

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP KERAGAMAN AGAMA DI SEKOLAH DASAR

Shanas Azzahra Fitriana¹, Ellianawati², Decky Avrilianda³

Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas
Negeri Semarang¹

Program Studi Program Fisika, Universitas Negeri Semarang²

Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri
Semarang³

Surel: Shanasaz07@students.unnes.ac.id

***Abstract:** This study aims to improve students' understanding of religious diversity in Indonesia using animated video as an audiovisual learning medium. The method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE model. Research instruments include observation, expert validation questionnaires, tests, and interviews. Data were analyzed through expert validation, N-gain test, and pretest-posttest comparison. Expert validation averaged 91.4% (very good). The average pretest score was 59,96, increasing to 85.93 in the posttest, with an N-gain of 0,65 (moderately effective). The media is proven to be appropriate and effective in enhancing students' learning outcomes.*

***Keyword:** animated audio visual, learning media, pancasila education learning*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keragaman agama di Indonesia melalui media audio visual video animasi. Metode yang digunakan adalah Design and Development (D&D) dengan model ADDIE. Instrumen penelitian meliputi observasi, angket validasi ahli, tes, dan wawancara. Analisis data menggunakan validasi ahli, uji N-gain, dan perbandingan pretest-posttest. Hasil validasi ahli menunjukkan rata-rata 91,4% (sangat baik). Rata-rata nilai pretest diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 59,96 meningkat menjadi 85,93 pada posttest, dengan N-gain sebesar 0,65 (cukup efektif). Media terbukti layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media audio visual animasi, media pembelajaran, pendidikan pancasila

PENDAHULUAN

Pendidikan kewarganegaraan merupakan sebuah mata pelajaran dalam pendidikan yang didalamnya berintikan demokrasi politik, pengaruh-pengaruh positif dari sekolah, orang tua dan masyarakat yang dipergunakan untuk melatih peserta didik untuk berpikrit

kritis, analitis dan bersikap maupun bertindak demokratis dalam hidup demokratis berdasarkan pancasila dan UUD 1945 (Rantika Khumairah, Agus Sundaryono, 2020). Menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi, menjelaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang dimaksudkan untuk

dapat meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik akan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945. Dengan begitu materi pendidikan kewarganegaraan yang sekarang berubah menjadi pendidikan pancasila merupakan materi pelajaran yang penting dipelajari oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap salah satu guru kelas IV sekolah dasar di Bandung, dalam pembelajaran Pendidikan pancasila pada materi keragaman agama di Indonesia banyak siswa yang kurang mengerti materi tersebut. Terbukti pada saat diadakan ujian lisan maupun ujian tertulis banyak siswa yang nilainya berada dibawah KKM. Kurang lebih sebanyak 80% pada ujian lisan siswa cenderung kurang memahami agama selain yang dianutnya dan kurang memahami cara menghargai perbedaan keragaman agama yang ada. Guru hanya mengandalkan metode ceramah dan buku paket, sehingga pembelajaran menjadi searah dan peserta didik pasif. Kurangnya visualisasi dan keterlibatan peserta didik membuat pembelajaran terasa membosankan, menurunkan minat, fokus, dan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, dengan menggunakan berbagai jenis media yang tepat guru dapat menyampaikan inti pembelajaran kepada peserta didik dengan menarik dan mudah dipahami (Widari et al., 2024). Media audio visual adalah media yang dapat menyajikan gambar berwarna yang bergerak disertai

teks dan suara yang mendukung (Zahroh, 2025). Penggunaan media audiovisual mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Materi menjadi lebih mudah dipahami, jelas, dan membekas dalam ingatan. Siswa lebih antusias karena terlibat aktif melalui kegiatan mengamati, menyimak, hingga mendemonstrasikan, tidak sekadar mendengar penjelasan guru. Selain itu, siswa tidak mudah merasa bosan, dan guru pun tidak perlu mengeluarkan terlalu banyak tenaga (Pramuswari et al., 2023). Contoh media audio visual yang akan digunakan merupakan video animasi.

METODE

Dalam penelitian ini, menggunakan metode Design & Development (D&D) dengan desain penelitian ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Menurut Richey dan Klein (dalam Sugiyono, 2019) dalam bukunya memaparkan, “the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development”. Berdasarkan pendapat Richey dan Klein diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode D&D merupakan studi yang sistematis terhadap proses desain, pengembangan, dan evaluasi dengan tujuan untuk menetapkan dasar empiris dalam penciptaan produk dan alat instruksional maupun non-instruksional serta model yang disempurnakan kembali. Menurut Plomp (dalam Fadhillah, 2017) Design Research adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan

(seperti program, strategi, bahan pelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, dan bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi-intervensi tersebut juga proses perancangan dan pengembangannya.

Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa didalam penelitian ini, akan diperhatikan proses perancangan dan mengembangka media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas 4 SD. Dalam setiap desain penelitian memiliki tahapan penelitiannya sendiri dari awal hingga akhir. Prosedur yang digunakan pada penelitian adalah:

1. Analysis

Tahap analysis merupakan tahap awal dalam penelitian ini, menganalisis masalah-masalah apa saja yang terjadi dilapangan (analisis pengguna) dan mulai melaksanakan wawancara dan observasi kepada guru dikelas IV. Dalam hal ini, ditemukan masalah dalam pembelajaran pendidikan pancasila terdapat kurangnya media pembelajaram dalam menyampaikan pembelajaran. Hal ini harus ditindak lanjuti karena guru hanya mengandalkan metode ceramah maka siswa akan menjadi cepat bosan, kurang memahami materi dan kurang fokus dalam pembelajaran yang mengakibatkan pembelajaran menjadi menurun. Untuk itu, akan diadakannya penggunaan media audio visual video pembelajaran yang digunakan oleh guru dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah itu, akan ditinjau materi (analisis materi) dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Analisis materi disini mencakup analisis

mata pelajaran (AMP) dan analisis kompetensi dasar (AKD). Dan berikutnya akan menganalisis perangkat lunak untuk pembentukan media pembelajaran video tersebut. Perangkat lunak yang dimaksudkan merupakan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media audio visual video animasi tersebut.

2. Design

Didalam tahapan design akan membuat rancangan kasar (GBPM) dari media video pembelajaran tersebut. GBPM mencakup materi, submateri, indikator dan penjelasan dalam video. Selanjutnya adalah pembuatan naskah video, didalam naskah tersebut disesuaikan juga dengan materi yang telah disusun sebelumnya. Berikutnya adalah pengeditan background beberapa scene didalam video tersebut. Background disini hanya pada saat penjelasan tentang karakteristik agama. Lalu terdapat pembuatan animasi grafis yaitu pembuatan setiap karakter animasi dan background dalam setiap scene. Dan terakhir adalah tahap merekam suara yang disesuaikan dengan setiap karakter animasi.

3. Development

Pada tahap development akan menggabungkan setiap animasi grafis, dubbing suara, background, backsound, dan efek efek suara yang dijadikan menjadi satu agar menjadi suatu video animasi. Setelah video tersebut telah selesai maka dilakukan tahap validasi ahli dari ahli materi pendidikan pancasila dan ahli media pembelajaran. Setelah itu akan dilakukan revisi jika terdapat perbaikan dari para ahli.

4. Implementation

Instrumen penelitiannya berupa Observasi, angket, penilaian tes dan

wawancara. Observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan keadaan sebenarnya di lapangan mengenai pembelajaran PKn pada siswa kelas IV SD serta penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran tersebut. Penggunaan observasi tidak terstruktur yang berarti dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga dapat mengembangkan berdasarkan perkembangan yang terjadi. Untuk angket digunakan untuk mengetahui pendapat ahli mengenai pengembangan media pembelajaran. Instrumen angket atau kuisioner ini disusun untuk mengetahui kualitas dan kelayakan dari media video pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Untuk penilaian tes yaitu pretest dan posttest digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh atau dampak dari adanya media pembelajaran video tersebut. Instrumen tersebut disusun untuk dapat mengetahui kenaikan hasil belajar siswa pada uji coba terbatas. Soal pretest dan post test merupakan soal yang sama dengan ketentuan 10 soal pilihan ganda dan 12 soal tipe menjodohkan.

5. *Evaluation*

Evaluation merupakan tahapan terakhir. Pada tahap evaluation akan dihasilkan produk akhir yaitu media audio visual video animasi keragaman agama di Indonesia yang telah di revisi berdasarkan saran dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media begitupun setelah melewati tahap uji coba dan wawancara kepada siswa yang dapat meningkat hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Untuk teknik analisis data menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Untuk data kualitatif terdapat reduksi data, penyajian atau pemaparan data, dan penarikan kesimpulan. Dan untuk data kuantitatif terdapat penghitungan dalam

