

EKSPLORASI ANIMASI ADIT SOPO JARWO SEBAGAI MEDIA GAME BASED LEARNING DALAM PENGUATAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Dawamur Rozaq¹, Hitta Alfi Muhimmah², Nurul Inayah³

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ³SDN Simokerto 1/134 Surabaya

[1dawamur.22082@mhs.unesa.ac.id](mailto:dawamur.22082@mhs.unesa.ac.id) [2hittamuhimmah@unesa.ac.id](mailto:hittamuhimmah@unesa.ac.id)

[3inayahnurulni324@gmail.com](mailto:inayahnurulni324@gmail.com)

ABSTRACT

This research is motivated by the urgency of strengthening character education for elementary school students amidst various challenges in today's children's behavioral development, such as a lack of discipline, responsibility, and cooperation. Furthermore, this research stems from a school program that encourages students to watch animated films as a medium for learning life values. The purpose of this study is to explore the potential of the animated film Adit Sopo Jarwo, integrated with game-based learning, in developing the character of third-grade elementary school students. The research results show that animated films can foster students' initial understanding of the values of honesty, responsibility, cooperation, hard work, and perseverance. The integration of game-based learning activities makes students more active, enthusiastic, and engaged in the learning process. However, behavioral changes do not occur instantly because there is still a gap between students' understanding and actual practice. The study's conclusions indicate that film-based and game-based learning have strong potential for developing student character. However, their effectiveness is influenced by the duration and variety of media, the role of the teacher, and the support of the school environment. Therefore, implementation needs to be sustainable and contextualized to ensure optimal character development in students.

Keywords: Adit Sopo Jarwo, animation, game based learning, character education, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh urgensi penguatan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar di tengah berbagai tantangan perkembangan perilaku anak masa kini, seperti kurang disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Selain itu, penelitian ini juga berangkat dari adanya program sekolah yang membiasakan siswa menonton film animasi sebagai media pembelajaran nilai-nilai kehidupan. Tujuan penelitian ini adalah mengeksplorasi potensi film animasi Adit Sopo Jarwo yang diintegrasikan dengan *game based learning* dalam mengembangkan karakter siswa kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Fokus penelitian meliputi potensi media film, proses implementasi *game based learning*, serta perubahan pemahaman dan perilaku karakter siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film animasi mampu menumbuhkan pemahaman awal siswa terhadap nilai kejujuran, tanggung jawab, kerja sama, kerja keras, dan pantang menyerah. Integrasi aktivitas *game based*

learning membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Namun, perubahan perilaku tidak terjadi secara instan karena masih ditemukan kesenjangan antara pemahaman dan praktik nyata siswa. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis film dan *game based learning* berpotensi kuat dalam pengembangan karakter siswa, tetapi efektivitasnya dipengaruhi oleh durasi dan variasi media, peran guru, serta dukungan lingkungan sekolah. Oleh karena itu, implementasi perlu dilakukan secara berkelanjutan dan kontekstual agar pembentukan karakter siswa berkembang secara optimal

Kata Kunci: Adit Sopo Jarwo, animasi, *game based learning*, pendidikan karakter, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat diartikan sebagai sarana dengan sadar terencana guna mencapai sebuah tujuan pembelajaran serta mengembangkan potensi peserta didik secara. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa tujuan pendidikan di Indonesia ialah pengembangan berbagai aspek mulai dari spiritual, kecerdasan, kepribadian akhlak dan keterampilan. Selain itu, pendidikan juga merupakan hak fundamental setiap anak yang dijamin dalam Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia. Pendidikan bukan hanya soal akademik, tetapi juga pada penguatan karakter melalui implementasi nilai-nilai Pancasila seperti religius, jujur, disiplin, dan tanggung jawab sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan

dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

Pendidikan karakter dapat diartikan sebagai salah satu aspek fundamental dalam proses pendidikan di sekolah dasar karena memiliki peran dalam pembentuk sikap dan perilaku siswa sejak dini (Wahyuni, 2021). Pada fase ini, siswa sedang berada dalam perkembangan yang penting dalam membangun nilai moral dan sosial sebagai dasar kehidupan bermasyarakat (Julianah et al., 2025). Maka dari itu, pendidikan karakter perlu diintegrasikan secara sistematis dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Nur Khasanah & Ima Rosila, 2025).

