# PEMANFAATAN SATUA *I CICING LAN I KAMBING* MELALUI METODE BERMAIN PERAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KARAKTER SISWA KELAS IV SD No. 2 MENGWI

I Wayan Sujana[1], Frederica I Gusti Agung Mas Clarissa Kenny Larashati[2],
Ni Made Ailing Windiana Putri[3]
[1,2,3]PGSD FIP Universitas Pendidikan Ganesha
[1]wy.sujana@undiksha.ac.id, [2]frederica@student.undiksha.ac.id,
[3]ailing@student.undiksha.ac.id

## *ABSTRACT*

*This study is motivated by the low level of students' character development, particularly in terms of honesty and responsibility, in elementary school learning processes. In addition, less varied teaching methods make students less active and hinder their understanding of character values in a concrete way. This study aims to analyze the use of the Balinese folktale I Cicing lan I Kambing through role-playing methods as an effort to improve the character of fourth-grade elementary school students. The research employs a descriptive qualitative approach with 12 fourth-grade students as the subjects. Data were collected through observation and a learning style questionnaire. The results show that students' learning styles are predominantly kinesthetic (58.33%), indicating that activity-based learning such as role play is more suitable. The use of folktales through role-playing methods helps students better understand values such as honesty, responsibility, and self-control. Therefore, this approach contributes as an effective alternative for culture-based learning in strengthening character education in elementary schools.*

*Keywords: Folktale, Role Play, Student Character*

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pemahaman dan penerapan karakter siswa, khususnya kejujuran dan tanggung jawab, dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa kurang aktif dan sulit memahami nilai-nilai karakter secara konkret. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan satua *I Cicing lan I Kambing* melalui metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan karakter siswa kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan subjek 12 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan angket gaya belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gaya belajar siswa didominasi oleh kinestetik (58,33%), sehingga pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung seperti bermain peran lebih sesuai diterapkan. Pemanfaatan satua melalui metode bermain peran dinilai mampu membantu siswa memahami nilai kejujuran, tanggung jawab, dan pengendalian diri secara lebih nyata. Dengan demikian, pendekatan ini

berkontribusi sebagai alternatif pembelajaran berbasis budaya lokal yang efektif dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

Kata Kunci: Satua, bermain peran, karakter siswa

## A. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam pendidikan, terutama di tingkat sekolah dasar. Pada tahap ini, siswa berada dalam fase perkembangan yang menentukan pembentukan kepribadian dan pola perilaku mereka di masa depan. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga berupaya menanamkan nilai-nilai moral, sosial, dan emosional agar siswa dapat berkembang dengan baik. Pendidikan karakter mencakup nilai etika, moral, dan sifat-sifat yang bertujuan untuk memperkuat kemampuan individu dalam mengambil keputusan yang tepat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Ramadhani dkk., 2025). Namun, dalam penerapannya masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satu permasalahan yang sering terjadi, yaitu kurangnya konsistensi antara pendidikan di sekolah dan di lingkungan keluarga. Peserta didik yang telah diajarkan nilai-nilai karakter di sekolah tidak selalu mendapatkan penguatan yang sama di rumah. Hal ini menyebabkan nilai-nilai tersebut belum sepenuhnya tertanam dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, terdapat sejumlah perilaku yang tidak sesuai di kalangan siswa. Perilaku tersebut seperti kurangnya disiplin, tidak bertanggung jawab, dan rendahnya kesadaran terhadap peraturan. Hal ini menandakan bahwa pendidikan karakter perlu ditingkatkan melalui metode yang lebih efektif. Pendidikan karakter tidak cukup diberikan hanya dalam bentuk teori, tetapi harus diterapkan melalui kebiasaan dan teladan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Prabandari (2020), tujuan pendidikan karakter adalah membentuk kebiasaan positif agar siswa mampu membuat keputusan yang tepat dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk dapat meningkatkan keberhasilan Pendidikan karakter, diperlukan kolaborasi yang bain antara sekolah, orang tua dan Masyarakat. Guru, sebagai pendidik, memainkan peran penting sebagai

