuan bersama (Aviatri 2025). Pengalaman menonton film memungkinkan siswa mengamati tindakan tokoh, merasakan emosi dalam cerita, serta melakukan refleksi terhadap pengalaman belajarnya sendiri (Alam dan Indriani 2025). Sebagaimana dijelaskan dalam teori pembelajaran Sosial Bandura manusia dapat dan sudah banyak belajar dari pengalaman langsung, namun lebih banyak yang mereka pelajari dari aktivitas mengamati perilaku orang lain (Lesilolo 2019). Proses belajar melalui pengamatan ini terjadi ketika individu memperhatikan model, mengingat perilaku yang diamati, menirukannya dan termotivasi untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media film mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan pembentukan karakter (Adiati, Firdaus, dan Nurwahidin 2023). Namun demikian penelitian yang secara khusus mengkaji persepsi siswa terhadap konsep belajar setelah menonton film Jumbo masih sangat terbatas. Padahal persepsi merupakan fondasi penting yang

mepengaruhi motivasi, sikap, dan perilaku belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk memahami bagaimana siswa memaknai belajar setelah menonton film Jumbo serta bagaimana nilai-nilai dalam film tersebut mepengaruhi pemahaman dan sikap mereka terhadap belajar. Dengan menggali pengalaman subjektif siswa penelitian ini berupaya memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain fenomenologis yang bertujuan untuk menggali pengalaman subjektif siswa mengenai konsep belajar setelah menonton film Jumbo. Pendekatan ini dipilih karena berfokus pada pemaknaan pengalaman sebagaimana disadari oleh subjek sehingga mampu menangkap persepsi, interpretasi dan emosi siswa secara mendalam. Subjek penelitian ini terdiri dari tiga siswa siswa kelas IV MI Ma'arif NU Banteran yang dipilih melalui purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu

yaitu telah menonton film Jumbo memiliki kemampuan akademik yang beragam, mampu mengungkapkan pendapat secara verbal dan mendapat rekomendasi dari guru kelas.

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan pertanyaan semi terstruktur sehingga memungkinkan siswa menceritakan pengalaman menonton film dan memahami mereka tentang belajar secara bebas dan natural. Dokumentasi kegiatan nonton bareng serta catatan lapangan digunakan sebagai pendukung. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model Miles & Huberman yang meliputi proses reduksi data untuk memilah informasi yang relevan, penyajian data dalam bentuk narasi terstruktur dan penarikan kesimpulan melalui verifikasi berulang (Sugiyono 2017). Analisis ini menekankan pencarian pola, tema dan hubungan antara pemaknaan siswa terhadap belajar dan nilai-nilai dalam film Jumbo. Sebagaimana ditegaskan oleh teori konstruktivisme, pengalaman langsung siswa menjadi dasar pembentukan persepsi (Azzahra 2025).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi siswa sekolah dasar terhadap konsep belajar setelah menonton film Jumbo serta mengidentifikasi nilai-nilai belajar yang dipahami siswa melalui tayangan film Jumbo. Dalam konteks ini, persepsi siswa dipandang sebagai faktor penting yang dapat memengaruhi cara memahami dan mengaplikasikan konsep belajar dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan dari penelitian yang dilakukan oleh (Cahya 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk film dapat berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

1. Persepsi Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman menonton film Jumbo memberikan pengaruh yang berbeda terhadap persepsi belajar masing masing siswa. Perbedaan ini terlihat dari cara siswa memaknai konsep belajar setelah mendapatkan pengalaman visual dan emosional melalui film. Informan S1 tidak mengalami perubahan signifikan terhadap persepsi belajar yang berarti tetap

memandang belajar sebagai kewajiban yang harus dijalani. Meskipun demikian, informan S1 tetap mampu memahami nilai pantang menyerah dari film Jumbo dan menghubungkan dengan pengalaman belajar saat menghadapi kesulitan dalam mengerjakan soal matematika. Hal ini menunjukkan bahwa film tidak selalu mengubah persepsi belajar secara langsung, tetapi tetap dapat berkontribusi dalam memperkaya nilai-nilai belajar siswa.