Perkembangan teknologi digital yang pesat menghadirkan tantangan baru dalam penanaman karakter pada siswa (Agnia Rahma Farhillah et al., 2025). Akses terhadap berbagai konten digital yang tidak terbatas

seringkali membuat siswa terpapar pada tontonan yang kurang mengandung nilai edukatif (Satika et al., 2025). Kondisi tersebut mewajibkan guru agar memilih dengan cermat media pembelajaran yang mampu berdampak positif (Maulana et al., 2026).

Salah satu pilihan yang dapat dipertimbangkan saat pembelajaran karakter adalah penggunaan media audiovisual seperti film animasi yang dekat dengan kehidupan siswa (Rosmawati et al., 2024). Media audiovisual dinilai mampu berperan dalam pemahaman siswa karena materi yang disajikan menarik dan konkret (Darmika et al., 2026). Salah satu film animasi lokal yang memiliki potensi tersebut adalah Adit Sopo Jarwo. Film ini menghadirkan cerita yang berkesinambungan dengan siswa sekolah dasar (Zahwa Putri Santoso et al., 2025). Selain itu, film ini juga memuat berbagai nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerja sama (Azizah et al., 2023).

Pemanfaatan film dalam pembelajaran karakter dinilai efektif karena mampu menyampaikan nilai secara kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa (Ayu & Amalsyah

Saragih, 2026). Film dapat menjadi stimulus yang membantu siswa memahami situasi sosial dan moral dalam kehidupan sehari-hari (Qurratu' Ainy, 2023). Dengan demikian, penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran dapat menjadi strategi yang relevan dalam mendukung penguatan karakter siswa (Dami et al., 2025).

Di sisi lain, pembelajaran yang inovatif diperlukan dalam rangka peningkatan partisipasi siswa saat proses belajar (Putri Indah Mawati Waruwu & Yulls Helsa, 2025). Opsi pendekatan yang dapat diuji coba adalah *game based learning*, yaitu sebuah desain pembelajaran dengan bermain atau permainan yang menyenangkan (Silfia et al., 2026). Pendekatan ini mampu berperan dalam peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa saat pembelajaran (Irfan Kholid Sofhan et al., 2026). Selain itu, *game based learning* berperan dalam pembelajaran bermakna dan interaktif (Athiyah & Amalia, 2024)

Pengintegrasian film animasi dengan pendekatan *game based learning* menjadi kesatuan yang menarik untuk dikaji dalam pembelajaran karakter di sekolah

dasar (Adinda Larasati et al., 2023). Film dapat berfungsi sebagai sumber nilai, sedangkan permainan menjadi sarana untuk menginternalisasikan nilai tersebut melalui pengalaman belajar (Puspita Sari & Fransiscus Xaverius Sri Sadewo, 2024). Namun, pemanfaatan integrasi ini masih belum banyak diteliti secara mendalam dalam konteks sekolah dasar. Oleh sebab itu, memiliki tujuan guna mengeksplorasi potensi film Adit Sopo Jarwo sebagai media pembelajaran *game based learning* dalam penguatan karakter siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Pendekatan kualitatif serta jenis studi kasus merupakan metode yang dipilih dalam penelitian ini. Pendekatan ini dipilih agar dapat memahami fenomena mendalam khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis film dalam konteks pembelajaran karakter di sekolah dasar John W. Creswell dalam (Radianto Prodi et al., 2023). Sementara itu, studi kasus digunakan karena penelitian ini berfokus pada satu kasus tertentu, yaitu pemanfaatan film Adit Sopo Jarwo dalam pembelajaran berbasis *game*

based learning di lingkungan sekolah dasar secara kontekstual dan mendalam Robert K. Yin, dalam (Yulhafiz Elva & Murhayati, 2025).

Penelitian dilaksanakan di SDN Simokerto 1/134 Surabaya dengan subjek penelitian siswa kelas III Dewi Sartika. Pemilihan subjek dilakukan secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan karakteristik siswa serta kesesuaian dengan kebutuhan penelitian. Subjek yang dipilih adalah 23 siswa kelas III Dewi Sartika SDN Simokerto 1/134 Surabaya.

