Ganesha Civic Education Journal
Volume 8, Number 1, April 2026, pp. 7-18
P-ISSN: 2714-7967 | E-ISSN: 2722-8304
DOI: https://doi.org/10.23887/gancej.v8i1.7028
Open Access: https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/GANCEJ/index

PEMANFAATAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IX DI SMP NEGERI 7 SINGARAJA

I Ketut Agus Darmika [1] *, I Putu Windu Mertha Sujana [2], Ni Nyoman Asri Sidaryanti [3]

[1,2,3]*Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia*

A R T I C L E I N F O

Article history:
Received 25 Februari 2026
Accepted 8 April 2026
Available online 16 April 2026

Kata Kunci:
Media Pembelajaran; Audio visual; Motivasi Belajar; Pendidikan Pancasila

Keywords:
Learning Media; Audio-Visual; Learning Motivation; Pancasila Education

A B S T R A K

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 7 Singaraja, mengidentifikasi hambatan atau tantangan yang dihadapi, serta merumuskan solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara kualitatif menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Siswa tampak lebih fokus, aktif, dan antusias ketika mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan video, animasi, maupun presentasi interaktif. Media ini membantu siswa memahami materi secara lebih konkret serta menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna. Namun, implementasinya masih menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan fasilitas, kendala teknis, serta kesiapan pedagogis guru dan karakteristik siswa yang beragam. Untuk mengatasinya, diperlukan dukungan sarana prasarana yang memadai, pelatihan guru, strategi pembelajaran yang partisipatif, serta penyesuaian media dengan tujuan pembelajaran agar kualitas proses dan hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

A B S T R A C T

The purpose of this study is to describe the use of audio-visual media in enhancing students' learning motivation at SMP Negeri 7 Singaraja, to identify the obstacles or challenges encountered, and to formulate solutions to address those challenges. This study employed a descriptive qualitative method, with data collected through observation, interviews, and documentation. The data were analyzed qualitatively using the Miles and Huberman analysis technique, which includes data collection, data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicate that the use of audio-visual media has a positive impact on improving students' learning motivation. Students appeared more focused, active, and enthusiastic when participating in lessons that utilized videos, animations, and interactive presentations. This media not only helps students understand the material more concretely but also creates a more engaging, interactive, and meaningful learning atmosphere. However, its implementation faces several challenges, such as limited facilities, technical constraints, and teachers' pedagogical readiness, as well as diverse student characteristics. To overcome these challenges, adequate facilities, teacher training, participatory learning strategies, and alignment of media with clear instructional objectives are necessary to enhance the quality of both the learning process and outcomes.

This is an open access article under the CC BY-SA license.
Copyright © 2026 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

* Corresponding author.
E-mail addresses: agus.darmika@student.undiksha.ac.id

1. Pendahuluan

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses sadar dan terencana yang dirancang untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap dan karakter. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai wahana pembentukan kepribadian dan peradaban bangsa. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran strategis dalam mencetak generasi yang unggul secara intelektual sekaligus matang secara sosial dan emosional. Dalam praktiknya, proses pendidikan merupakan suatu sistem yang melibatkan berbagai komponen yang saling berinteraksi, seperti guru, peserta didik, kurikulum, metode, media, serta lingkungan belajar (Sanjaya, 2016). Interaksi yang harmonis antara komponen tersebut akan menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bermakna. Pembelajaran tidak lagi dipahami sebagai proses satu arah yang berpusat pada guru, melainkan sebagai proses komunikasi dua arah yang melibatkan pertukaran gagasan, nilai, serta pengalaman antara pendidik dan peserta didik. Dalam konteks ini, guru berperan sebagai fasilitator yang merancang pengalaman belajar agar siswa dapat membangun pemahamannya secara aktif. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar ideologi negara agar terinternalisasi dalam pola pikir, sikap, dan perilaku peserta didik (Nadia, R.,dkk. 2023). Pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan aspek kognitif berupa pemahaman konsep, tetapi juga menyentuh ranah afektif dan psikomotorik melalui penguatan sikap kebangsaan, tanggung jawab sosial, serta kesadaran hukum. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila menuntut pendekatan yang kreatif, aplikatif, dan kontekstual agar nilai-nilai yang diajarkan tidak berhenti pada tataran teoritis, melainkan mampu diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung bersifat monoton dan didominasi metode ceramah. Kondisi ini menyebabkan interaksi belajar kurang variatif dan kurang memperhatikan perbedaan gaya belajar siswa. Akibatnya, siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan menunjukkan motivasi belajar yang rendah. Padahal, motivasi belajar merupakan faktor kunci dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Fitriani. (2020) menegaskan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal yang menggerakkan siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan menunjukkan ketekunan, keuletan, serta semangat dalam menyelesaikan tugas, sedangkan siswa yang kurang termotivasi cenderung mudah menyerah dan tidak fokus dalam pembelajaran.

