

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC* DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA PADA ERA 4.0

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Hasna Dhea Santika

NIM 1801806

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2022

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC* DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA PADA ERA 4.0

Oleh
Hasna Dhea Santika

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Hasna Dhea Santika 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN


Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Hasna Dhea Santika
NIM : 1801806
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pemanfaatan Media Pembelajaran *Motion Graphic* dalam Pembelajaran Berbasis Budaya Pada Era 4.0

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Drs. H. Herti Salim, M.Ed., Ph.D. tanda tangan.....

Penguji II : Dra. Tiurlina, M.Pd. tanda tangan.....

Penguji III : Fitri Alfarisa, M.Pd. tanda tangan.....

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 31 Januari 2022

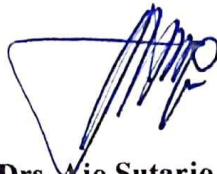
HALAMAN PERSETUJUAN

HASNA DHEA SANTIKA

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOTION GRAPHIC* DALAM
PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA PADA ERA 4.0

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I,



Drs. Ajo Sutarjo, M.Pd.
NIP. 196201101988031003

Pembimbing II,



Muhammad Hanif, M.Pd.
NIPT. 920200419931029101

Mengetahui

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP 197907172006041002

ABSTRAK

Hasna Dhea Santika (2022). **Pemanfaatan Media Pembelajaran *Motion graphic* dalam Pembelajaran Berbasis Budaya Pada Era 4.0**. Skripsi. PGSD Kampus UPI di Serang. Penelitian ini membahas mengenai peran penting pembelajaran berbasis budaya dalam reformasi pendidikan dengan memungkinkan guru untuk menambah wawasan tentang Budaya dan mengikuti perubahan dalam membuat konten pembelajaran dengan mengintegrasikan budaya di sekolah yang mengikuti perkembangan zaman pada era 4.0. Salah satunya dengan pembuatan media *motion graphic* yang pembelajarannya berorientasi pada etnopedagogi untuk mempertahankan nilai kearifan lokal dalam masyarakat. *motion graphic* adalah sebuah output multimedia yang menggunakan rekaman video dengan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan dikombinasikan dengan audio. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *motion graphic* pada pembelajaran berbasis budaya dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *motion graphic* dalam pembelajaran berbasis budaya. Penelitian ini dilakukan karena terkikisnya nilai kearifan lokal khususnya budaya lokal akibat globalisasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ada mix method dengan desain penelitian metode penelitian kombinasi model *Concurrent Triangulation Strategy*. Dari hasil temuan diketahui tingkat pemahaman siswa terhadap budaya lokal kurang karena guru belum mengintegrasikan pembelajaran dengan budaya lokal dan ketika media pembelajaran *motion graphic* diterapkan dalam pembelajaran, hasil menunjukkan terjadinya peningkatan penilaian hasil belajar dari sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran *motion graphic* dalam pembelajaran berbasis budaya, sehingga media pembelajaran *motion graphic* dapat dikategorikan sebagai salah satu alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif pada pembelajaran berbasis budaya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Motion Graphic*, Budaya

ABSTRACT

Hasna Dhea Santika (2022). **Utilization of Motion graphic Learning Media in Culture-Based Learning in Era 4.0.** Skripsi PGSD Kampus UPI in Serang. This research addresses the important role of culture-based learning in education reform by enabling teachers to add insight into Culture and keep up with changes in creating learning content by integrating culture in schools that keep up with the times in era 4.0. One of them is by making motion graphic media whose learning is oriented towards ethno-pedagogic to maintain the value of local wisdom in the community. motion graphics is a multimedia output that uses video recording with animation technology to create the illusion of motion and combined with audio. This research aims to find out how the use of motion graphic learning media in culture-based learning and to find out the effectiveness of motion graphic learning media in culture-based learning. This research was conducted because of the eroding value of local wisdom, especially local culture due to globalization. The method used in this research is a mixed-method with the research design of the research method combination model Concurrent Triangulation Strategy. From the findings, it is known that the level of understanding of students to local culture is less because teachers have not integrated learning with local culture and when motion graphic learning media is applied in learning, the results show an increase in assessment of learning outcomes from before and after using motion graphic learning media in culture-based learning, so that motion graphic learning media can be categorized as one of the tools for learning. realize effective teaching and learning situations on culture-based learning.

Keywords: Learning Media, Motion Graphics, Culture

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..... | vi |
| SURAT PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN KEGIATAN PLAGIAT | vii |
| ABSTRAK..... | viii |
| <i>ABSTRACT</i> | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 6 |
| D. Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 8 |
| A. Kajian Teori | 8 |
| B. Penelitian yang Relevan..... | 30 |
| C. Hipotesis | 33 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 35 |
| A. Jenis Penelitian..... | 35 |
| B. Populasi dan Sampel | 37 |
| C. Variabel Penelitian..... | 38 |
| D. Prosedur Penelitian | 39 |
| E. Instrumen Penelitian | 40 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 49 |

| | |
|---|-----|
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 52 |
| A. Hasil Penelitian | 52 |
| B. Pembahasan..... | 72 |
| BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI..... | 80 |
| A. Simpulan | 80 |
| B. Implikasi | 81 |
| C. Rekomendasi..... | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA | 83 |
| LAMPIRAN..... | 88 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 126 |