Analisis interaktif dipilih sebagai teknik analisis data dengan proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan Matthew B. Miles et al., 2020 dalam (Vera Nurfajriani et al., 2024). Reduksi data digunakan guna memilih data yang relevan dengan fokus penelitian, penyajian data ditampilkan dalam bentuk narasi deskriptif. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara *continue* selama proses penelitian berlangsung hingga diperoleh temuan yang valid dan konsisten (Sugiyono & Nuryanto, 2019).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini secara husus mengeksplorasi sejauh mana film animasi Adit Sopo Jarwo dapat digunakan sebagai media optimalisasi karakter siswa dengan pendekatan *game based learning*. Penelitian ini berfokus pada tiga fokus utama. Data-data tersebut memiliki temuan sebagai berikut :

1. Analisis Potensi Film Adit Sopo Jarwo sebagai Media Meningkatkan Karakter Siswa serta Integrasinya dengan Program Sekolah

Berdasarkan data-data yang telah dihimpun, menghasilkan data bahwa film animasi Adit Sopo Jarwo memiliki potensi signifikan sebagai media pembelajaran karakter pada siswa sekolah dasar. Data wawancara wali kelas III SDN Simokerto 1/134 Surabaya, siswa pada rentang usia 8–9 tahun menunjukkan kecenderungan lebih tertarik pada media pembelajaran berbasis visual dan audiovisual dibandingkan media konvensional, karena mampu menyajikan informasi secara lebih konkret dan menarik perhatian belajar siswa (Rahayu et al., 2024). Penggunaan media audiovisual mampu

berpartisipasi dalam peningkatan keterlibatan siswa saat pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar yang ada dalam tahap perkembangan operasional konkret (Nanang Qosim et al., 2025). Senada dengan itu, penelitian di konteks Indonesia yang menunjukkan bahwa media animasi mampu berperan signifikan dalam peningkatan motivasi dan perhatian siswa (Septantiningtyas, 2024).

Lebih lanjut, film animasi memfasilitasi internalisasi nilai karakter melalui representasi perilaku tokoh dalam alur cerita yang kontekstual. Dalam penelitian ini, nilai-nilai seperti tanggung jawab, kerja sama, disiplin, sopan santun, dan pantang menyerah teridentifikasi secara eksplisit dalam episode yang ditayangkan. Penyajian nilai moral dalam bentuk narasi memungkinkan siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret melalui proses identifikasi tokoh dan refleksi perilaku (Tresnawati et al., 2025).

Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa media berbasis cerita memiliki efektivitas tinggi dalam

menanamkan nilai moral karena memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan dekat dengan kehidupan siswa (Luh Gede Nia Kusuma Sari et al., 2024.). Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, film edukatif juga terbukti efektif dalam menanamkan nilai karakter melalui pendekatan kontekstual dan visual (Dami et al., 2025).

Integrasi media film dengan program sekolah turut memperkuat efektivitas implementasi pembelajaran. Program kunjungan perpustakaan dan pemutaran film yang telah berjalan menjadi ekosistem pendukung yang relevan dengan pendekatan penelitian ini. Perpustakaan tidak lagi berfungsi sebagai ruang literasi konvensional, tetapi berkembang menjadi ruang belajar multimodal yang interaktif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa (Ahmadi et al., 2025). Lingkungan belajar yang mendukung penggunaan media inovatif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pengalaman belajar siswa secara signifikan (Nurrahmadani et al., 2026). Hal ini juga diperkuat oleh penelitian di sekolah dasar

Indonesia yang menunjukkan bahwa budaya sekolah berbasis literasi dan media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Hana Pebriana et al., 2025)

2. Analisis Pelaksanaan Pemutaran Film Animasi Adit Sopo Jarwo dengan Pendekatan *Game-Based Learning*

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan melalui pemutaran film berdurasi 15–20 menit yang dilanjutkan dengan aktivitas berbasis *game based learning* seperti kuis interaktif, permainan labirin, melengkapi kata, dan diskusi kelompok. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan partisipasi dan fokus selama pembelajaran berlangsung karena adanya integrasi antara hiburan dan aktivitas kognitif yang menantang. Aktivitas permainan yang terintegrasi dengan materi film memicu partisipasi aktif siswa, baik secara kognitif maupun sosial, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Andini et al., 2025). Hal ini didukung dengan penelitian yang menunjukkan bahwa

pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa sekolah dasar (Vanriel & Yovi, 2026).