Sedangkan informan S2 dan S3, menunjukkan perubahan persepsi belajar yang lebih positif setelah menonton film Jumbo. Informan S2 yang sebelumnya merasa kurang termotivasi dalam belajar menunjukkan peningkatan semangat belajar setelah menonton film. Perubahan ini dipengaruhi oleh keterlibatan emosional Informan S2 terhadap adegan keberanian Jumbo saat memanjat tembok untuk mengambil kembali buku peninggalan orang tua. Adegan tersebut memberikan gambaran konkret tentang usaha, ketekunan,

dan keberanian dalam menghadapi tantangan. Pengalaman visual dan naratif ini mendorong informan S2 untuk memandang belajar sebagai aktivitas yang membutuhkan usaha dan tidak mudah menyerah. Hal ini sesuai dengan teori *multimedia learning* Mayer yang menekankan bahwa visualisasi naratif dapat meningkatkan pemrosesan kognitif siswa (Wahidin t.t.).

Sementara itu, informan S3 yang sebelumnya menganggap belajar menyenangkan tetapi, terkadang membingungkan setelah menonton film memaknai belajar sebagai kegiatan yang lebih menyenangkan dan bermakna. Nilai pantang menyerah dari Jumbo dapat diterapkan dengan baik oleh S3 saat kesulitan mengerjakan tugas matematika yang menunjukkan adanya proses internalisasi nilai. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial Bandura yang menekankan bahwa siswa dapat belajar melalui observasi dan peniruan perilaku tokoh (Lesilolo 2019).

Perbedaan persepsi antar siswa tersebut menguatkan pandangan

konstruktivisme bahwa pengetahuan dan persepsi belajar dibangun secara aktif oleh siswa antara pengalaman baru dan kerangka pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Informan yang sejak awal memiliki persepsi belajar yang kurang positif cenderung menunjukkan perubahan yang lebih signifikan setelah memperoleh pengalaman emosional dari film. Sebaliknya, siswa yang sejak awal memandang belajar sebagai kewajiban menunjukkan perubahan yang lebih terbatas. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran bekerja secara diferensial, tergantung pada kesiapan dan karakteristik individu siswa.

Film Jumbo memperlihatkan kemampuannya dalam menghadirkan situasi problematis yang relevan dengan dunia anak, sehingga siswa lebih mudah melakukan identifikasi dengan tokoh. Adegan-adegan yang menampilkan konflik, usaha, dan penyelesaian masalah memberikan ruang bagi siswa untuk memahami bahwa proses

belajar tidak selalu mudah, tetapi memerlukan ketekunan dan keberanian. Proses ini sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa secara aktif membangun pemahaman berdasarkan pengalaman yang dialami atau diamati (Suparlan 2019). Film Jumbo disini berfungsi sebagai stimulus pembelajaran yang menyediakan pengalaman visual, emosional, dan kontekstual yang memungkinkan siswa membangun makna belajar sesuai dengan latar belakang dan pengalaman individu masing-masing (Azzahra 2025). Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media film tidak bekerja secara sama pada setiap siswa, melainkan memberikan ruang bagi interpretasi yang beragam.

2. Nilai-Nilai Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa film jumbo membantu siswa membangun pemahaman terhadap nilai-nilai belajar yang berkaitan dengan proses akademik. Melalui pengalaman visual dan emosional yang

ditampilkan dalam film, siswa mampu memaknai belajar sebagai proses yang menuntut usaha, keterlibatan, dan sikap aktif dalam menghadapi tantangan. Pemahaman ini muncul ketika siswa mengaitkan peristiwa dalam film dengan pengalaman belajar yang mereka alami di kelas.

a. Nilai Pantang Menyerah

Nilai pantang menyerah merupakan nilai karakter yang paling konsisten disebut ketiga informan. Adegan Jumbo yang berusaha dalam menyelamatkan orang tua Meri atau berusaha mengambil bukunya yang dicuri menjadi refleksi yang mudah dikenali dan dimaknai siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai tersebut disampaikan secara konsisten dan kuat dalam film Jumbo. Nilai ini menjadi titik masuk bagi siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka, terutama ketika menghadapi kesulitan akademik. Nilai ini kemudian dihubungkan dengan pengalaman belajar siswa, terutama ketika menghadapi kesulitan akademik. Proses ini

sejalan dengan teori pembalajaran sosial Bandura yang menekankan bahwa individu belajar melalui observasi terhadap perilaku orang lain, kemudian memilih dan menginternalisasi perilaku tersebut untuk diterapkan dalam situasi yang relevan (Bell Gredler 1994). Dalam konteks ini siswa tidak hanya meniru perilaku tokoh secara langsung tetapi, dapat menyaring informasi yang diperoleh dari tayang fim dan menerapkannya sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing. Konsisten kemunculan nilai pantang menyerah menunjukkan bahwa film jumbo secar efektif menyampaikan pesan moral yang mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

b. Nilai Keberanian

Nilai keberanian dipahami dengan baik oleh siswa. Informan S2 dan S3 memaknai keberanian dengan tindakan Jumbo menghadapi resiko dan tantangan sebagaiaaman ditampilkan oleh tokoh Jumbo dalam film.