teladan bagi siswa, sedangkan orang tua memiliki tanggung jawab dalam memperkuat nilai – nilai tersebut di dalam keluarga. Selain itu, Pendidikan karakter harus diintegrasikan ke dalam semua kegiatan pembelajaran agar menjadi bagian dari kehidupan siswa, dan tidak hanya sekedar Pelajaran yang disampaikan. Pendidikan karakter berperan penting dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Melalui Pendidikan karakter, diharapkan tidak hanya memperoleh kemampuan akademik yang memadai, tetapi juga memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai – nilai moral dalam kehidupan sehari - hari.

Meskipun pendidikan karakter memiliki peran yang penting, dalam praktiknya pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan cerita rakyat yang mengandung nilai-nilai moral dan kearifan lokal. Cerita rakyat terbukti memiliki potensi dalam penguatan karakter siswa karena memuat nilai-nilai kehidupan yang dapat dijadikan teladan dalam pembelajaran (Erianty dkk., 2025). Nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan pengendalian diri perlu ditanamkan sejak dini agar dapat membentuk pribadi yang berkarakter. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di kelas masih cenderung berorientasi pada aspek kognitif dan kurang memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam memahami nilai-nilai tersebut.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pendidikan karakter dapat diintegrasikan melalui berbagai pendekatan, salah satunya melalui pemanfaatan kearifan lokal. Pendidikan tidak hanya berfokus pada penguasaan ilmu, tetapi juga untuk membangun sikap, nilai, dan moral siswa agar dapat menjadi individu yang berbudi pekerti luhur dan bertanggung jawab dalam masyarakat. Dalam hal ini, pendidikan karakter menjadi fondasi utama untuk menciptakan generasi yang tidak hanya pintar secara intelektual, tetapi juga dewasa secara emosional dan sosial.

Salah satu metode yang efektif untuk menanamkan pendidikan karakter adalah dengan memanfaatkan kearifan lokal, seperti cerita rakyat atau satua. Satua memiliki hubungan yang dekat dengan kehidupan anak-anak

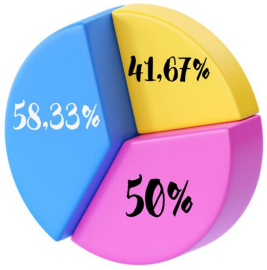
sehingga nilai-nilai yang terdapat di dalamnya lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Selain berfungsi sebagai hiburan, satua juga berperan sebagai media pendidikan yang mengandung pesan moral yang mendalam. Hal ini sejalan dengan pendapat Parta & Aryasuari (2025), yang menyatakan bahwa satua adalah sebuah dongeng atau karya sastra tradisional Bali yang berbentuk prosa dan memuat nilai-nilai kehidupan.

Selain itu, pendidikan karakter melalui satua terbukti mampu memberikan pembelajaran moral yang penting bagi anak. Nilai-nilai seperti kejujuran, empati, kerja sama, dan tanggung jawab dapat ditanamkan melalui tokoh dan alur cerita yang disajikan. Satua tidak hanya mengajarkan konsep moral secara teoritis, tetapi juga memberikan contoh konkret melalui tindakan tokoh dalam cerita. Hal ini sejalan dengan pendapat Warsana (2024), menyatakan bahwa satua berfungsi sebagai alat pendidikan yang efektif untuk membantu anak-anak memahami konsep refleksi karakter. Meskipun berbagai upaya telah dilakukan, pada kenyataannya masih ditemukan permasalahan dalam implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV sekolah dasar, ditemukan bahwa karakter siswa belum berkembang secara optimal, khususnya dalam hal tanggung jawab dan kejujuran. Hal ini terlihat dari kebiasaan siswa yang masih kurang disiplin dalam mematuhi aturan, serta kurangnya kesadaran dalam bertanggung jawab terhadap tindakan yang dilakukan. Selain itu, dalam proses pembelajaran, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami instruksi secara mandiri dan membutuhkan contoh yang lebih konkret. Perbedaan kemampuan siswa juga terlihat dalam kegiatan diskusi, di mana terdapat siswa yang cepat memahami materi, sementara yang lain memerlukan waktu lebih lama.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 12 siswa kelas IV, diketahui bahwa gaya belajar siswa didominasi oleh gaya belajar kinestetik sebesar 58,33%, diikuti oleh gaya belajar visual sebesar 50%, dan auditori sebesar 41,67%. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih mudah memahami materi melalui aktivitas langsung, seperti

praktik atau pengalaman nyata, dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal. Data gaya belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 1. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik tersebut.