Pada tahap awal implementasi, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam bekerja sama dan mempertahankan fokus selama kegiatan berlangsung. Namun, seiring berjalannya waktu, khususnya pada minggu ketiga dan keempat, mulai terlihat perubahan perilaku yang signifikan pada aspek kerja sama dan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Teori konstruktivisme sosial merupakan kunci dari fenomena ini dengan penekanan pembelajaran melalui interaksi sosial antarsiswa (Tamrin et al., 2011). Aktivitas kelompok dalam *game based learning* memberikan tempat secara pribadi bagi siswa dalam pembangunan pengetahuan dengan interaksi yang bermakna (Indriyani et al., 2025). Dalam konteks lokal, aktivitas kolaboratif dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan sosial dan karakter siswa sekolah dasar (Pratiwi et al., 2025).

Pendekatan *game based learning* juga berperan dalam menjaga

motivasi intrinsik siswa selama proses pembelajaran. Antusiasme siswa terlihat tinggi ketika berhasil menyelesaikan tantangan permainan atau menjawab pertanyaan dengan benar, yang menunjukkan adanya peningkatan rasa percaya diri dan keterlibatan belajar. Namun demikian, motivasi siswa cenderung menurun ketika durasi film terlalu panjang atau aktivitas kurang bervariasi, sehingga desain pembelajaran perlu mempertimbangkan keseimbangan antara durasi dan variasi aktivitas (Widhi et al., 2023). Hal ini juga diperkuat oleh penelitian di Indonesia yang menekankan pentingnya variasi strategi dalam pembelajaran berbasis permainan untuk menjaga motivasi belajar siswa (Ihsan et al., 2025).

3. Identifikasi Evaluasi dan Dampak Pemutaran Film Animasi Adit Sopo Jarwo Berbasis *Game Based Learning*

Hasil evaluasi menunjukkan adanya perubahan positif pada perilaku siswa setelah implementasi pembelajaran berlangsung selama beberapa minggu. Pada tahap awal, sebagian

siswa masih masih terlihat kurang dalam kedisiplinan serta partisipasi di kelompoknya. Setelah penerapan pembelajaran berbasis film dan permainan, terjadi peningkatan pada aspek kedisiplinan, kerja sama, dan sopan santun. Hal tersebut mengartikan bahwa pembelajaran karakter yang dilakukan secara kontekstual dan berulang mampu membentuk kebiasaan positif melalui proses internalisasi nilai Lickona 2013 dalam (Hendrawati & Wardefi, 2025). Pengalaman belajar yang melibatkan partisipasi aktif siswa juga terbukti lebih efektif dalam membangun karakter dibandingkan pendekatan instruksional satu arah (Widiono et al., 2026). Data tersebut diperkuat oleh sebuah penelitian di Indonesia yang menunjukkan bahwa media audiovisual dapat mendukung perubahan perilaku karakter siswa secara bertahap (Dhiya Ulhaq et al., 2025).

Meskipun memberikan dampak positif, penelitian ini tidak terhindar dari hambatan selama implementasi berlangsung. Durasi film yang terlalu panjang menyebabkan penurunan fokus

pada sebagian siswa. Penggunaan jenis animasi yang sama secara berulang juga menimbulkan kejenuhan belajar. Oleh karena itu, penyesuaian dilakukan dengan memilih episode yang lebih singkat dan menambahkan variasi aktivitas permainan edukatif. Temuan ini menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara karakteristik media dan kebutuhan siswa (Albukhari Alidus, 2024). Variasi strategi pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam menjaga perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Hasanah. S et al, 2026). Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmadani tahun 2024 yang menunjukkan bahwa variasi metode pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap motivasi dan konsentrasi belajar siswa (Rahmadani et al., 2024).

Secara menyeluruh, penelitian ini menemukan data bahwa pemanfaatan film animasi berbasis *game based learning* merupakan opsi inovatif guna optimalisasi pembelajaran karakter di sekolah

dasar. Kombinasi antara media visual yang menarik dan aktivitas interaktif memungkinkan siswa memahami nilai moral secara lebih mendalam serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dukungan lingkungan sekolah dan kesiapan guru menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi. Integrasi media digital dalam pembelajaran dasar juga sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya inovasi dan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran (Juneva et al., 2025)

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa animasi *Adit Sopo Jarwo* yang diintegrasikan dengan pendekatan *game-based learning* memiliki efektivitas yang signifikan sebagai media pembelajaran karakter pada siswa sekolah dasar. Temuan ini mengindikasikan bahwa kombinasi media audiovisual dan aktivitas permainan interaktif bukan hanya berperan dalam peningkatan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat proses pemaknaan nilai moral melalui representasi konkret dalam alur cerita. Siswa cenderung

lebih fokus dan responsif terhadap pembelajaran yang bersifat visual dan partisipatif, sehingga memudahkan internalisasi nilai karakter. Dengan demikian, integrasi media dan strategi pembelajaran ini bukan hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mengakomodasi perkembangan afektif dan sosial siswa secara simultan.