Sedangkan informan S1 menghubungkan keberanian dengan menghadapi soal sulit dalam belajar. Perbedaan pemaknaan ini menunjukkan bahwa film memberikan gambaran konkret yang dapat ditafsirkan sesuai pengalaman individu siswa, sebagaimana dijelaskan oleh teori konstruktivisme bahwa pengetahuan individu adalah sebuah fungsi dari pengalaman sebelumnya, struktur mentalnya yang selanjutnya digunakan untuk menerjemahkan objek-objek baru dan kejadian baru (Soleh Hapudin 2021).

c. Nilai Kerjasama

Nilai kerjasama dapat dipahami oleh seluruh informan mampu memahami pentingnya nilai kerjasama antara Jumbo dan teman-temannya membantu siswa mengenali bahwa kerjasama adalah aspek penting dalam menyelesaikan masalah dalam mencapai tujuan bersama. Pemahaman ini kemudian dihubungkan dengan pengalaman belajar di kelas,

seperti bekerjasama dalam kelompok atau menyelesaikan tugas bersama teman. Hal ini menunjukkan bahwa film mampu menjadi media efektif dalam menghubungkan pengalaman visual dengan praktik pembelajaran nyata, sehingga nilai-nilai yang ditampilkan tidak berhenti pada cerita, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan belajar siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa nilai karkater yang disajikan melalui media visual dan naratif memiliki potensi besar memperkuat sikap belajar siswa secara tidak langsung. Temuan penelitian ini juga menunjukkan bahwa film Jumbo berkontribusi dalam membangun keterlibatan emosional siswa terhadap proses belajar. Keterlibatan emosional tersebut muncul ketika siswa menunjukkan respons afektif terhadap konflik dan perjuangan tokoh utama dalam film. Respons ini kemudian memengaruhi cara siswa memaknai pengalaman belajar mereka sendiri. Siswa yang terlibat secara emosional cenderung lebih mudah mengaitkan pesan moral dalam film dengan situasi belajar nyata, sehingga film tidak hanya

dipahami sebagai tontonan, tetapi juga sebagai sumber pembelajaran yang bermakna.

Selain keterlibatan emosional, film Jumbo juga memfasilitasi proses refleksi belajar siswa. Proses refleksi ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengaitkan nilai pantang menyerah, keberanian, dan kerjasama dengan pengalaman belajar sehari-hari. Siswa mampu mengidentifikasi bahwa proses belajar tidak selalu berjalan mudah, tetapi memerlukan usaha yang berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa film mampu mendorong siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka secara lebih sadar dan terarah. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa film Jumbo memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa melalui alur cerita, tokoh, dan nilai karakter yang ditampilkan. Meskipun tingkat pengaruhnya berbeda pada setiap siswa, film ini tetap berperan dalam memperkaya pemahaman dan persepsi serta pemaknaan belajar siswa sekolah dasar.

Selain menunjukkan perubahan persepsi belajar, temuan penelitian ini juga memperlihatkan bahwa film Jumbo berperan sebagai media

reflektif yang membantu siswa memahami makna belajar secara kontekstual. Proses refleksi ini terjadi ketika siswa menghubungkan peristiwa dalam film dengan pengalaman belajar mereka sendiri. Siswa tidak hanya mengingat adegan tertentu, tetapi juga mampu menafsirkan pesan moral yang terkandung di dalamnya dan mengaitkannya dengan situasi belajar nyata di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa film berfungsi tidak sekadar sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan makna belajar yang lebih mendalam.

Peran film dalam memfasilitasi refleksi belajar tersebut sejalan dengan pandangan konstruktivisme yang menekankan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika siswa secara aktif membangun pemahaman melalui pengalaman dan refleksi. Film Jumbo menyediakan pengalaman simbolik yang memungkinkan siswa mengamati peristiwa, menginterpretasikan makna, dan mengaitkannya dengan kerangka pengetahuan yang telah dimiliki. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam proses konstruksi makna belajar.

Penggunaan film sebagai media pembelajaran juga memperkuat hubungan antara nilai karakter dan proses belajar akademik. Nilai pantang menyerah yang ditampilkan dalam film, misalnya, tidak hanya dipahami sebagai nilai moral, tetapi juga dimaknai sebagai sikap penting dalam menyelesaikan tugas belajar. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengaitkan nilai tersebut dengan pengalaman mengerjakan soal yang sulit. Integrasi antara nilai karakter dan aktivitas belajar ini menunjukkan bahwa film dapat berperan sebagai media yang menjembatani pengembangan karakter dan pencapaian akademik.