Berdasarkan perspektif teori konstruktivisme, pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial. Dalam kerangka ini, penggunaan media pembelajaran yang variatif menjadi sangat penting untuk mendukung proses konstruksi pengetahuan. Salah satu media yang relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi saat ini adalah media audio visual. Menurut Mayer (2021), teori multimedia menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi unsur visual dan auditori, karena mampu mengaktifkan dua saluran pemrosesan informasi dalam otak secara bersamaan. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Media audio visual memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual. Melalui video pembelajaran, animasi, maupun presentasi interaktif, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat ilustrasi yang mendukung pemahaman konsep. Penyajian yang dinamis ini berpotensi mengurangi kejenuhan belajar serta meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses pembelajaran (Rukin. 2019). Dengan demikian, pemanfaatan media audio visual dipandang sebagai salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Lebih jauh, penelitian-penelitian terapan lainnya juga menyoroti aspek spesifik seperti penggunaan film animasi bermuatan moral (misalnya seri animasi Nussa dan Rara) yang terbukti ampuh dalam menanamkan kesadaran afektif, menumbuhkan spirit bela negara, serta memupuk

empati kolektif di kalangan siswa sejak dini (Lestari & Ndona, 2025). Pengalaman sinematik yang dirasakan oleh peserta didik saat menonton film dokumenter historis mampu memancing simpati yang mendalam mengenai beratnya perjuangan para pahlawan dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan. Transformasi afektif semacam ini sangat mustahil dicapai jika materi hanya disampaikan secara monologis melalui diktat pelajaran. Selain itu, kolaborasi antara media audio visual dengan kerangka Problem Based Learning (PBL) atau Guided Inquiry juga memperlihatkan hasil impresif berupa lonjakan signifikan pada keterampilan berpikir kritis (critical thinking skills). Intervensi ini memaksa siswa untuk tidak hanya bertindak sebagai penonton komoditas visual, tetapi sebagai analis kritis yang mampu mengidentifikasi kausalitas sosial dan menawarkan resolusi atas problematika etika yang ditayangkan di hadapan mereka (Wahyuni dkk., 2024). Dengan berpijak pada fondasi argumentasi teoretis dan akumulasi pembuktian empiris tersebut, pemanfaatan media audio visual dapat diyakini sebagai salah satu solusi instruksional paling inovatif, solutif, dan relevan untuk mengatasi stagnasi motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, rencana pemecahan masalah dalam penelitian deskriptif ini secara spesifik difokuskan pada upaya optimalisasi dan sistematisasi penggunaan media audio visual dalam ekologi pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan mengambil lokus kajian pada siswa kelas IX di SMP Negeri 7 Singaraja untuk Tahun Ajaran 2024/2025. Proses implementasi inovasi media ini akan dilaksanakan melalui tahapan rekayasa instruksional yang matang, dimulai dari penyusunan perencanaan yang terukur berdasarkan analisis kebutuhan (needs assessment), eksekusi proses pembelajaran yang terarah dan interaktif, hingga bermuara pada tahap evaluasi formatif dan tindak lanjut reflektif yang berkesinambungan. Rancangan pedagogis yang komprehensif ini diorientasikan untuk merombak kultur belajar pasif menjadi dinamis, meningkatkan eskalasi partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman struktur materi, dan pada ujungnya, menciptakan atmosfer kelas yang jauh lebih menyenangkan sekaligus bermakna bagi penguatan profil karakter siswa.

Adapun letak kebaruan (novelty) dari penelitian kualitatif ini bermuara pada pendekatan holistik yang menempatkan implementasi media audio visual tidak sekadar pada pembuktian dampak instannya terhadap motivasi belajar, melainkan pada analisis kritis nan mendalam mengenai dinamika implementasi di tataran praksis. Mengingat integrasi teknologi dalam birokrasi pendidikan sering kali diwarnai oleh beragam disrupsi, penelitian ini akan membongkar secara analitik lapisan-lapisan tantangan yang dihadapi sekolah baik dari segi kesenjangan infrastruktur teknis, defisit kesiapan pedagogis para pendidik, hingga konstelasi karakteristik kognitif siswa menengah pertama yang sangat heterogen. Melalui metode kualitatif deskriptif berbantuan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi (Moleong, 2018; Gilar, J., dkk. 2021), penelitian ini tidak hanya memetakan problem, tetapi juga berambisi merumuskan arsitektur solusi strategis yang sangat praktis, taktis, dan mudah diadaptasi sesuai dengan determinasi kondisi objektif sekolah. Tujuan ultim dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara utuh proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX SMP Negeri 7 Singaraja, menganalisis secara presisi akar hambatan dan tantangan dalam orkestrasi media audio visual, serta menawarkan peta jalan solusi yang sistemik guna mewujudkan pendidikan karakter yang proaktif, berkeadilan, dan relevan dengan tantangan zaman. Rencana pemecahan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada optimalisasi penggunaan media audio visual secara sistematis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX SMP Negeri 7 Singaraja Tahun Ajaran 2024/2025. Implementasi media dilakukan melalui tahap perencanaan yang matang, pelaksanaan yang terarah, serta evaluasi dan tindak lanjut yang berkesinambungan. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengkajian implementasi media audio visual secara kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP dengan analisis mendalam terhadap tantangan teknis maupun pedagogis yang dihadapi di lingkungan sekolah. Penelitian ini tidak hanya menilai dampak penggunaan media terhadap motivasi belajar, tetapi juga merumuskan solusi praktis yang dapat diterapkan sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi sekolah. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX SMP Negeri 7 Singaraja, menganalisis hambatan dan tantangan dalam penggunaan media audio

visual untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta merumuskan solusi yang dapat diterapkan guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan berorientasi pada penguatan karakter peserta didik.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan hasil disajikan secara deskriptif. Hal ini bertujuan untuk mengungkap dan menggambarkan secara mendalam fenomena pemanfaatan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 7 Singaraja. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini menekankan pada pemahaman makna, proses, serta pengalaman subjek dalam konteks alami, bukan pada pengukuran angka atau analisis statistik. Data yang diperoleh berupa hasil wawancara, observasi, dokumentasi, serta catatan lapangan yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Menurut Rukin (2019), penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memahami fenomena sosial secara mendalam. Sejalan dengan itu, Moleong (2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena secara holistik dalam konteks alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX SMP Negeri 7 Singaraja Tahun Ajaran 2024/2025. Pemilihan subjek didasarkan pada pertimbangan bahwa siswa kelas IX berada pada tahap akhir pendidikan menengah pertama, sehingga memiliki pengalaman belajar yang lebih matang dan kemampuan reflektif yang lebih baik dalam memberikan tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran. Gilar, J., dkk. (2021) menjelaskan bahwa subjek penelitian merupakan sumber utama data dalam suatu penelitian.