Lebih lanjut, hasil penelitian mengungkap adanya transformasi perilaku siswa yang ditunjukkan melalui peningkatan disiplin, kerja sama, dan sopan santun. Data menunjukkan bahwa perubahan tidak terjadi dengan konstan, melainkan melalui proses pembiasaan yang berulang selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Partisipasi aktif siswa dalam aktivitas berbasis pengalaman dan interaksi sosial menjadi faktor kunci dalam memperkuat pembentukan karakter secara nyata. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan *game-based learning* berperan tidak hanya sebagai strategi peningkatan motivasi belajar, tetapi juga sebagai medium efektif dalam membangun kompetensi sosial dan karakter siswa. Temuan ini memperluas hasil penelitian sebelumnya yang

umumnya hanya menekankan peningkatan motivasi belajar melalui media digital, tanpa secara mendalam mengkaji dampaknya dalam hal optimalisasi karakter siswa.

Lebih lanjut, penelitian ini mengidentifikasi bahwa sekolah telah memiliki program kunjungan ke perpustakaan yang dimanfaatkan sebagai sarana pemutaran film animasi dalam kegiatan literasi. Namun, sebelum intervensi penelitian dilakukan, pemilihan konten video masih bersifat acak dan belum terintegrasi dengan tujuan pembelajaran karakter. Melalui penelitian ini, program tersebut mengalami optimalisasi dengan adanya kurasi konten yang relevan serta integrasi dengan aktivitas pembelajaran yang sistematis dan terarah. Meskipun terdapat kendala seperti durasi media dan keterbatasan variasi, temuan ini menegaskan bahwa penguatan pada aspek perencanaan dan desain pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas program yang sudah ada. Oleh karena itu, optimalisasi program berbasis media ini dapat menjadi strategi inovatif yang kontekstual dan berkelanjutan dalam mendukung penguatan pendidikan karakter di

sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini mengisi kesenjangan penelitian sebelumnya yang belum secara spesifik mengkaji integrasi terstruktur antara film animasi lokal dan pendekatan *game based learning* dalam konteks program literasi sekolah dasar sebagai upaya sistematis penguatan karakter siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Larasati, V., Cucun Sunaengih, & Aah Ahmad Syahid. (2023). Pemberian Pendidikan Karakter Dengan Relevansi Pedagogi Dalam Film Animasi Upin Ipin. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1403–1415. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.5871>
- Agnia Rahma Farhillah, Asti Rahmawati, Chairunisa Chairunisa, & Afiyatun Kholifah. (2025). Model Perbandingan Pendidikan Global di Era Digital : Tantangan dan Strategi Penerapan di Indonesia. *Jurnal Miftahul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 11–26. <https://doi.org/10.59841/miftahulilmi.v3i1.323>
- Albukhari Alidus, S. (n.d.). *Transformasi Media Pembelajaran di Era Digital: Analisis Efektivitas Platform Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Retrieved <https://ejournal.yayasanpendidik>

