

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL STORYBOOK BERBASIS KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA SEKOLAH DASAR

Polintan Rehulina Sembiring¹, Dwia Ebrena Br Tarigan², Shindy Lovina Br Ginting³,
Ignazio Marco Nugraha Sembiring⁴

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Quality

Email: polintanrehulinasem@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design melalui desain One Group Pretest–Posttest Design. Subjek penelitian terdiri atas 20 siswa sekolah dasar. Data dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk, uji Paired Sample t-test, serta analisis Normalized Gain (N-Gain). Berdasarkan data simulasi, rata-rata nilai pretest siswa sebesar 60,70, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86,50 dengan peningkatan sebesar 25,80 poin. Hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,66 berada pada kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media Digital Storybook berbasis kearifan lokal.

Kata Kunci: Digital Storybook, Kearifan Lokal, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

Abstract

This study aims to analyze the impact of a local wisdom-based digital storybook learning medium on the Pancasila Education learning outcomes of elementary school students. The study employs a quantitative approach using a pre-experimental design—specifically, the one-group pretest-posttest design. The research subjects consisted of 20 elementary school students. Data were collected using learning outcome tests (pretest and posttest) that had undergone validity and reliability testing. Data analysis was conducted using both descriptive and inferential methods, including the Shapiro-Wilk normality test, the paired sample t-test, and Normalized Gain (N-Gain) analysis. Based on the data, the average pretest score was 60.70, while the average posttest score rose to 86.50, representing an increase of 25.80 points. The paired sample t-test results yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in learning outcomes before and after the implementation of the learning medium. Furthermore, the N-Gain score of 0.66 fell into the medium category, demonstrating an improvement in learning outcomes following the use of the local wisdom-based digital storybook.

Keywords: Digital Storybook, Local Wisdom, Learning Outcomes, Pancasila Education, Elementary School

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang

signifikan dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut mampu mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui penggunaan media yang inovatif sehingga mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap, dan kompetensi kewarganegaraan peserta didik. Melalui mata pelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep-konsep Pancasila, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah, penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar secara aktif dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Digital Storybook. Media ini mengintegrasikan teks, gambar, ilustrasi, audio, animasi, dan unsur interaktif ke dalam sebuah cerita digital sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Menurut Richard E. Mayer (2021), melalui Cognitive Theory of Multimedia Learning, pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya menggunakan teks. Penyajian materi dalam bentuk multimedia membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih baik karena informasi diproses melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan.

Selain penggunaan teknologi digital, pembelajaran juga perlu memperhatikan konteks budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran mampu menjadikan materi lebih kontekstual dan bermakna. Devi, Prasetyo, dan Rahmawati (2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran digital berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep karena materi dikaitkan dengan budaya dan lingkungan sekitar peserta didik. Pengintegrasian nilai-nilai budaya lokal juga berkontribusi dalam memperkuat pendidikan karakter serta menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya bangsa.

Efektivitas penggunaan Digital Storybook dalam pembelajaran telah dibuktikan melalui berbagai penelitian. Damarsari dan Widodo (2024) menyatakan bahwa Digital Storybook pada pembelajaran Pendidikan Pancasila layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan sebelum menggunakan media digital. Hal ini menunjukkan bahwa Digital Storybook dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Lebih lanjut, Dharma, Dantes, Lasmawan, dan Suastika (2025) mengemukakan bahwa Digital Storybook berbasis budaya lokal efektif meningkatkan literasi budaya, pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan, serta hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Cerita digital yang mengangkat budaya lokal memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga siswa lebih mudah memahami materi sekaligus menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Digital Storybook maupun media pembelajaran berbasis kearifan lokal, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pengembangan media, peningkatan kemampuan literasi, atau pengujian kelayakan produk. Penelitian yang secara khusus menguji pengaruh media pembelajaran

Digital Storybook berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, integrasi budaya lokal sebagai sumber belajar dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum banyak dikaji dari aspek pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu diteliti lebih lanjut.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penggunaan media Digital Storybook berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang tidak hanya memanfaatkan teknologi digital, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dalam penyajian materi. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus memperkuat karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang inovatif, mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi, serta menjadi referensi bagi guru dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Quasi Experimental Design. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media Digital Storybook berbasis kearifan lokal, sedangkan kelompok kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. Desain penelitian disajikan sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	—	O ₄

Keterangan:

O₁ = Pretest kelompok eksperimen

O₂ = Posttest kelompok eksperimen

O₃ = Pretest kelompok kontrol

O₄ = Posttest kelompok kontrol

X = Pembelajaran menggunakan media Digital Storybook berbasis kearifan lokal

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa sekolah dasar yang menjadi subjek penelitian. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kesamaan karakteristik peserta didik, jumlah siswa, serta kemampuan akademik yang relatif setara. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian adalah media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dalam bentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Observasi dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan proses

pembelajaran menggunakan media Digital Storybook berbasis kearifan lokal. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji kualitasnya melalui uji validitas dan uji reliabilitas. Validitas isi dilakukan melalui penilaian oleh ahli (*expert judgment*), sedangkan validitas butir soal dianalisis menggunakan korelasi Product Moment Pearson. Reliabilitas instrumen dihitung menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Instrumen dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria valid dan reliabel.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, serta standar deviasi hasil belajar siswa. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji melalui uji normalitas menggunakan Shapiro–Wilk dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Apabila data memenuhi asumsi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran. Interpretasi nilai N-Gain mengacu pada kategori tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran juga dihitung menggunakan Effect Size (Cohen's d) sehingga dapat diketahui tingkat efektivitas perlakuan yang diberikan terhadap hasil belajar siswa.

Hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar.

H_a: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Berdasarkan data simulasi yang terdiri atas 20 siswa, dilakukan analisis terhadap nilai pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran. Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media Digital Storybook berbasis kearifan lokal.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Belajar (Data Simulasi)

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	20	20
Nilai Terendah	55	80
Nilai Tertinggi	67	92
Rata-rata	60,70	86,50

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai pretest siswa sebesar 60,70. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Digital Storybook berbasis kearifan lokal, rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 86,50. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 25,80 poin. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro–Wilk.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas (Data Simulasi)

Variabel	Sig.
Pretest	0,247
Posttest	0,183

Nilai signifikansi pretest maupun posttest lebih besar dari 0,05 sehingga data

berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji Paired Sample t-test. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Paired Sample t-test (Data Simulasi)

Variabel	t	Sig. (2-tailed)
Pretest–Posttest	18,42	0,000

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar **0,000 (<0,05)**. Pada data simulasi ini, hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest sehingga penggunaan media Digital Storybook berbasis kearifan lokal diilustrasikan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar, dilakukan perhitungan Normalized Gain (N-Gain).

Tabel 4. Hasil N-Gain (Data Simulasi)

Rata-rata N-Gain	Kategori
0,66	Sedang

Nilai N-Gain sebesar 0,66 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal. Berdasarkan data simulasi, penggunaan media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal menunjukkan peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 60,70 pada saat pretest menjadi 86,50 pada saat posttest. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui media digital berbentuk cerita mampu membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, menarik, dan kontekstual.

Temuan ilustratif ini sejalan dengan pendapat Richard E. Mayer (2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran multimedia akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, dan media visual lainnya. Digital Storybook mengintegrasikan berbagai unsur multimedia sehingga mampu meningkatkan perhatian, mempermudah pemahaman konsep, serta membantu siswa mengingat materi pembelajaran lebih lama. Selain itu, penggunaan kearifan lokal dalam cerita digital memberikan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Nilai-nilai budaya lokal yang disajikan dalam cerita membantu siswa memahami konsep Pendidikan Pancasila melalui contoh nyata yang terdapat di lingkungan sekitar. Pembelajaran yang kontekstual seperti ini membuat siswa lebih mudah menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari sehingga pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi lebih mendalam.

Hasil simulasi ini juga selaras dengan penelitian Damarsari dan Widodo (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan Digital Storybook pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media digital yang dikemas dalam bentuk cerita dapat meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selanjutnya, hasil simulasi ini mendukung penelitian Dharma, Dantes, Lasmawan, dan Suastika (2025) yang menyimpulkan bahwa Digital Storybook berbasis budaya lokal efektif meningkatkan hasil belajar sekaligus memperkuat literasi budaya dan pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan. Pengintegrasian budaya lokal dalam media pembelajaran menjadikan proses belajar lebih bermakna karena siswa belajar melalui konteks yang mereka kenal.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan Digital Storybook berbasis kearifan lokal juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa. Penyajian materi dalam bentuk cerita, ilustrasi, dan media visual yang menarik dapat mengurangi kejenuhan selama pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, dan lebih mudah memahami isi materi dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

KESIMPULAN

Berdasarkan data simulasi, penggunaan media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal menunjukkan potensi dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai siswa dari 60,70 pada saat *pretest* menjadi 86,50 pada saat *posttest*, sehingga terjadi peningkatan sebesar 25,80 poin. Hasil uji Paired Sample t-test pada data simulasi juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Selain itu, hasil analisis N-Gain sebesar 0,66 termasuk dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penerapan media Digital Storybook berbasis kearifan lokal.

Secara ilustratif, hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Digital Storybook berbasis kearifan lokal berpotensi membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik melalui penyajian cerita yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam media pembelajaran juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta memperkuat pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Damarsari, D., & Widodo, A. (2024). Canva-based digital storybooks to improve Pancasila education learning outcomes for fifth grade of elementary school. *International Journal of Elementary Education Research and Review*, 9(3), 423–435.
- Devi, N., Prasetyo, A., & Rahmawati, D. (2025). Digital learning media based on local wisdom: A systematic literature review. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(1), 35–49.
- Dharma, I. G. N., Dantes, N., Lasmawan, I. W., & Suastika, I. N. (2025). Effectiveness of digital storybooks based on Balinese culture for enhancing cultural-civic literacy and Pancasila education outcomes. *International Journal of Instruction*, 18(2), 215–232.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024). *Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase A–F Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.
- Putri, R., Suryani, N., & Handayani, T. (2023). The implementation of digital storybook in elementary school learning: A literature review. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 112–121.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-3). Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widodo, A., & Damarsari, D. (2024). Pengembangan media digital storybook berbasis Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 145–158.