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini meliputi motivasi belajar, pemanfaatan media audio visual, dan konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Motivasi belajar diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan semangat belajar siswa untuk mencapai tujuan tertentu (Nadia et al., 2023). Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini meliputi ketekunan, perhatian, minat, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Gilar et al. (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pemanfaatan media audio visual merujuk pada penggunaan media yang menggabungkan unsur visual dan auditori, seperti video, animasi, dan presentasi interaktif, untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan menarik. Sofiana et al. (2023) dan Fitriani (2020) menegaskan bahwa media audio visual dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi serta mempermudah pemahaman konsep abstrak. Sementara itu, Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan dalam menanamkan nilai-nilai dasar bangsa kepada peserta didik (Kusnandar & Wahyuni, 2021; Suhartono, 2020).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai pengalaman dan pandangan siswa serta guru terhadap penggunaan media audio visual Gunawan, I. (2017). Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung aktivitas dan respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan lembar observasi berdasarkan indikator motivasi belajar (Gilar, J., dkk. 2021). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat ajar, dan arsip terkait (Gunawan, 2017). Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (2024), yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis agar mudah dipahami. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan melalui interpretasi data untuk menjawab rumusan masalah penelitian secara komprehensif. Dengan tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan

gambaran yang akurat dan mendalam mengenai efektivitas pemanfaatan media audio visual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Gambar 2. Wawancara dengan Kepala Sekolah SMPN 7 Singaraja

3. Hasil dan pembahasan

A. Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IX SMP Negeri 7 Singaraja

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 7 Singaraja secara umum telah dilaksanakan sesuai dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik. Sekolah didukung oleh sarana dan prasarana yang relatif memadai, seperti ruang kelas yang representatif, perpustakaan, laboratorium, serta perangkat teknologi pembelajaran. Selain itu, tenaga pendidik yang mengajar sebagian besar telah berkualifikasi S1 dan S2 serta berstatus ASN, sehingga secara kompetensi akademik dinilai cukup mumpuni dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Dalam praktiknya pembelajaran Pendidikan Pancasila masih cenderung didominasi metode ceramah. Guru lebih banyak menyampaikan materi secara verbal, sementara siswa mendengarkan dan mencatat informasi penting. Pola pembelajaran seperti ini membuat interaksi berlangsung satu arah dan belum sepenuhnya memberi ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berdiskusi, maupun merefleksikan nilai-nilai yang dipelajari. Akibatnya, sebagian siswa terlihat pasif, kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat, dan motivasi belajar belum berkembang secara optimal. Padahal, Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada proses internalisasi nilai, pembentukan karakter, serta penguatan sikap kebangsaan. Oleh karena itu, pembelajaran idealnya bersifat kontekstual, partisipatif, dialogis, dan reflektif. Sebagai upaya inovasi, guru mulai mengintegrasikan media audio visual dalam pembelajaran. Pemanfaatan media ini dirancang melalui lima tahapan, yaitu pengenalan, kontekstualisasi, perencanaan, aksi, serta refleksi dan evaluasi. Pada tahap pengenalan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan penggunaan media audio visual dengan menayangkan video atau animasi yang relevan dengan materi, misalnya tentang penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tayangan tersebut berfungsi sebagai stimulus awal untuk menarik perhatian siswa dan membangun rasa ingin tahu.

Tahap kontekstualisasi dilakukan dengan mengajak siswa mendiskusikan isi tayangan dan mengaitkannya dengan pengalaman nyata di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Pada tahap ini, siswa mulai dilibatkan secara aktif untuk memberikan pendapat, menyampaikan contoh kasus, serta mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila yang muncul dalam tayangan tersebut. Selanjutnya pada tahap perencanaan dan aksi, siswa dibagi ke dalam kelompok untuk merancang presentasi sederhana atau proyek kecil berbasis media, seperti membuat rangkuman visual atau mempresentasikan hasil analisis video. Tahap refleksi dan evaluasi menjadi bagian penting untuk menilai pemahaman siswa. Guru memberikan pertanyaan pemantik, kuis singkat, serta kesempatan bagi siswa untuk menyampaikan kesan dan pelajaran yang diperoleh. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan perhatian, partisipasi, dan keberanian siswa dalam berdiskusi. Siswa tampak lebih fokus, antusias, dan mampu memahami konsep yang sebelumnya dianggap

abstrak. Proses ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman langsung. Melalui media audio visual, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga proses asimilasi dan akomodasi konsep dapat berlangsung secara lebih bermakna dan mendalam.

B. Tantangan dan Hambatan dalam Pemanfaatan Media Audio Visual

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 7 Singaraja tidak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan yang memengaruhi efektivitas pelaksanaannya. Hambatan tersebut tidak hanya berkaitan dengan aspek teknis, tetapi juga menyangkut kesiapan pedagogis guru, karakteristik siswa, serta pengelolaan waktu dan kelas. Pertama, keterbatasan sarana dan prasarana menjadi kendala utama. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pendukung pembelajaran, ketersediaan perangkat seperti proyektor, speaker aktif, layar, serta akses jaringan internet belum merata di setiap kelas. Dalam beberapa situasi, guru harus bergantian menggunakan perangkat atau memindahkan alat dari satu ruang ke ruang lain, sehingga menyita waktu pembelajaran. Gangguan teknis seperti listrik padam, koneksi internet yang tidak stabil, atau perangkat yang tidak berfungsi optimal juga kerap menghambat kelancaran proses belajar mengajar. Kondisi ini dapat mengurangi efektivitas penggunaan media audio visual dan memengaruhi konsentrasi siswa.