- andzurriyatulquran.id/index.php/
AlZayn
- Andini, S., Dewi, O., Roro, R., Pinanta, M. C., Author, C., & Pendidikan, P. G. (n.d.). *CJPE: Cokroaminoto Jurnal of Primary Education Implementasi Game-Based Learning untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini*. Retrieved <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Athiyyah, A., & Amalia, E. (2024). Penggunaan Metode Pembelajaran Game Based Learning (GBL) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII D MTs Negeri 1 Ciamis. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(1).
- Ayu, D., & Amalsyah Saragih, R. G. (2026). Pengaruh Pemanfaatan Media Film Dokumenter terhadap Hasil Belajar Sejarah Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Negeri 11 Medan. *Toga Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 105–112.
<https://doi.org/10.56211/toga.v2i3.1612>
- Azizah, S. N., Arifin, Z., & Subekti, E. E. (2023). ANALISIS NILAI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI ADIT SOPO JARWO THE MOVIE BAGI PENGUATAN KARAKTER SISWA. *Wawasan Pendidikan*, 3(2), 661–668.
<https://doi.org/10.26877/wp.v3i2.12810>
- Dami, Y., Metalin, A., & Puspita, I. (2025a). *KAJIAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM EPISODE JEMBATAN ILMU PADA FILM ANIMASI UPIN DAN IPIN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA SEKOLAH DASAR*. 13(9), 2537–2548.
- Darmika, I. K. A. D., Sujana, I. P. W. M., & Sidaryanti, N. N. A. (2026). PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IX DI SMP NEGERI 7 SINGARAJA. *Ganesha Civic Education Journal*, 8(1), 7–18.
<https://doi.org/10.23887/gancej.v8i1.7028>
- Dhiya Ulhaq, S., Afifah Afra, Z., & Aenul Hayati, A. (n.d.). *PERAN MEDIA AUDIO VISUAL BERMUATAN MORAL TERHADAP PENGUATAN SIKAP KEJUJURAN SISWA SD* (Vol. 41, Number 2). DESEMBER.
- Hana Pebriana, P., Fatika Sari, C., Fahira Anggraini, N., Nurjannah Pohan, R., Afifah, R., Febriani, A., Ahira Fitrah, D., & Annisa, N. (2025). The Use of Digital Technology in Indonesian Language Learning in Elementary Schools: A Systematic Literature Review. *The Future of Education Journal*, 4, Page.
<https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- Hendrawati, S., & Wardefi, R. (2025). Character Building of Discipline in the Surau of Students at Yayasan Amal Saleh, Padang City. *The Future of Education Journal*, 4, Page.
-

- <https://journal.tofedu.or.id/index.php/journal/index>
- Ihsan, M., Suriansyah, A., Mulya, A., Harsono, B., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Implementasi Strategi Guru terhadap Minat Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar*.
- Indriyani, V., Triana, H., & Nurjanah, A. (n.d.). Model Game-Oriented Problem Exploration (GOPE) dalam Pembelajaran Bahasa: Analisis Kebutuhan Siswa. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 11, Number 1). Pendidikan. Retrieved <https://e-journal.my.id/onoma>
- Irfan Kholid Sofhan, Nuning Indahwiya, & Agus Milu Susetyo. (2026). Efektivitas Model Game Based Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII IPS SMA Bima Ambulu. *Jurnal Ilmu Bahasa Dan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 56–72. <https://doi.org/10.61132/jibpgsd.v2i1.211>
- Julianah, N., Sumarna, D., Karakter, P., & Lokal, K. (n.d.). *Model Pendidikan Karakter Berbasis Adab dan Kearifan Lokal: Studi Komparatif Implementasi Nilai-Nilai Islam-Nusantara di SD Negeri 76 Kasambi*.
- Juneva, A., Keguruan, J., Keguruan, J., Dawa, D., & Keguruan, M. (2025). PERAN INOVASI TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 3(4), 117–123.
- Kumara, A. (2018). *Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif*.
- Luh Gede Nia Kusuma Sari Negeri, N. S. (n.d.). *PENERAPAN AJARAN ASTA BRATA MELALUI CERITA WAYANG UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI SD NEGERI 3 JATILUWIH*.
- Maulana, R., Sahrul Gunawan, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bina Mutiara Sukabumi Kampus Surade, S. (n.d.). *Eksplorasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital oleh Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran serta Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar secara Komprehensif*.
- Nanang Qosim, M., & UIN Raden mas said Surakarta, P. (2025). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(4). <https://jurnalp4i.com/index.php/edutech>
- Nur Khasanah, & Ima Rosila. (2025). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar: Membangun Generasi Cerdas dan Berintegritas. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(3), 66–88. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1874>
- Nurrahmadani, A., Dafiq, A., Anggraini, D., Fadhly Noor Muhammad, A., & Pgri Yogyakarta, U. (2026).

