

**EFEKTIVITAS MEDIA AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PPKN PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

Adela Sabira Ramadhani¹, Linda Zakiyah², Juhana Sakmal³

^{1,2,3}PGSD FIP, Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta

Email :

adelasabira201004@gmail.com¹

lindazakiyah@unj.ac.id²

juhanasakmal@unj.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to describe the effectiveness of using audiovisual media in increasing students' interest in learning in the subject of Pancasila and Education in Elementary Schools. Interest in learning is one of the important factors in the success of the learning process. Audiovisual media is considered capable of creating more interesting, contextual, and interactive learning. This study uses a qualitative descriptive approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results of the study indicate that the use of audiovisual media, such as learning videos, animations, and short films with national themes, can increase students' attention, interest, and active participation in Pancasila education learning. This media also helps students understand abstract or normative material more easily. In conclusion, audiovisual media has proven effective in increasing interest in learning in Elementary Schools if used appropriately and in accordance with student characteristics.

Keywords: Audiovisual Media, Learning Interest, Pancasila Education, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Media audiovisual dipandang mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual, seperti video pembelajaran, animasi, dan film pendek bertema kebangsaan, dapat meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini juga membantu siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat

abstrak atau normatif. Kesimpulannya, media audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar jika digunakan secara tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Kata Kunci: Media Audiovisual, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran sentral dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Di jenjang Sekolah Dasar (SD), pendidikan tidak hanya bertujuan mengenalkan pengetahuan dasar, tetapi juga menanamkan karakter, nilai moral, dan sikap kebangsaan. Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran kunci dalam mewujudkan hal tersebut, dengan tujuan membentuk generasi yang percaya diri, tangguh, serta menjunjung tinggi nilai kebangsaan dan kemanusiaan. Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka adalah bentuk perubahan dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang telah ada sebelumnya. Meskipun mengalami perubahan nama, Pendidikan Pancasila tetap berfokus pada capaian pembelajaran yang sejalan dengan mata pelajaran PPKn sebelumnya. (Zahrah Fadilla et al., 2024)

Namun, pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD masih menghadapi tantangan, salah satunya adalah rendahnya minat belajar

siswa. Minat belajar menjadi faktor penting karena berpengaruh langsung terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa yang berminat cenderung lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi, sedangkan siswa dengan minat rendah cenderung pasif dan kurang termotivasi.

Minat belajar merupakan ketertarikan individu atau kelompok terhadap suatu kegiatan tertentu. Minat Belajar Memiliki peran yang sangat penting tidak hanya dalam mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas akademik, tetapi juga dalam menentukan tingkat pengetahuan yang akan mereka peroleh dari kegiatan atau informasi yang disajikan kepada mereka (Rahma et al., n.d.)

Beberapa indikator minat belajar pada siswa antara lain adalah rasa senang selama proses pembelajaran, fokus yang tinggi terhadap materi yang diajarkan, rasa ingin tahu yang besar, serta kemauan yang tinggi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan optimal (Sihaloho, I. M., Asyiril, A., & Azainil, A.

2021). Pentingnya minat belajar dalam pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar, menunjukkan bahwa guru perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dapat merangsang dan mempertahankan minat siswa. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan metode yang menarik, pengenalan topik-topik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan cara ini, minat belajar siswa dapat berkembang, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar menjadi kunci penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media yang dirancang atau dipilih secara tepat mampu menarik perhatian, memotivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Dalam konteks ini, media audiovisual menjadi salah satu pilihan yang sangat potensial untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat konseptual dan mengandung nilai-nilai abstrak seperti Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Media pembelajaran audiovisual adalah alat

yang "audible" artinya dapat didengar dan alat alat "visible" artinya dapat dilihat, sehingga dapat membuat komunikasi menjadi efektif (Sakmal & Riani, 2014)

Media audiovisual memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami karena menggabungkan unsur visual (gambar, video, animasi) dan pendengaran (suara, musik, narasi). Selain itu media audiovisual juga dapat menyampaikan informasi dengan lebih efektif karena menyentuh dua indera utama sekaligus, yakni penglihatan dan pendengaran (Norma et al., 2025).