Tantangan kedua mengenai pedagogis menjadi aspek yang tidak kalah penting. Guru dituntut untuk mampu memilih dan menyeleksi media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta tingkat perkembangan siswa. Tidak semua video atau animasi yang menarik secara visual memiliki kedalaman substansi yang relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Video yang terlalu panjang, kurang kontekstual, atau terlalu kompleks justru dapat membuat siswa kehilangan fokus. Selain itu, tanpa perencanaan yang matang dan arahan yang jelas, siswa berpotensi menjadi penonton pasif yang hanya menikmati tayangan tanpa melakukan proses berpikir kritis atau refleksi nilai. Oleh karena itu, penggunaan media audio visual memerlukan strategi yang terstruktur, seperti penyusunan pertanyaan pemantik, lembar kerja, maupun kegiatan diskusi lanjutan agar pembelajaran tetap berorientasi pada pencapaian tujuan. Ketiga, faktor siswa juga menjadi tantangan tersendiri. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi karena terdistraksi oleh tampilan visual yang dinamis atau efek suara yang menarik perhatian. Alih-alih fokus pada isi materi, perhatian mereka justru teralihkan pada aspek hiburan dari media tersebut. Selain itu, perbedaan gaya belajar siswa turut memengaruhi efektivitas penggunaan media audio visual. Tidak semua siswa memiliki preferensi belajar visual-auditori; sebagian siswa mungkin lebih mudah memahami materi melalui membaca atau praktik langsung. Keberagaman karakter, tingkat kemampuan, serta latar belakang siswa juga memerlukan pendekatan yang lebih adaptif dari guru.

Selain tiga aspek utama tersebut, manajemen waktu pembelajaran juga menjadi pertimbangan penting. Penggunaan media audio visual sering kali memerlukan waktu tambahan untuk persiapan alat, pemutaran tayangan, serta diskusi lanjutan. Jika tidak dikelola dengan baik, alokasi waktu untuk pendalaman materi atau refleksi dapat berkurang. Dengan demikian, hambatan dalam pemanfaatan media audio visual tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga menyangkut kompetensi pedagogis guru, kesiapan dan karakteristik siswa, serta efektivitas pengelolaan pembelajaran secara keseluruhan. Tantangan-tantangan ini perlu diidentifikasi dan diantisipasi agar penggunaan media audio visual benar-benar memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

C. Solusi dalam Mengatasi Hambatan Pemanfaatan Media Audio Visual

Berdasarkan paparan tantangan kompleks yang telah teridentifikasi pada bagian sebelumnya yang mencakup keterbatasan sarana prasarana fisik, kesenjangan kompetensi pedagogis-digital pendidik, hingga keberagaman modalitas belajar dan rentang atensi peserta didik upaya untuk mengintegrasikan media audio visual di SMP Negeri 7 Singaraja memerlukan sebuah intervensi yang tidak bisa lagi dilakukan secara parsial. Kendala digitalisasi di ruang kelas tidak boleh lagi dipandang sebagai masalah teknis-operasional yang berdiri sendiri, melainkan sebagai isu struktural yang sangat sistemik (interconnected). Dalam menjawab deretan tantangan tersebut, peneliti merumuskan empat pilar solusi strategis yang dikembangkan secara mendalam,

bertahap, dan berorientasi pada keberlanjutan masa depan. Pilar solusi ini merupakan sintesis mutakhir dari kajian literatur jurnal akademik nasional terindeks SINTA, yang meliputi aspek infrastruktur kelembagaan, pengembangan sumber daya manusia melalui kerangka TPACK, rekayasa pedagogis kontekstual, hingga implementasi instrumen evaluasi yang responsif.

a). Optimalisasi Infrastruktur Digital, Sarana Prasarana, dan Dukungan Kebijakan Institusional

Pilar pertama yang menjadi fondasi prasyarat bagi keberhasilan segala bentuk inovasi pembelajaran berbasis digital adalah peningkatan dan pemerataan ketersediaan fasilitas atau sarana prasarana sekolah secara memadai. Bukti empiris dari kajian Systematic Literature Review terbaru yang menyoroti tantangan guru dalam media digital menyimpulkan bahwa kelemahan infrastruktur fisik dan ketiadaan dukungan kelembagaan merupakan hambatan yang paling mematikan bagi inovasi di ruang kelas (Yuliatin & Rosmilawati, 2025). Oleh karena itu, pengadaan perangkat keras penunjang tidak dapat lagi ditunda.

Pihak manajemen sekolah dituntut untuk secara bertahap merevisi alokasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Sekolah (APBS) dengan memprioritaskan pengadaan perangkat multimedia utama di setiap blok kelas. Pengadaan tersebut harus mencakup ketersediaan LCD proyektor dengan resolusi tinggi, sistem tata suara (speaker aktif) yang mampu mendistribusikan audio secara jernih tanpa distorsi ke seluruh penjuru kelas, serta pemasangan layar presentasi yang memadai. Mengandalkan metode konvensional di mana guru harus membongkar-pasang perangkat portabel atau memindahkan siswa ke ruang audiovisual khusus sering kali terbukti tidak efisien; proses transisi tersebut menyita waktu efektif jam pelajaran dan berisiko memecah konsentrasi serta momentum belajar siswa di menit-menit kritis awal pembelajaran (Asy'arie dkk., 2025).