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. Y., Setyosari, P., & Suharti. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Digital untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(12), 1793–1799. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Ahmad, S. (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar* (F. I. Rully (ed.)). Jakarta : Prenadamedia Group. https://books.google.co.id/books?id=HBZNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=pengembangan+pembelajaran+ips+di+sekolah+dasar&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwijoO8_qztAhVb63MBHb1-AFcQ6AEwAHoECAUQA#v=onepage&q&f=false
- Alwi, I. (2015). Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2), 140–148. <https://doi.org/10.30998/FORMATIF.V2I2.95>
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (R. Asfah (ed.); Revisi Cet). Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2010). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (diterjemahkan oleh Achmad Fawaid)*. Sage PublicationsSage CA: Thousand Oaks, CA.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/UM031V6I22020P097>
- Fajrian, R. (2019, March 25). *Sejarah dan Kebudayaan Banten (Bagian 1)*. Balai Pelestarian Cagar Budaya Banten. <http://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbbanten/sejarah-dan-kebudayaan-banten-bagian-1/>
- Fattahi, M., Shir, D., & Asadollahi, M. (2014). The Position Of Motion Graphic In Communication Media. *Indian J.Sci.Res*, 7(1), 815–819.
- Furi, U. L., & Mustaji. (2017). Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital bagi Siswa Kelas XI Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan. *Kwangsan*, 5(2), 91–100. <https://media.neliti.com/media/publications/286933-pengembangan-media-video-mata-pelajaran-82b69fb5.pdf>
- Ghufron, A., Budiningsih, C. A., & Hidayati, D. (2017). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Nilai-Nilai Budaya Yogyakarta Di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 2, 309–319.

- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <http://www.eu-jer.com/http://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- Harini, B., & Usman, N. (2019). Peningkatan Keterampilan Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sriwijaya Dalam Membuat Media Pembelajaran IPS SD Berbasis Edutainment. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 19. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.7421>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (Issue Mei). Klaten : Grup Media Tahta.
- Huda, M., Kamarul, □, Jasmi, A., Hehsan, A., Mustari, M. I., Shahrill, M., Basiron, B., & Gassama, S. K. (2017). Empowering children with adaptive technology skills: Careful engagement in the digital information age. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(3), 693–708. <https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/184>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran* (Edisi Pert). Jakarta : Kencana. [http://repository.unp.ac.id/21330/1/WIWI-MEDIA DAN SUMBER.pdf](http://repository.unp.ac.id/21330/1/WIWI-MEDIA%20DAN%20SUMBER.pdf)
- LPMP Jatim. (2019, February 21). *Tiga Karakter Utama Revolusi Industri 4.0*. LPMP Jatim (Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan Jawa Timur). <https://lpmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detailpost/tiga-karakter-utama-revolusi-industri-4-0>
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran : Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Oktaviani, R. T. (2019). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan dan Pelatihan (Diklat). *MADIKA: Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 91–94.
- Oktavianti, I., Ratnasari, Y., & Artikel, I. (2018). Etnopedagogi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA*, 8((2)), 150–154. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Pakpahan, A. F., Mawati, D. P. Y. A. A. T., Simarmata, E. B. W. J., Mansyur, M. Z., Purba, L. I. B., Chamidah, D., Jamaludin, F. J. K., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Abdul Karim & Sukarman Purba (eds.); Vol. 1). Medan : Yayasan Kita Menulis. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=IZgQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA53&dq=menurut+ciri+utama+media+menjadi+tiga+unsur,+yaitu+suaras,+visual+dan+gerak.+Selanjutnya,+klasifikasi+tersebut+dikembangkan+menjadi+tujuh+kelompok:+1\)%2509media+audio-visual-gerak%25](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=IZgQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA53&dq=menurut+ciri+utama+media+menjadi+tiga+unsur,+yaitu+suaras,+visual+dan+gerak.+Selanjutnya,+klasifikasi+tersebut+dikembangkan+menjadi+tujuh+kelompok:+1)%2509media+audio-visual-gerak%25)
- Purwanti, A., & Haryanto, H. (2015). Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah

- Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 190–200.
<https://doi.org/10.21831/TP.V2I2.7609>
- Raharjo, S. (2021, February 19). *Cara Uji Normalitas Shapiro-Wilk dengan SPSS Lengkap - SPSS Indonesia*. SPSS Indonesia.
<https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-normalitas-shapiro-wilk-dengan.html?m=1>
- Rahmatiah, H. A., & Asiyah, N. (2019). Kesenjangan Generasi antara Guru dan Murid sebagai Tantangan Digitalisasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 305–312.
- Ramdani, E. (2018). Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 1–10. <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupis>
- Revlinasari, D. A. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2021). Animasi Motion Graphics Dinamika Litosfer Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(2), 168–177.
<https://doi.org/10.17977/UM038V4I22021P168>
- Rizkinaswara, L. (2020, January 28). *Revolusi Industri 4.0*. Ditjen Aptika.
<https://aptika.kominfo.go.id/2020/01/revolusi-industri-4-0/>
- Rozak, A., Darma, S., Tanjung, P. R., Andriani, D. S., Rahmawati, J., & Gusviranti, S. (2019). Interaksi Dan Kerjasama Siswa Melalui Pembelajaran PKN Bersinergi di dalam Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 2(2), 57–65.
- Rozaki, M. M., & Apriani, A.-N. (2021). Penguatan Nilai Luhur Budaya melalui Pendidikan Berbasis Budaya Lokal Di SDN 1 Trirenggo. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian*, 1(1), 372–382.
<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/164>
- Sani, F. M., Ramdhan, Z., & Sumarlin, R. (2021). *Perancangan Asset 3d Modeling Untuk Video Motion Graphic dalam Profil Mata Kuliah Virtual Design di Celoe 3d Modeling Asset Design For Motion Graphic Video In Profile Of Virtual Design Course At Celoe*. 8(3), 939–944.
- Santoso, S. (2014). *Panduan Lengkap SPSS Versi 20 Edisi Revisi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Saragih, B., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Modul Tematik Berbasis Etnopedagogi Pada Subtema Peristiwa Mengisi Kemerdekaan Untuk Siswa Kelas V SD Negeri 17 Pekanbaru. *Jurnal Guru Kita*, 5(4), 1–7.
- Sasongko, A., & Widyanuratikah, I. (2019, December 5). *Kemendikbud Perkuat Pendidikan Karakter Keindonesiaan | Republika Online*. Republika.Co.Id.
<https://republika.co.id/berita/q21nmj313/kemendikbud-perkuat-pendidikan-karakter-keindonesiaan/>
- Shidqi, E. I., & Astuti, A. D. (2018). Penerapan Teknik Motion Graphic Pada

- Program Feature Televisi “Inspirasi.” *Jurnal Ilmiah Teknik Studio*, 4(1), 1–13. <http://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jits/article/view/19>
- Shonfeld, M., Cotnam-Kappel, M., Judge, M., Ng, C. Y., Ntebutse, J. G., Williamson-Leadley, S., & Yildiz, M. N. (2021). Learning in digital environments: a model for cross-cultural alignment. *Educational Technology Research and Development*, 69(4), 2151–2170. <https://doi.org/10.1007/s11423-021-09967-6>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2316>
- Silitonga, R. W., Cahyana, U., Purwanto, A., & Rahmawati, Y. (2021). The effectiveness and learning outcomes of mobile learning integrated with ethnopedagogy on metacognitive ability of students in North Tapanuli. *AIP Conference Proceedings*, 2331(1), 1–7. <https://doi.org/10.1063/5.0041848>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methode)*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2014). Perancangan Motion Graphic Ilustratif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa Dan Desain*, 3(1), 1–9.
- Sularso. (2016). Revitalisasi Kearifan Lokal dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 73–80.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik - Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah - Google Buku* (D. Ariyanto (ed.)). Jember : CV Pustaka Abadi. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=VJtIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=buku+media+audio+visual&ots=xbUhKl26-6&sig=omb3hpXxnq-L1reEUPlu3NQx60g&redir_esc=y#v=onepage&q=buku media audio visual&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=VJtIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=buku+media+audio+visual&ots=xbUhKl26-6&sig=omb3hpXxnq-L1reEUPlu3NQx60g&redir_esc=y#v=onepage&q=buku%20media%20audio%20visual&f=false)
- Suselo, A. (2019). *Manajemen Pengembangan Kurikulum dalam Peningkatan Mutu Pendidikan (Studi Multisitus di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar dan Sekolah Dasar Islam Al-Munawar Kabupaten Tulungagung)* [IAIN TULUNGAGUNG]. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/12389/>
- Syasma, I. (2019). Pendekatan Etnopedagogi Upaya Membangun Dunia Pendidikan di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 748–751. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
- Tanu, I. K. (2016). Pembelajaran berbasis budaya dalam meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 2(1), 34–43.

<https://doi.org/10.25078/JPM.V2I1.59>

- Ujung, M. (2021). Analisis Model Problem Based Learning Berbantu Vidio Motion Graphic Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Repository Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*, 1–61. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/15074>
- Utami, T., & Mulyani. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair and Share (TPS) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta Didik Kelas Vii Pada Materi Segitiga Di MTs Negeri Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Hipotenusa*, 1(1), 2–3. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/6377/>
- Wahyuni, S. (2018). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Budaya Lokal Sipakatau Dalam Pembelajaran IPS Pada Peserta Didik SD Se Gugus SDN 57 Campaga Kabupaten Bantaeng. *Phinisi Integration Review*, 1(2), 141–148.
- Widiyanto, J. (2010). *SPSS for Windows untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: Badan Penerbit FKIP UMS.
- Widodo, A. (2020). Nilai Budaya Ritual Perang Topat Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Sosial*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v5i1.6359>
- Wuryandani, W. (2010). Integrasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran untuk Menanamkan Nasionalisme di Sekolah Dasar. *In Proceeding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNY*, 1–10.