Lestari (2018) menjelaskan bahwa aktivasi kedua indera tersebut secara bersamaan memperkuat proses penerimaan informasi dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Dalam pembelajaran PKN, media audiovisual sangat membantu dalam menjelaskan nilai-nilai kebangsaan, moral, dan sosial yang terkadang sulit dipahami hanya melalui teks atau ceramah. Misalnya, video pendek tentang pentingnya toleransi atau animasi tentang proses pemilu di Indonesia tidak hanya membuat siswa lebih tertarik, tetapi juga memungkinkan mereka mengaitkan materi dengan situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

sejumlah studi telah menunjukkan bahwa media audiovisual tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Zaniyati & Rohmani (2024) menemukan bahwa penggunaan media audiovisual secara signifikan dapat memperbaiki pemahaman dan pencapaian siswa dalam pembelajaran di kelas.

media audio visual juga berperan dalam memperkuat daya ingat siswa, membantu mereka mengingat materi dengan lebih baik, serta mengoptimalkan potensi belajar mereka (Marlena et al., 2019). Dengan demikian, integrasi media audiovisual dalam proses pembelajaran, khususnya di tingkat Sekolah Dasar, tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga menjadi strategi efektif untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar mereka. Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu mampu memilih dan mengadaptasi media yang relevan dengan materi serta kebutuhan siswa, agar proses belajar menjadi lebih hidup, bermakna, dan berdampak jangka panjang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di tingkat

Sekolah Dasar. Penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana media audiovisual dapat memengaruhi indikator-indikator minat belajar siswa, seperti perasaan senang dalam proses pembelajaran, tingkat perhatian yang diberikan terhadap materi, rasa ingin tahu terhadap topik yang dipelajari, serta keterlibatan aktif siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pendidik tentang pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan mampu membentuk sikap serta pemahaman nilai-nilai kewarganegaraan secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur untuk mengkaji secara mendalam penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar. Metode ini dipilih untuk menghimpun dan menganalisis berbagai referensi ilmiah yang relevan guna memperoleh pemahaman komprehensif tentang implementasi media audiovisual dalam proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Sumber data dalam studi ini berasal dari berbagai literatur seperti jurnal ilmiah, buku referensi, laporan penelitian, artikel konferensi, dan dokumen kebijakan pendidikan yang memuat informasi terkait penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang Sekolah Dasar. Literatur-literatur tersebut dipilih secara purposif berdasarkan relevansi, keterkinian, dan kredibilitas sumber.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran pustaka di basis data ilmiah daring seperti Google Scholar, DOAJ, Garuda, dan perpustakaan digital perguruan tinggi. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan teknik analisis isi (content analysis) untuk mengidentifikasi tema-tema utama, pola, dan temuan penting dalam penggunaan media audiovisual dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Analisis data dilakukan mengikuti model Miles dan Huberman, yaitu melalui proses reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Validitas data dijaga melalui *triangulasi teori* dan *komparasi sumber* untuk memastikan bahwa temuan yang dihasilkan memiliki dasar yang kuat dan mendalam.

Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi konseptual dan praktis dalam mengembangkan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis media audiovisual di Sekolah Dasar, serta menjadi rujukan bagi pendidik dalam merancang pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat mendukung proses pembelajaran yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Salah satu karya utama dalam kajian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Linda Zakiah dan rekan-rekannya yang mengembangkan *storybook* digital interaktif berjudul *Sahabat Toleransi*. Media ini dirancang secara khusus untuk menanamkan nilai-nilai toleransi dan keberagaman kepada siswa Sekolah Dasar, terutama dalam konteks multikulturalisme Indonesia. Dalam pengembangannya, *storybook* ini memuat narasi visual yang menggambarkan kehidupan sehari-hari anak-anak dari latar belakang yang berbeda-beda, yang hidup rukun, saling menghargai, dan bekerja sama meskipun memiliki perbedaan

agama, suku, bahasa, maupun budaya. Cerita-cerita yang disajikan dikemas dengan gaya bahasa yang sederhana namun komunikatif, disertai ilustrasi yang menarik dan penuh warna, sehingga mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memiliki validitas yang sangat tinggi berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa konten storybook telah sesuai dengan nilai-nilai dasar Pancasila dan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis karakter. Selain itu, aspek teknis media seperti navigasi, tampilan, interaktivitas, dan keterbacaan juga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Respons siswa terhadap media ini pun sangat positif; mereka menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran, serta mampu mengidentifikasi pesan-pesan moral yang terkandung dalam cerita.