mengumpulkan data dari validasi ahli yang akan dianalisis menggunakan skala likert. Dan penghitungan hasil belajar siswa, berupa akumulasi nilai siswa dan menghitung pengkategorian efektivitas video animasi materi keragaman agama di Indonesia dengan menggunakan uji N-gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan desain media audio visual menggunakan metode penelitian Design & Development (D&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang memiliki 5 tahap yaitu tahap analysis yang memiliki beberapa tahap seperti analisis pengguna yang meliputi tentang kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran, analisis materi yang meliputi AKD dan AMP, dan analisis kebutuhan perangkat lunak yang meliputi aplikasi apa saja yang akan dibutuhkan. Tahap kedua design, yaitu pembuatan GBPM, pembuatan naskah video yang meliputi kesesuaian antara materi, alur cerita, dan target yang akan di tuju. Selanjutnya ada pengeditan background yang meliputi gambaran dari materi tersebut, pembuatan animasi grafis yang meliputi karakter animasi dan latar belakang animasi, merekam suara yang meliputi kesesuaian antara naskah dengan keadaan. Tahap ketiga development, penggabungan setiap animasi grafis, dubbing suara, background, backsound, dan efek efek suara yang dijadikan menjadi satu agar menjadi suatu video animasi. Setelah video selesai dilakukan tahap validasi ahli materi dan ahli media. Validasi dari para ahli merupakan elemen yang penting, maka dari itu diperoleh nilai

sebagai berikut:

No	Aspek	Persentase Ahli Materi	Persentase Ahli Media
1	Materi	88,6%	
2	Media		94,2 %
3	Rata rata	91,4% (sangat baik)	

Tabel 1. Hasil ahli media dan ahli materi

Secara keseluruhan media audio visual video animasi yang peneliti kembangkan, memiliki nilai rata rata 91,4% yang dimana dikategorikan sangat baik sesuai dengan skala likert tabel 3.7. Namun didalam penilaian ahli media, terdapat beberapa perbaikan atau revisi untuk video animasi tersebut. Berikut rincian perbaikan ataupun revisi yang sudah dilakukan oleh peneliti.

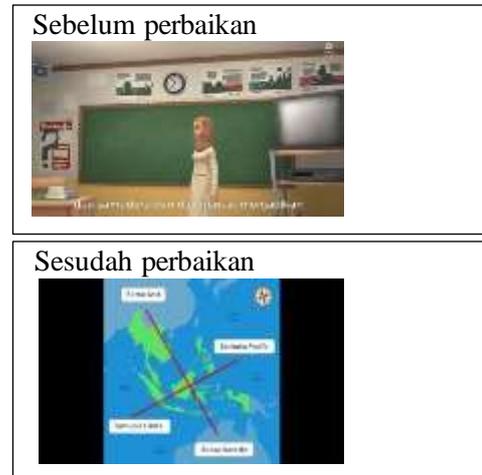
Saran perbaikan pertama, yaitu terdapat pada karakter animasi yang bernama Tono dan Putra. Menurut validator, rambut karakter animasi tersebut disesuaikan dengan siswa sekolah dasar.



Tabel 2. Hasil perbaikan

Saran perbaikan kedua, yaitu terdapat pada penambahan salah satu scene, saat menjelaskan tentang letak geografis Indonesia disertai dengan

gambar yang menunjukkan letak geografis Indonesia yang diapit 2 benua dan 2 samudera. Hal tersebut bertujuan untuk menambah pemahaman siswa.



Tabel 3. Hasil perbaikan

Saran perbaikan ketiga, yaitu terdapat pada penambahan salah satu scene, saat guru menjelaskan tentang 6 agama yang diakui baiknya disertakan gambar simbol setiap agama. Hal tersebut bertujuan juga untuk menambah pemahaman siswa.



Tabel 4. Hasil perbaikan

Saran perbaikan keempat, yaitu perbaiki audio yang terpotong dan perhalus perpindahan setiap scene.



Tabel 5. Hasil perbaikan

Tahap keempat implementation, diadakannya uji coba terbatas dan wawancara kepada 20 siswa, untuk melihat kelayakan media. Tahap terakhir, evaluation. pada tahap ini dihasilkan produk akhir yaitu media audio visual video animasi keragaman agama di Indonesia yang telah di revisi berdasarkan saran dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media begitupun setelah melewati tahap uji coba dan wawancara kepada siswa yang dapat meningkat hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Dan akhirnya menjadi sebuah media audio visual video animasi yang berjudul “Keragaman Agama di Indonesia”. Untuk dapat melihat media tersebut dapat discan barcode pada gambar dibawah ini.



Gambar 1. Barcode Media

Setelah media terselesaikan maka tahap selanjutnya adalah validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil validasi ahli terkait media audio visual

video animasi mendapatkan nilai sangat baik. Dari ahli materi mendapatkan nilai 88,6% dengan predikat sangat baik. Sedangkan dari ahli media mendapatkan nilai 94,2% dengan predikat sangat baik. Secara keseluruhan media ini mendapatkan nilai 91,4% dengan predikat sangat baik yang dimana media tersebut sudah dapat untuk dipergunakan.