Gambar 1. Diagram Gaya Belajar Siswa Kelas IV
(Sumber: Hasil Angket Siswa Kelas IV)

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan satua sebagai media pembelajaran. Satua merupakan cerita tradisional yang mengandung nilai-nilai moral dan kearifan lokal yang relevan untuk pendidikan karakter. Salah satu satua yang dapat dimanfaatkan adalah *I Cicing Ian I Kambing*, yang mengandung nilai kejujuran, tanggung jawab, serta pengendalian diri. Melalui konflik yang terjadi dalam cerita, siswa dapat memahami konsekuensi dari perilaku yang tidak baik secara lebih konkret.

Agar pembelajaran lebih efektif, satua tersebut dapat dipadukan dengan metode bermain peran (role play). Metode ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam memerankan tokoh-tokoh dalam cerita, sehingga mereka tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga merasakan pengalaman emosional dari setiap peran. Dengan demikian, nilai-nilai karakter yang terkandung dalam satua dapat lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh siswa.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu menanamkan nilai karakter secara efektif kepada siswa. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan satua *I Cicing Ian I Kambing* melalui metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan karakter siswa kelas IV sekolah dasar.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai kondisi karakter siswa serta

proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan kondisi nyata tanpa adanya perlakuan khusus terhadap subjek penelitian (Adiningrat dkk., 2025). Pendekatan deskriptif juga digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai suatu fenomena berdasarkan data yang diperoleh di lapangan tanpa adanya manipulasi variabel penelitian. Metode ini menekankan pada proses pengumpulan dan analisis data secara mendalam sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan kondisi yang sebenarnya (Nadia & Meyniar, 2025).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 12 orang. Penentuan subjek dilakukan secara langsung berdasarkan kondisi kelas yang diamati. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan angket. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta karakter siswa selama proses belajar berlangsung. Sementara itu, angket digunakan untuk mengetahui kecenderungan gaya belajar siswa yang meliputi gaya belajar kinestetik, visual, dan auditori.

Tahapan penelitian dilakukan secara sistematis, dimulai dari observasi awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di kelas. Selanjutnya dilakukan penyebaran angket untuk memperoleh data mengenai gaya belajar siswa. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif, yaitu dengan cara mengelompokkan, mendeskripsikan, serta menarik kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam merumuskan pemanfaatan satua *I Cicing lan I Kambing* melalui metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan karakter siswa, yang sejalan dengan penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran di sekolah dasar (Andy dkk., 2023).

**Tabel 1. Desain Penelitian**

| Komponen | Keterangan |
|---|---|
| Jenis Penelitian | Kualitatif Deskriptif |
| Subjek Penelitian | 12 Siswa Kelas IV SD |
| Teknik Pengumpulan Data | Observasi dan Angket |
| Teknik Analisis Data | Deskriptif |

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui kegiatan observasi dan penyebaran angket kepada 12 siswa kelas IV sekolah dasar. Data yang diperoleh menggambarkan kondisi karakter siswa serta kecenderungan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa.