Storybook digital *Sahabat Toleransi* ini menjadi bukti bahwa media berbasis narasi digital bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana internalisasi nilai-nilai kebangsaan yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan anak. Penggunaan tokoh yang dekat

dengan keseharian siswa, konflik yang realistis, dan penyelesaian cerita yang membangun kesadaran sosial, menjadikan media ini sebagai alternatif yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Lebih jauh lagi, karya ini menegaskan pentingnya pendekatan edukatif yang tidak hanya kognitif, tetapi juga afektif dan konatif, dalam menanamkan nilai-nilai luhur bangsa kepada generasi muda melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Tiara Nuraini dan Linda Zakiah (2024) yang berfokus pada pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif berbasis audiovisual untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di Sekolah Dasar. Aplikasi ini dirancang sebagai media bantu dalam menyampaikan materi PPKn yang sering dianggap abstrak dan kurang menarik jika hanya diajarkan melalui metode ceramah atau membaca buku teks. Dalam pengembangannya, aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti video animasi, kuis responsif, simulasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dan narasi audio yang menarik, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa.

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, yaitu 95% dari aspek materi dan 91% dari aspek teknis. Validasi materi menunjukkan bahwa isi aplikasi telah sesuai dengan kurikulum, mampu menggambarkan nilai-nilai Pancasila secara konkret, serta disajikan dalam bahasa yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa SD. Sementara itu, validasi teknis menilai aplikasi ini telah memenuhi standar kelayakan dari segi tampilan visual, kemudahan navigasi, kecepatan akses, dan daya tarik media. Uji coba terbatas kepada siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih tertarik, aktif, dan memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih jelas dan aplikatif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini memperkuat bukti bahwa media audiovisual berbasis aplikasi bukan hanya menjadi alternatif, tetapi dapat menjadi strategi utama dalam menyampaikan pendidikan karakter dan nilai-nilai kebangsaan kepada siswa. Interaktivitas dan multimedia dalam aplikasi mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus mengembangkan dimensi pemahaman siswa tidak hanya pada tataran pengetahuan, tetapi juga pada aspek sikap dan perilaku. Dengan demikian, temuan

ini menjadi referensi penting dalam inovasi pembelajaran digital di era modern, khususnya dalam mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakter bangsa sejak dini.

Penelitian yang dilakukan oleh Lea Hendrina (2022) menunjukkan bahwa video animasi merupakan salah satu bentuk media audiovisual yang sangat efektif dalam membantu siswa Sekolah Dasar memahami materi moral dan sosial yang bersifat abstrak. Dalam penelitian tersebut, video animasi yang digunakan menampilkan tokoh anak-anak dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari, seperti bekerja sama dalam kelompok, menghormati orang tua dan guru, serta menghadapi perbedaan pendapat. Representasi visual yang dekat dengan dunia anak-anak terbukti mempermudah siswa dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman konkret mereka. Tidak hanya itu, video ini juga mampu memantik refleksi siswa terhadap perilaku mereka sendiri dan mendorong diskusi nilai di kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikatif, dan bermakna.

Dari sisi inovasi bentuk media, penggunaan video animasi menawarkan kelebihan dalam visualisasi dinamis dan narasi kontekstual yang sulit dicapai melalui media cetak atau ceramah semata.