Selain persoalan perangkat keras, stabilisasi dan perluasan akses konektivitas broadband internet menjadi variabel yang amat krusial. Dalam era komputasi awan (cloud computing), mayoritas media pembelajaran interaktif seperti pemutaran video animasi di YouTube, kolaborasi desain di platform Canva, hingga permainan interaktif di Wordwall menuntut sambungan internet berkecepatan stabil. Kemunculan masalah teknis seperti buffering video akibat latensi jaringan yang tinggi atau listrik yang padam secara tiba-tiba dapat secara instan mendelegitimasi otoritas guru di depan kelas dan menghancurkan konsentrasi siswa. Untuk memitigasi hal ini, sekolah perlu memasang router atau pendengung sinyal (repeater) untuk mengeliminasi titik buta (blind spot) jaringan nirkabel di koridor-koridor kelas, serta mewajibkan guru untuk senantiasa menyiapkan backup atau Plan B berupa media yang telah diunduh untuk dapat dijalankan secara offline.

Dukungan institusional juga harus diperluas pada ranah tata kelola manajerial dan komunikasi eksternal dengan stakeholder. Apabila pengadaan perangkat statis di tiap kelas belum memungkinkan secara finansial, maka manajemen kurikulum sekolah wajib menyusun jadwal pemakaian laboratorium atau perangkat multimedia mobile secara terstruktur dan transparan misalnya menggunakan kalender digital bersama guna mencegah terjadinya friksi atau tumpang tindih jadwal antarguru. Selain itu, sinergi yang harmonis dengan orang tua siswa juga harus dibangun. Sering kali, terdapat disparitas persepsi di mana wali murid meragukan efektivitas media digital dan metode Kurikulum Merdeka (seperti P5), dengan anggapan bahwa siswa di sekolah "hanya bermain gawai" alih-alih belajar secara serius (Nuriyah & Rakhmawati, 2023). Untuk meredam resistensi ini, pihak sekolah harus menyelenggarakan forum sosialisasi dan gelar karya berkala yang membuktikan secara empiris bahwa pemanfaatan media audio visual yang terstruktur memiliki keluaran kognitif dan pembentukan karakter kebangsaan yang jauh lebih tangguh (Asy'arie dkk., 2025).

b) Penguatan Kompetensi Profesional Guru Berbasis Kerangka TPACK

Infrastruktur dan bandwidth internet sebesar apa pun tidak akan berdampak pada peningkatan mutu pendidikan jika tidak berada di tangan aktor intelektual yang cakap mengoperasikannya. Oleh karena itu, solusi pilar kedua menyoroti krusialnya upaya akselerasi penguatan kompetensi guru. Paradigma lama yang memisahkan antara pengetahuan materi pelajaran dan penguasaan teknologi harus segera ditinggalkan. Sebagai gantinya, peningkatan kapasitas tenaga pendidik mutlak dikonseptualisasikan menggunakan kerangka Technological

Pedagogical Content Knowledge (TPACK). Model TPACK meniscayakan bahwa seorang guru Pendidikan Pancasila yang profesional tidak sekadar diukur dari penguasaannya terhadap konstitusi dan nilai historis kenegaraan (Content Knowledge), serta kepiawaiannya dalam manajemen kelas (Pedagogical Knowledge), melainkan integrasi mutlak dari keduanya bersama dengan kemampuan literasi digital mutakhir (Technological Knowledge) (Utari dkk., 2025).

Temuan empiris mengindikasikan bahwa masih banyak guru yang terjebak di zona nyaman Computer Assisted Instruction fase pertama, di mana pemanfaatan teknologi hanya direduksi sebatas pemutaran salindia (slide PowerPoint) yang sarat akan teks panjang (Wuryaningtyas & Setyaningsih, 2020). Praktik usang ini gagal mengapitalisasi potensi sesungguhnya dari perangkat multimedia. Untuk mendobrak stagnasi ini, pihak sekolah atau dinas terkait harus menyelenggarakan pelatihan pengembangan media digital yang dilakukan secara berkelanjutan (continuous professional development), bukan sekadar penataran insidental one-shot training yang putus di tengah jalan (Yuliatin & Rosmilawati, 2025). Program pelatihan ini harus mencakup serangkaian kompetensi teknis, mulai dari teknik produksi video animasi edukatif berbiaya rendah, cara menyeleksi (content curation) dan memotong (trimming) video dokumenter dari platform terbuka, hingga penguasaan aplikasi desain populer seperti Canva. Pemanfaatan Canva secara empiris telah tervalidasi sangat menunjang pembuatan modul interaktif dan infografis, yang memungkinkan guru untuk memvisualisasikan data dan narasi Pancasila ke dalam visual chunking yang estetik dan mudah dicerna oleh nalar siswa SMP (Sukmawati Sukmawati dkk., 2025).

Lebih dari sekadar keterampilan menekan tombol perangkat lunak, pelatihan ini wajib membekali guru dengan kemampuan mendesain integrasi pedagogis yang matang di dalam Modul Ajar (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Guru harus dilatih memformulasikan instrumen pendamping media, seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), penyusunan panduan refleksi afektif, dan teknik melontarkan pertanyaan pemantik (trigger questions). Tanpa adanya rekayasa instruksional yang terencana ini, media audio visual yang atraktif sekalipun hanya akan memerosotkan siswa ke dalam jurang tontonan hiburan yang pasif. Untuk memastikan bahwa pengetahuan pasca-pelatihan ini dapat diimplementasikan dan direplikasi dalam skala luas, pendekatan peer-mentoring (pendampingan sebaya) harus diinstitusionalisasikan. Sinergi pengetahuan ini dapat diperkuat dengan mengaktivasi wadah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) tingkat sekolah atau memaksimalkan pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar (PMM), di mana para pendidik dapat saling membagikan modul inovatif, curah gagasan mengenai pemecahan masalah (studi kasus di dalam kelas), dan membangun ekosistem profesional yang bersolidaritas tinggi (Andi Reski dkk., 2024).