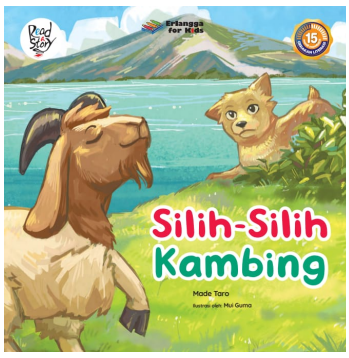
Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa karakter siswa dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal, khususnya dalam aspek kejujuran dan tanggung jawab. Hal ini terlihat dari beberapa perilaku siswa yang masih kurang disiplin dalam mengikuti aturan serta kurangnya kesadaran dalam bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Selain itu, dalam kegiatan pembelajaran, terdapat perbedaan kemampuan antar siswa, di mana sebagian siswa mampu memahami materi dengan cepat, sementara siswa lainnya membutuhkan waktu lebih lama serta bimbingan tambahan.

Selanjutnya, hasil angket menunjukkan bahwa gaya belajar siswa cenderung bervariasi. Namun, gaya belajar kinestetik menjadi yang paling dominan dibandingkan gaya belajar lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi melalui aktivitas langsung atau praktik dibandingkan dengan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Temuan ini sejalan dengan penelitian Panggabean (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

**Tabel 2. Hasil Angket Gaya Belajar Siswa**

| Gaya Belajar | Jumlah Siswa | Keterangan |
|---|---|---|
| Kinestetik | 7 | 58,33% |
| Visual | 6 | 50% |
| Auditori | 5 | 41,67% |

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pemanfaatan satua sebagai media pembelajaran, khususnya satua *I Cicing lan I Kambing*.




Gambar 2. Cover Satua *I Cicing lan I Kambing*

Gambar tersebut menampilkan ilustrasi tokoh dalam satua, yaitu seekor kambing dan seekor anjing yang menjadi tokoh utama dalam cerita. Ilustrasi ini menggambarkan latar alam yang sederhana dan dekat dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi cerita. Selain itu, visualisasi tokoh dalam bentuk gambar juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran serta membantu mereka dalam menghayati peran saat kegiatan bermain peran. Gambar tersebut juga mengandung nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan pengendalian diri. Nilai-nilai tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep karakter secara lebih konkret.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki gaya belajar kinestetik, sehingga mereka lebih mudah memahami materi melalui aktivitas langsung dibandingkan dengan penjelasan secara verbal. Oleh karena itu, penggunaan metode bermain peran (*role play*) menjadi salah satu strategi yang tepat dalam pembelajaran. Melalui metode ini, siswa dapat terlibat secara aktif dalam memerankan tokoh-tokoh yang terdapat dalam satua, seperti tokoh *I Cicing dan I Kambing*. Dalam proses bermain peran, siswa tidak hanya memahami alur cerita, tetapi juga mampu merasakan konflik yang terjadi dalam cerita tersebut. Misalnya, perilaku *I Kambing* yang tidak mengembalikan tanduk yang dipinjam mencerminkan sikap tidak jujur dan tidak bertanggung jawab. Sementara itu, tokoh *I Cicing* menggambarkan karakter yang dirugikan akibat perilaku tersebut. Melalui pengalaman ini, siswa dapat memahami secara langsung dampak dari perilaku yang tidak baik.

Selain itu, metode bermain peran juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosional. Siswa belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, serta memahami perasaan orang lain. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan karakter yang tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan perilaku.Pemanfaatan satua *I Cicing lan I Kambing* melalui metode bermain peran dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam

meningkatkan karakter siswa, khususnya dalam aspek kejujuran, tanggung jawab, dan pengendalian diri. Pendekatan ini juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan menyukai pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung.

Pemanfaatan pembelajaran berbasis nilai karakter memiliki peran penting dalam membentuk perilaku siswa di sekolah dasar. Pendidikan karakter tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini didukung oleh penelitian Aulia dkk. (2022), bahwa pendidikan karakter bertujuan membentuk pribadi siswa yang berakhlak, disiplin, dan bertanggung jawab melalui proses pembelajaran yang terintegrasi. Selain itu, penggunaan metode pembelajaran yang aktif seperti bermain peran terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengalami secara langsung situasi yang berkaitan dengan nilai moral. Menurut Cahyaningrum & Suyitno (2022) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu siswa dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter secara lebih efektif. Di sisi lain, penguatan pendidikan karakter juga perlu didukung oleh metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar cenderung lebih aktif dan menyukai pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung. Kombinasi antara satua dan metode bermain peran menjadi strategi yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Gestiardi & Suyitno (2021) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter yang dirancang secara kontekstual dan interaktif mampu meningkatkan sikap tanggung jawab serta perilaku positif siswa.