Animasi memberikan ruang bagi siswa untuk mengalami simulasi situasi sosial tanpa harus mengalami langsung risiko atau konflik nyata. Hal ini membuat siswa lebih aman dan nyaman dalam mengeksplorasi dilema moral serta belajar menyusun sikap yang tepat berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Selain itu, bentuk media seperti ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang bersifat afektif karena video mampu menyentuh aspek emosional siswa, yang merupakan pintu masuk penting dalam pendidikan karakter. Oleh karena itu, penelitian ini semakin menegaskan bahwa inovasi media dalam bentuk audiovisual, khususnya video animasi, sangat berpotensi memperkaya metode pembelajaran PPKn dan mendukung internalisasi nilai Pancasila secara efektif dan menyenangkan di jenjang Sekolah Dasar.

Penelitian oleh Mukhoerrunnissa et al. (2024) menghadirkan inovasi pembelajaran melalui pengembangan media pop-up book digital dengan menggunakan pendekatan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Media ini dirancang khusus untuk membantu siswa Sekolah Dasar memahami peran dan makna nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

melalui pendekatan visual dan interaktif yang menarik. Berbeda dari buku cetak konvensional, pop-up book digital ini dilengkapi dengan animasi, elemen interaktif, narasi suara, serta ilustrasi tiga dimensi yang muncul saat dibuka secara digital. Desain ini memungkinkan siswa berinteraksi secara aktif dengan konten, tidak hanya sebagai pembaca pasif, tetapi sebagai pengguna yang mengeksplorasi makna di balik setiap ilustrasi dan cerita.

Materi yang disajikan dalam media ini disusun berdasarkan konteks keseharian anak-anak, seperti bekerja sama dalam kelompok, menjaga kebersihan lingkungan, dan menghargai perbedaan. Hal ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila secara konkret dan dekat dengan realitas anak. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa pop-up book digital ini sangat menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran karakter, khususnya dalam Pendidikan Pancasila di tingkat SD. Aspek kelayakan meliputi ketepatan isi dengan kompetensi dasar, kesesuaian ilustrasi dengan pesan moral, dan kemudahan penggunaan oleh siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa media pop-up digital dapat menjadi alternatif efektif dalam menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan pemahaman siswa yang masih berada pada tahap

operasional konkret. Dengan pendekatan visual yang kaya dan pengalaman belajar yang eksploratif, siswa tidak hanya mampu mengingat nilai-nilai Pancasila, tetapi juga mulai memahami bagaimana menerapkannya dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, media semacam ini sangat relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan, personalisasi,

Selain itu, Syifa Dini Hayati dkk. (2024) juga memberikan kontribusi penting melalui pengembangan digital picture storybook berbasis proyek, yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran berbasis nilai. Media ini memadukan cerita bergambar digital dengan aktivitas proyek kecil yang mengajak siswa merefleksikan isi cerita, melakukan tindakan nyata, dan membagikannya kepada teman sebaya. Dengan pendekatan ini, pembelajaran nilai-nilai Pancasila tidak hanya terjadi di ruang kognitif, tetapi juga dalam praktik langsung yang membentuk karakter siswa. Storybook ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman nilai-nilai kebangsaan, serta menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif dan bermakna

Temuan senada juga dikemukakan oleh Yasila dan Najicha (2022) melalui

media komik digital berbasis konteks lokal. Komik ini menampilkan tokoh dan latar cerita yang dekat dengan keseharian siswa, seperti kehidupan di desa, aktivitas gotong royong, serta interaksi antar teman dari latar belakang budaya yang berbeda. Pendekatan lokal ini tidak hanya meningkatkan relevansi materi, tetapi juga memudahkan siswa memahami sila-sila Pancasila dalam kehidupan nyata. Gaya visual komik yang ringan, narasi yang komunikatif, serta penekanan pada konflik sosial yang umum dihadapi anak-anak menjadikan media ini efektif dalam membangun kesadaran dan sikap positif terhadap nilai-nilai dasar bangsa.