- Pengembangan Media Maket 3D Smart Map Untuk Pemahaman Denah Dan Arah Mata Angin. In *Sosial dan Humaniora* (Vol. 5, Number 3).
- Pratiwi, D., Rahmayanti, I., Wahyuningsih, Y., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Pembentukan Karakter Sosial Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran IPS*.
- Puspita Sari, W., & Fransiscus Xaverius Sri Sadewo, dan. (n.d.). *Habitiasi Permainan Tradisional Sebagai Media Penguatan Pendidikan Karakter di SD Negeri Pacarkeling 1 Surabaya* (Vol. 13).
- Putri Indah Mawati Waruwu, & Yulls Helsa. (2025). Implementasi Pembelajaran Aktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(3), 255–267.
<https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i3.1942>
- Qurratu' Ainy, M. (n.d.). *PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI NUSSA DAN RARA TERHADAP SIKAP SOPAN SANTUN ANAK USIA 5-6 TAHUN* (Vol. 12, Number 1). Retrieved
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>
- Rahayu, P., Budiharto, T., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). *Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar*.
- Rahmadani, A., Khoiroh, F., Harahap, S., Ulkaira, N., Azhari, Y., Hasibuan, S., Wiliam Iskandar, J., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (2024). Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 060822 Medan. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 54–71.
<https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.566>
- Rosmawati, E., Anggelina, S. E., Rahmayanti, W., & Tanra Azaria, T. (n.d.). *Literature Review: Pemanfaatan Film Sebagai Media Penguatan Karakter Siswa*.
<https://doi.org/10.22437/jptd.v9i2.38605>
- Satika, M., Rahma, M., Triwahyuningsih, F. S., Nukhla, K., Farizqo Irvan, M., Pendidikan Guru, J., Dasar, S., Pendidikan, I., & Psikologi, D. (2025). Dampak dan Persepsi Snack Content Terhadap Minat Baca di Era Swipe. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(11), 59–71.
- Septantiningtyas, N. (2024). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Vidio Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ekonomi*, 9(2).
<http://journal.staidenpasar.ac.id/index.php/wb/issue/view/52>.
- Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (n.d.). *Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi*.
-

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, & Nuryanto, A. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&d dan penelitian tindakan)* (3rd ed., Vol. 1). Alfabeta.
- Tamrin, M., Fatimah, S., Sirate, S., & Yusuf, D. M. (2011). TEORI BELAJAR KONSTRUKTIVISME VYGOTSKY DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. In *Suara Intelektual Gaya Matematika* (Vol. 3, Number 1).
- Tresnawati, N. K., Trisna, G. A. P. S., & Jayanti, L. S. S. W. (2025). Bahan Ajar Materi Teks Narasi Berbasis Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 9(2), 209–218. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i2.97484>
- Vanriel, M., & Yovi, A. (2026). Play to Liberate: Integrasi Games Based Learning sebagai Wujud Pembelajaran Reflektif dan Upaya Mewujudkan Pendidikan Pembebasan di Era Digital. *Paedagogie*, 21(1), 999–1008. <https://doi.org/10.31603/paedagogie.v21i1.16229>
- Vera Nurfajriani, W., Ilhami, M. W., Mahendra, A., Sirodj, R. A., Afgani, W., Negeri, U. I., Fatah, R., & Abstract, P. (2024). Triangulasi Data Dalam Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(17), 826–833. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13929272>
- Widhi, R. S., Saputra, I. K., & Juniarta, G. N. (2023). HUBUNGAN DURASI DENGAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA PSSKPPN FK UNUD SELAMA PEMBELAJARAN DARING (Vol. 11, Number 4).
- Widiono, A., Kurniati, L., & Elisa, D. (2026). Pembelajaran Berbasis YouTube dan Pembentukan Karakter dalam Pendidikan Guru: Meningkatkan Literasi Digital untuk SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(A), 223–237.
- Yuliani, W. (2018). QUANTA METODE PENELITIAN DESKRIPTIF KUALITATIF DALAM PERSPEKTIF BIMBINGAN DAN KONSELING. 2(2). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>
- Zahwa Putri Santoso, S., Rahmadhani Putri, R., El Valldemossa, S., Putri Maryaningtyas, A., Fatmase Sitanggang, B., Ramadhanti, D., Fatih Ramadhan Prabupasha, M., Raxendrya Handoko, A., & Khoiril Anam, A. (2025). PT. Media Akademik Publisher TAYANGAN ANIMASI ADIT SOPO JARWO DALAM MENUMBUHKAN KARAKTER ANAK USIA DINI Medina Tika Anjani 7. *JMA*, 3(6), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>