c) Rekayasa Desain Pedagogis, Gamifikasi, dan Kontekstualisasi Pembelajaran

Pilar ketiga berkaitan erat dengan implementasi di jantung operasional, yakni di dalam interaksi ruang kelas. Sebagaimana telah diidentifikasi, hambatan internal terbesar dari aspek siswa adalah keragaman gaya belajar, lemahnya retensi konsentrasi, serta kerentanan untuk terdistraksi oleh sajian visual yang dinamis tanpa menyerap pesan utama di balik materi tersebut. Mengatasi hambatan psikologis ini menuntut guru untuk mengubah postur media audio visual dari yang semula sekadar menjadi layar presentasi pasif, menjadi motor penggerak partisipasi aktif siswa melalui integrasi kolaboratif dengan model-model pembelajaran mutakhir. Pendekatan solusi yang terbukti efektif adalah menyandingkan tayangan audio visual dengan model sintaksis pembelajaran Inkuiri Terbimbing (*Guided Inquiry*) maupun Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning/PBL) (Pramesti & Suniasih, 2022). Sebagai ilustrasi teknis, guru tidak langsung menyuapi siswa dengan ceramah mengenai pentingnya sila persatuan. Sebaliknya, guru memutarkan cuplikan video dokumenter berdurasi singkat (berkisar antara 5 hingga 7 menit) yang menayangkan studi kasus nyata mengenai konflik antarkelompok sosial atau, sebaliknya, memperlihatkan sinematografi masyarakat adat yang sedang bahu-membahu dalam krisis bencana. Tayangan visual yang menggugah emosi ini difungsikan murni sebagai stimulus pemantik awal. Setelah video berakhir, siswa yang telah dibagi dalam kelompok-kelompok kecil akan diinstruksikan untuk membedah kasus, menganalisis struktur masalah yang ditayangkan, serta berdiskusi menyusun argumen solusi berbasis konstitusi dan nilai luhur Pancasila. Strategi ini mengikat atensi siswa secara menyeluruh dan secara empiris sukses

meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (critical thinking) serta memperkaya kelancaran komunikasi argumentatif antar-siswa.

Di samping itu, untuk mengatasi masalah fokus belajar siswa yang mudah menurun, integrasi unsur mekanika permainan (gamifikasi) ke dalam ruang lingkup presentasi audio visual menjadi terobosan pedagogis yang esensial. Penggunaan aplikasi pihak ketiga yang terhubung dengan media layar, seperti platform Wordwall, Quizizz, atau EduCandy, terbukti secara ilmiah mampu merevolusi suasana kelas yang kaku menjadi hidup, dinamis, dan kompetitif secara positif (Yuliatin & Rosmilawati, 2025). Dalam implementasinya, seusai penayangan animasi pendidikan, guru dapat meluncurkan kuis interaktif berbentuk roda keberuntungan (spinning wheel), permainan mencocokkan kartu (match up), atau balap karakter yang relevan dengan pertanyaan substansi dari materi Pancasila yang baru saja mereka saksikan. Sistem skor seketika dan elemen persaingan yang menyenangkan dari aplikasi gamifikasi ini memantik pelepasan hormon dopamin pada otak siswa. Dorongan neurobiologis inilah yang pada akhirnya mendongkrak rasa antusiasme yang kuat dan mengeliminasi total hambatan kejenuhan yang biasanya menjangkiti siswa di mata pelajaran bergenre ilmu sosial (Dewi Arini dkk., 2024). Selain gamifikasi, hambatan terkait kurikulum yang sering dikeluhkan sebagai sesuatu yang "tidak membumi" atau kurang beresonansi dengan lingkungan terdekat siswa, dapat diatasi melalui strategi pendekatan Etnopedagogi. Pembelajaran yang bermakna mengharuskan guru untuk tidak selalu bergantung pada video *mainstream* dari internet, melainkan perlu mengembangkan dan memproduksi mandiri media audio visual yang sarat akan unsur kearifan lokal (*local wisdom*) dan etnosains yang ada di sekitar siswa (Goin dkk., 2025). Misalnya, dengan merekam tradisi gotong royong warga desa (*menyama braya* di Bali), musyawarah adat tetua setempat, maupun ritual kearifan lingkungan, nilai-nilai Pancasila yang mulanya mengawang-awang di buku teks, seketika mewujud nyata ke dalam pengalaman kultural yang paling intim dengan kehidupan siswa. Keterikatan (*sense of belonging*) dan pelibatan emosional (aspek afektif) inilah yang akan mengokohkan motivasi internal dari setiap peserta didik.

Lebih spektakuler lagi dalam menyikapi mandat P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila), solusi ini dapat dibalikkan posisinya: guru tidak lagi menayangkan video, melainkan memposisikan peserta didik sebagai "produsen pengetahuan" (*students as creators*). Dalam tahap perencanaan aksi nyata, kelompok siswa diinstruksikan untuk menggunakan gawai mereka sendiri guna merancang presentasi interaktif melalui platform *Canva*, menggarap siniar (*podcast*), maupun memproduksi film pendek amatir bertemakan kampanye toleransi (Sukmawati Sukmawati dkk., 2025). Keterlibatan proaktif sebagai desainer kreatif ini tidak hanya melatih daya sintesis pengetahuan mereka terhadap Pancasila, tetapi juga sekaligus menjadi wahana pembekalan kompetensi literasi digital abad ke-21 yang amat berharga bagi bekal kecakapan hidup masa depan siswa.