## D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pemanfaatan satua I Cicing lan I Kambing melalui metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan karakter siswa kelas IV sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa Karakter siswa kelas IV masih belum berkembang secara optimal,

khususnya pada aspek kejujuran dan tanggung jawab. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan masih adanya perilaku kurang disiplin, kurang bertanggung jawab, serta ketidakkonsistenan dalam menaati aturan kelas

Gaya belajar siswa didominasi oleh gaya belajar kinestetik, sehingga pembelajaran yang melibatkan aktivitas langsung lebih sesuai dan efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Pemanfaatan satua *I Cicing Ian I Kambing* melalui metode bermain peran dapat membantu siswa memahami nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan pengendalian diri secara lebih konkret dan bermakna. Metode bermain peran membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga tidak hanya memahami isi cerita secara kognitif, tetapi juga mampu menghayati dan menginternalisasi nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita

Maka, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan satua *I Cicing Ian I Kambing* melalui metode bermain peran merupakan alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan karakter siswa kelas IV sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

Adiningrat, N., Albina, M., Padila, W., & Tanjung, E. R. (2025). Penelitian deskriptif dalam pendidikan. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara, 2*(3). https://jicnusantara.com/index.php/jicn

Andy, D. S. P., Setiawan, F. ., & Naila, I. (2023). STUDI DESKRIPTIF: EVALUASI PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR MELALUI APLIKASI QUIZIZZ . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10*(4), 747–757. https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1932

Aulia, S. S., Arif, B., Amalia, R., Hidayati, N., & Yudha, R. A. (2022). Implementasi gerakan penguatan pendidikan karakter sebagai wahana pendidikan nilai. *Jurnal Pendidikan Karakter, 13*(2), 234-243. https://doi.org/10.21831/jpka.v13i2.53207

Cahyaningrum, D., & Suyitno, S. (2022). Implementasi pendidikan karakter religius siswa SD Muhammadiyah Karangkajen Ii di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 65-76. https://doi.org/10.21831/jpka.v13i1.40975

Erianty, R., Sunarsih, E., & Yanti, L. (2025). Nilai Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat Raja Sinadin Karya Harianto: Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat. Pendas: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10*(03), 236-246.

https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33466

Gestiardi, R., & Suyitno, S. (2021). Penguatan pendidikan karakter tanggung jawab sekolah dasar di era pandemi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1-11. https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.39317

I Nyoman Warsana. (2024). Peran Pendidikan Karakter Dalam Satua Bali. ŚRUTI: *Jurnal Agama Hindu, 4*(2), 193-199. Retrieved from https://ekadanta.org/jurnal/index.php/sruti/article/view/596

Nadia Adiningrat, & Meyniar Albina. (2025). Penerapan Model Pendekatan Deskriptif dalam Penelitian Pendidikan. QAZI : *Journal of Islamic Studies, 2*(1), 196–204. https://doi.org/10.61104/qz.v2i1.275

Panggabean, J. Z. Z. (2022). Reflecting the Value of Character Education in Lesson Planning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 6*(1), 66–74. https://doi.org/10.23887/jisd.v6i1.41427

Parta, I. B. M. W., & Aryasuari, I, G. A. P. I. (2025). Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dalam Satua Bali: Membentuk Karakter dan Moderasi Beragama Pada Anak. *Jurnal Penelitian Agama Hindu, 9*(1), 95-117. https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPAH

Prabandari, A.S. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 2* (1), 68-71. https://do.org/10.31004/jpdk.v1i2.586

Ramadhani, O., Marsanda, A., Damayanti, P. D., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2025). Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar untuk Membangun Generasi Berkualitas. MARAS: *Jurnal Penelitian Multidisiplin, 3*(1), 151–160. https://doi.org/10.60126/maras.v3i1.659