Dari seluruh kajian, media audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan daya serap siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Penggabungan unsur visual, naratif, dan interaktif memfasilitasi siswa dalam memahami konsep abstrak secara konkret. Namun, tantangan seperti keterbatasan akses teknologi, literasi digital guru, dan keterbatasan koleksi media kontekstual masih menjadi hambatan implementasi secara luas. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan kebijakan pendidikan berupa pelatihan guru, penyediaan sarana-prasarana, dan pengembangan konten audiovisual berbasis kurikulum.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi literatur yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa media audiovisual memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang Sekolah Dasar. Media seperti storybook digital, aplikasi interaktif, video animasi, pop-up book digital, hingga komik digital berbasis konteks lokal, terbukti mampu menyampaikan nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret, kontekstual, dan menarik bagi siswa. Unsur visual, naratif, dan interaktif dalam media tersebut mendorong keterlibatan aktif siswa, memudahkan pemahaman terhadap konsep moral yang abstrak, serta memperkuat pembentukan karakter sejak dini

Berbagai penelitian, menunjukkan bahwa media audiovisual yang dikembangkan secara terencana dan valid sesuai kurikulum dapat meningkatkan motivasi belajar, daya serap siswa, serta membangun kesadaran kritis terhadap pentingnya nilai-nilai toleransi, gotong royong, dan persatuan.

Namun demikian, implementasi media audiovisual dalam pembelajaran masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi di sekolah, rendahnya literasi digital sebagian guru, dan kurangnya

ketersediaan konten lokal yang relevan. Oleh karena itu, dibutuhkan dukungan kebijakan yang menyeluruh berupa pelatihan guru, penyediaan infrastruktur teknologi, serta pengembangan konten audiovisual yang berbasis budaya, kurikulum, dan kebutuhan peserta didik.

Secara keseluruhan, penggunaan media audiovisual dalam Pendidikan Pancasila bukan hanya sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai strategi pedagogis yang menyatukan aspek kognitif, afektif, dan konatif dalam satu kesatuan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, media ini dapat menjadi sarana penting dalam menanamkan nilai-nilai luhur bangsa kepada generasi muda di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Marlena, N., Dwijayanti, R., & Widayati, I. (2019). *Is Audio Visual Media Effective for Learning?*
- Norma, G. P., Faizin, N., Amal, G. I., Rohana Sufia, & Nuriza Dora. (2025). THE INFLUENCE OF THE USE OF AUDIO-VISUAL MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES ON BIODIVERSITY MATERIAL AT STATE SENIOR HIGH SCHOOL 1 SUKODADI. *International Journal of Geography, Social, and Multicultural Education*, 2(3), 55–64.
<https://doi.org/10.26740/ijgsme.v2n3.p55-64>

- Rahma, S. A., Zakiah, L., & Sumantri, M. S. (n.d.). *SURVEI TINGKAT KONSENTRASI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DENGAN MEDIA WORDWALL*.
- Sakmal, J., & Riani, D. N. (2014). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA DAN MENULIS SISWA Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Negeri Jakarta. In *Perspektif Ilmu Pendidikan* (Vol. 28, Issue 1).
- Zahrah Fadilla, Zakiah Linda, & Putra Adi. (2024). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Pembelajaran Index Card Match Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Jatimurni IV Bekasi*.
- Hendrina, L., Sumantri, M., & Zakiah, L. (2022). *Pemanfaatan Video Animasi pada Mata Pelajaran IPS Selama Pandemi COVID-19 di SDN Tugu Utara 05 Pagi*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 112–123.
- Hayati, S. D., Prasetyo, E., & Zakiah, L. (2024). *Pengembangan Digital Picture Storybook Berbasis Project-Based Learning untuk Pembelajaran PPKn di SD*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 13(1), 44–59.
- Mukhoerrunnissa, R., Haryanto, & Zakiyah, A. (2024). *Pengembangan Media Pop-Up Book Digital untuk Pembelajaran PPKn Kelas IV SD*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 10(1), 30–41.
- Nuraini, T., Zakiah, L., & Fadhilah, R. (2024). *Pengembangan Aplikasi Media Interaktif pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(1), 78–90.
- Yasila, A. S., & Najicha, U. (2022). *Pengembangan Komik Digital Kontekstual untuk Pembelajaran PPKn di Kelas III SD*. *Jurnal Edukasi Dasar*, 8(1), 21–33.
- Zakiah, L., & Arifah, R. (2023). *Storybook Digital “Sahabat Toleransi” Sebagai Media Pembelajaran Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 50–65.