d) Implementasi Evaluasi Formatif Berkelanjutan dan Sistem Umpan Balik Kritis

Pilar strategis terakhir dalam mengatasi hambatan implementasi media digital adalah pelembagaan sistem penilaian dan evaluasi yang presisi. Ketiadaan parameter keberhasilan yang transparan merupakan kendala tersembunyi yang membuat banyak guru gagal mempertahankan konsistensi inovasi pembelajaran mereka. Untuk membuktikan efektivitas media audio visual yang digunakan, guru harus bergeser dari dominasi evaluasi sumatif (seperti sekadar mengandalkan nilai ulangan akhir semester) menuju implementasi evaluasi formatif berkelanjutan (*continuous formative assessment*). Evaluasi formatif dapat diintegrasikan secara langsung di dalam ekosistem media itu sendiri. Sebagai contoh, melalui optimalisasi teknologi *interactive streaming* seperti Edpuzzle atau platform serupa, guru memiliki kendali penuh untuk menyisipkan pertanyaan-pertanyaan singkat (*pop-up quizzes*), catatan reflektif, atau polling opini di menit-menit krusial pada sebuah video edukasi yang tengah diputar (Buana dkk., 2025). Mekanisme ini memastikan tingginya tingkat akuntabilitas proses menonton; siswa dipaksa untuk fokus karena tayangan akan otomatis terjeda dan tidak dapat dilanjutkan (*skip*) sebelum mereka memberikan respons atas pertanyaan yang diajukan. Secara komplementer, instrumen ini langsung memberikan pasokan data umpan balik (*real-time dashboard*) kepada guru, memetakan dengan jelas konsep-konsep materi mana yang telah dikuasai dengan baik dan bagian mana yang paling menyebabkan siswa kebingungan (Suswit dkk., 2006). Selain menguji derajat

pemahaman intelektual peserta didik, sebuah evaluasi yang komprehensif juga menuntut dilakukannya asesmen kritis terhadap kualitas media audio visual itu sendiri (usability and aesthetic evaluation) (Yuliatin & Rosmilawati, 2025). Banyak guru mengabaikan aspek bahwa kebosanan siswa mungkin bukan berasal dari sulitnya materi, melainkan dari eksekusi teknis media yang digunakan. Kualitas tata suara yang buruk dan menggema, resolusi visual yang pecah (pixelated), komposisi warna yang mengganggu penglihatan, hingga ukuran tipografi huruf teks presentasi yang tidak dapat terbaca dari kursi deretan paling belakang kelas, secara tak sadar berkontribusi menyumbang kejenuhan belajar dan memicu letih kognitif (cognitive fatigue) pada peserta didik. Riset menegaskan bahwa aspek estetika, desain visual, dan kejelasan elemen audio merupakan faktor dominan yang secara psikologis merebut dan memelihara ketertarikan serta motivasi siswa secara konstan selama sesi belajar berlangsung (Suswit dkk., 2006). Oleh sebab itu, sebelum pertemuan berakhir, guru harus membiasakan diri bersikap terbuka untuk meminta umpan balik konstruktif langsung dari para siswanya mengenai pengalaman indrawi mereka dalam mengonsumsi media tersebut. Keluhan teknis atau saran dari siswa pada sesi refleksi akan digunakan sebagai fondasi peninjauan dan perbaikan (continuous improvement) pada penyajian di pekan pembelajaran berikutnya.

Terakhir, mengingat ruh dasar dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah pembentukan watak dan internalisasi ideologi kebangsaan, maka arsitektur instrumen evaluasinya tidak bisa dimonopoli semata-mata oleh alat ukur kemampuan kognitif logis yang kaku, seperti tes pilihan ganda. Evaluasi harus bersifat holistik dan merambah asesmen alternatif, yang meliputi pembuatan jurnal catatan refleksi diri, pengisian rubrik observasi perilaku antarteman selama kerja kelompok, penyusunan portofolio proyek media kreatif (Canva/Video), dan pameran presentasi panel secara langsung (Asy'arie dkk., 2025). Penggunaan instrumen jurnal refleksi ini memberi ruang intim bagi siswa untuk memetakan secara sadar proses transformasi sikap, tumbuhnya toleransi, serta penguatan komitmen personal mereka setelah melalui dialektika berbasis audiovisual di dalam kelas. Proses perenungan internal ini merupakan indikator puncak keberhasilan dari esensi fundamental pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bermakna, komprehensif, dan berkelanjutan. Melalui orkestrasi yang simultan dan sinergis antara keempat pilar solusi ini penyediaan fasilitas dan dukungan manajerial sekolah yang andal, akselerasi kompetensi TPACK para guru yang berkesinambungan, rekayasa pedagogis yang partisipatif, inovatif dan kontekstual, serta pelembagaan sistem evaluasi formatif berbasis data reflektif segala bentuk friksi dan hambatan yang membelit implementasi media audio visual niscaya dapat direduksi hingga titik terendah. Tatanan strategi holistik ini bermuara pada kesimpulan bahwa pemanfaatan media audio visual yang terstruktur dengan matang di SMP Negeri 7 Singaraja bukan sekadar intervensi alat bantu fasilitasi sesaat. Lebih dari itu, strategi ini mengukuhkan diri sebagai tuas pengungkit utama yang mentransformasi ekosistem kelas yang statis menjadi arena inkubasi karakter dan diskursus kewarganegaraan yang inspiratif, inklusif, dan relevan dengan determinasi peradaban masyarakat digital abad ke-21. Tatanan ideal ini menjamin terwujudnya internalisasi nilai-nilai luhur Pancasila secara paripurna, yang pada gilirannya akan menjadi kompas moral penunjuk arah bagi perjalanan setiap anak bangsa dalam mengarungi dinamika masa depan.