Dengan demikian, tambahan temuan ini menegaskan bahwa film Jumbo memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mendukung pembentukan persepsi belajar yang lebih positif dan reflektif. Meskipun tidak semua siswa menunjukkan perubahan persepsi yang sama, film tetap memberikan kontribusi dalam memperkaya pengalaman belajar siswa melalui keterlibatan emosional, refleksi, dan internalisasi nilai karakter. Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya bahwa media audio-visual, ketika digunakan

secara tepat, dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran bermakna di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa film Jumbo dapat memberikan kontribusi positif terhadap persepsi belajar siswa sekolah dasar, khususnya bagi siswa yang memiliki keterlibatan emosional lebih kuat dengan cerita. Dua siswa menunjukkan peningkatan semangat belajar dan pemaknaan baru mengenai usaha, keberanian dan kerjasama setelah menonton film. Meskipun satu siswa tidak menunjukkan perubahan persepsi yang signifikan, nilai pantang menyerah tetap dipahami dan dihubungkan dengan pengalaman belajarnya. Temuan ini menunjukkan bahwa film dapat menjadi media edukatif yang efektif dalam menumbuhkan motivasi dan pemahaman karakter belajar melalui proses identifikasi dan refleksi.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru memanfaatkan film sebagai pemantik diskusi reflektif agar siswa tidak hanya menonton tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai

yang ditampilkan. Sekolah dapat mengintegrasikan film dalam program penguatan karakter untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan media film dengan metode pembelajaran lain untuk melihat efek yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiati, Cornellia Christin, Rangga Firdaus, dan Muhammad Nurwahidin. 2023. "Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Akademika* 12(01):69–81.
doi:10.34005/akademika.v12i01.2663.
- Ajmalia, Yurida, Salsyadila Dwi Ramadhani, Annisa Putri Nabila, Silvia Ar, dan Khadijah Lubis. t.t. "Diagnosis Keterampilan Mengatasi Kejenuhan Belajar Pada Siswa Smp Negeri 22 Palembang."
- Alam, Pandu Watu, dan Sri Seti Indriani. 2025. "Audience Experience on the Meaning of the Film 'Petualangan Sherina 2': A Phenomenological Approach." *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies* 5(1):50–57.
doi:10.17509/ftv-upi.v5i1.82451.
- Aviatri, Yudha. 2025. "Analisis Film Animasi Jumbo Dalam Penanaman Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini." 11(2).
- Ayu, Dedek, Surya Aymanda Nababan, Muhammad Ricky Hardiyansyah, Dedi Kusbiantoro, Abdul Azis, dan Aditya Darma. 2023. "Pemanfaatan Media Film Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IX IPS Madrasah Aliyah Tahfizil Qur'an." *Hijaz: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman* 2(3):80–85.
doi:10.57251/hij.v2i3.1021.
- Azzahra, Nabiila Tsuroyya. 2025. "Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran." 2(2).
- Bell Gredler, Margaret E. 1994. *Belajar Dan Membelajarkan*. Jakarta: 1994.

- Cahaya, Novita. 2024. "Studi Literatur Pengaruh Media Vidio Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran* 2 No 3.
- Faizah, Haizatul, dan Rahmat Kamal. 2024. "Belajar dan Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 8(1):466–76. doi:10.31004/basicedu.v8i1.6735.
- Hartono, Febri. 2018. "Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter." 4(2).
- Hudhana, Winda Dwi, dan Soleh Ibrahim. 2024. "Persepsi Siswa Sekolah Dasar Jawa Tengah Mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Digital Bermuatan Pendidikan Karakter." 13(3).
- Khofifah, Eva Nur, dan Lailatul Usriyah. 2021. "Pelaksanaan Teori Belajar Konstruktivisme Dari Psikologi Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar." 2.
- Lesilolo, Herly Jeanette. 2019. "Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah." *Kenosis: Jurnal Kajian Teologi* 4(2):186–202. doi:10.37196/kenosis.v4i2.67.
- Soleh Hapudin, Muhammad. 2021. *Teori belajar dan Pembelajaran menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, Suparlan. 2019. "Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran." *Islamika* 1(2):79–88. doi:10.36088/islamika.v1i2.208.
- Wahidin. t.t. "Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." 2025.