4. Simpulan dan saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 7 Singaraja, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IX memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Penggunaan video, animasi, dan presentasi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton, sehingga siswa menjadi lebih fokus, antusias, serta berani berpartisipasi dalam diskusi. Proses pembelajaran yang dirancang melalui tahapan pengenalan, kontekstualisasi, perencanaan, aksi, serta refleksi dan evaluasi membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan bermakna. Media audio visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mendukung pembelajaran kontekstual dan partisipatif sesuai dengan karakter Pendidikan Pancasila. Namun demikian, implementasi media audio visual masih menghadapi berbagai hambatan, baik dari segi

keterbatasan sarana dan prasarana, kendala teknis, kesiapan pedagogis guru, maupun perbedaan karakteristik dan gaya belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah meningkatkan dukungan fasilitas dan kebijakan terhadap inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Guru juga perlu terus mengembangkan kompetensi dalam merancang dan memanfaatkan media secara efektif agar tetap berorientasi pada tujuan pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan mampu berperan aktif dan reflektif dalam setiap kegiatan pembelajaran, sehingga penggunaan media audio visual benar-benar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar secara berkelanjutan.

Daftar Rujukan

Andi Reski, Jua, S. K., Uskenat, K., & Simbolon, M. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru SMA Papua Pegunungan melalui Pelatihan Pemanfaatan Platform Merdeka Mengajar. ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi, 3(4), 298–305. https://doi.org/10.55123/abdikan.v3i4.4379

Asy'arie, A., Amir, A., & Suharman, A. (2025). Analisis Pemanfaatan Media Audio-Visual dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa di SDN 110 Lura. Journal Scientific of Mandalika (jsm) e-ISSN, 6(3), 517–524. https://doi.org/https://doi.org/10.36312/10.36312/vol6iss3pp517-524

Buana, S., Citra Apriliana, A., & Herlina, H. (2025). Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Digital Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3), 2477–2143.

Dewi Arini, A., Nindi Setiyaningtiyas, A., Ningtyas, A., Silky Nappa, A., Jaji Kokomaking, A., Nurul Iftitah, A., & Sukriono, D. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Melalui Aplikasi Wordwall Pada Kelas Vii A Smpn 8 Malang. Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial, 4(6), 1. https://doi.org/10.17977/um063.v4.i6.2024.10

Fitriani. (2020). Pemanfaatan media audio visual dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 115–123.

Gilar, J., dkk. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa. Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4), 256–264.

Goin, E. S., Fitriana HS, E., Satriawati, S., & Alam, S. (2025). Peran Media Audio Visual Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Upt Spf Sd Inpres Perumnas Antang III. JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 11(1), 347–356. https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i1.4396

Gunawan, I. (2017). Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik. Jakarta: Bumi Aksara.

Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kusnandar, & Wahyuni, S. (2021). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter bangsa. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 9(1), 45–53.

Lestari, A. I., & Ndona, Y. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Menanamkan Kesadaran Bela Negara pada Siswa di UPT SPF SDN 106153 Klambir 5 Kebun. JURNAL MUDABBIR, 5(1), 785–794. https://doi.org/https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i1.951

Mayer, R. E. (2021). Multimedia Learning (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014/2019 cet. ulang). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Moleong, L. J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nadia, R., dkk. (2023). Analisis motivasi belajar siswa dalam pembelajaran abad 21. Jurnal Pendidikan Indonesia, 12(1), 78–86.

Nuriyah, S. S., & Rakhmawati, N. I. S. (2023). Analisis Penerapan Pembelajaran Dengan Konsep Merdeka Belajar. Jurnal Pendidikan Anak, 9(1), 12–26. https://jurnal.pbs.fkip.unila.ac.id/index.php/JPA/article/view/565

Pramesti, G., & Suniasih, N. W. (2022). Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Media Audio Visual Pada Muatan IPAS terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. Mimbar Pendidikan Indonesia, 3(3), 421–430. https://doi.org/10.23887/mpi.v3i3.62753

Rukin. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. Takalar: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.

Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Sofiana, L., dkk. (2023). Efektivitas media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(2), 134–142.

Suhartono. (2020). Pendidikan Pancasila sebagai penguat identitas nasional di era globalisasi. Jurnal Civics Education, 8(3), 201–210.

Sukmawati Sukmawati, Jamaludin, J., Alanur, S. N., Lompong, N. s., Purnamasari, G., Arianti, A., Sumarni, S., Nirma, N., Tandayu, A., Appulembang, D., Adril, A., & Rusli, Moh. (2025). Pemanfaatan Media Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMK Negeri 8 Palu. Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan, 3(4), 4847–4852. https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1353

Suswit, S., Hartono, Y., & Susanti, L. R. (2006). Analisis Kebutuhan Media Audiovisual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Siswa Smp. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, 11(1), 32–40. https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v11i1.7431

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Utari, V. T., Maryani, I., Hasanah, E., Suyatno, S., Mardati, A., Bastian, N., Karimi, A., & Reotutor, M. A. C. (2025). Exploring the Intersection of TPACK and Professional Competence: A Study on Differentiated Instruction Development within Indonesia's Merdeka Curriculum. Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE), 7(1), 136–153. https://doi.org/10.23917/ijolae.v7i1.23450

Wahyuni, G. A. K. E., Agung, A. A. G., & Abadi, I. B. G. S. (2024). Media Flipbook Berbasis Value Clarification Technique untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas V SD. Mimbar Pendidikan Indonesia, 4(3), 511–521. https://doi.org/10.23887/mpi.v4i3.74858

Wuryaningtyas, E. T., & Setyaningsih, Y. (2020). Urgensi pengembangan TPACK bagi guru bahasa Indonesia. BAHASTRA, 40(2), 1. https://doi.org/https://doi.org/10.26555/bahastra.v40i2.16898

Yuliatin, I., & Rosmilawati, I. (2025). Mengurai Tantangan Guru Sekolah Dasar dalam Pemanfaatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. JURNAL BASICEDU, 9(2), 591–605. https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9970