Setelah itu media diuji cobakan terbatas kepada siswa. Terbatas dalam waktu yang hanya dilakukan dengan waktu yang minim. Sebelumnya terdapat penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terlebih dahulu. Penelitian tersebut dilaksanakan secara offline dikelas 4D SDN 077 Sejahtera. Pembelajaran berlangsung dengan berdo'a, mengabsen siswa, dan melakukan apersepsi. Setelah itu membagikan pretest kepada siswa, dilanjut dengan kegiatan penayangan media audio visual video animasi “Keragaman Agama di Indonesia” menggunakan proyektor kelas. Selanjutnya dibagikan bahan ajar dan memberikan waktu kepada siswa untuk membacanya terlebih dahulu. Berikutnya siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok dan setelah itu dibagikan *post test* kepada siswa.

Dilakukan uji coba pretest dan *post test* untuk mengetahui dan melihat apakah terdapat pengaruh atau dampak dari adanya media pembelajaran video tersebut. Instrumen tersebut disusun untuk dapat mengetahui kenaikan hasil belajar siswa pada uji coba terbatas. Dilakukan terbatas karena pada saat uji coba terdapat keterbatasan waktu yang hanya dilakukan selama sehari. Terdapat 20 soal pretest dan *post test* yang dibuat sesuai dengan indikator pemahaman konsep menurut Sumarmo (2014) indikator-indikator pemahaman konsep

meliputi: (1) Menyatakan ulang sebuah konsep: peserta didik dapat menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari; (2) Mengklasifikasikan objek-objek: peserta didik dapat mengelompokkan objek-objek berdasarkan karakteristiknya. (3) Menjelaskan hubungan antar konsep: peserta didik dapat menjelaskan hubungan antara konsep yang satu dengan konsep yang lain. Untuk lebih lanjut berikut tabel penjelasannya.

No	Indikator	Soal
1.	Menyatakan ulang sebuah konsep	1, 2, 3, 4, 5, 8
2.	Mengklasifikasikan objek-objek	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22
3.	Menjelaskan hubungan antar konsep	6, 7, 9, 10

Tabel 6. Pengelompokan soal sesuai indikator

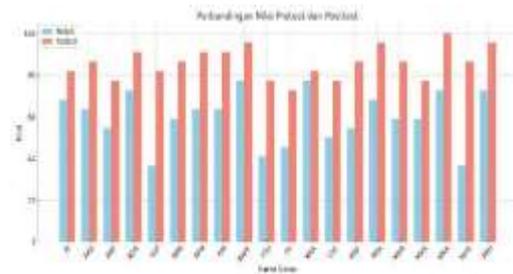
Uji coba terbatas untuk pretest dan *post test* dengan jumlah soal sebanyak 22 soal, 10 soal pilihan ganda dan 12 soal menjodohkan. Skor setiap siswa ditentukan dengan menghitung jumlah jawaban yang benar. Skor yang diperoleh tersebut kemudian dirubah menjadi nilai. Untuk penilaian pretest dan *post test* diakumulasikan terlebih dahulu sesuai dengan rumus penilaian siswa yaitu:

$$\text{Nilai Akhir} = \left(\frac{\text{Skor Benar}}{22} \right) \times 100$$

Gambar 2. Rumus Penilaian

Setelah diakumulasikan maka penilaian siswa dirincikan sebagai berikut:

Gambar 3. Grafik Penilaian



Setelah diperolehnya nilai siswa, berdasarkan diagram batang diatas maka diketahui terdapat peningkatan yang cukup signifikan. Namun agar lebih mengetahui keefektivitas media audio visual video animasi “Keragaman Agama di Indonesia”, maka dilakukan uji N-gain sebagai berikut:

Nama Siswa	Pre test	Post test	N-Gain
AI	68.18	81.82	0.43
AAS	63.64	86.36	0.62
ANF	54.55	77.27	0.50
ADR	72.73	90.91	0.67
ASP	36.36	81.82	0.71
ABN	59.09	86.36	0.66
APM	63.64	90.91	0.75
AIN	63.64	90.91	0.75
BAPF	77.27	95.45	0.80
FTH	40.91	77.27	0.61
FS	45.45	72.73	0.50
KAA	77.27	81.82	0.20
LSE	50.00	77.27	0.55
MAF	54.55	86.36	0.70
FA	68.18	95.45	0.86
MAR	59.09	86.36	0.66
MSN	59.09	77.27	0.44
NNA	72.73	100	1.00
NOB	36.36	86.36	0.79
PPH	72.73	95.45	0.83
	63.64	86.36	0.62

Tabel 7. Hasil uji N-gain

Berdasarkan hasil pengolahan data nilai pretest dan posttest peserta didik, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 59,96, dan rata-rata nilai posttest

sebesar 85,93. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata nilai sebesar 25,97 setelah perlakuan pembelajaran diberikan.

Selanjutnya, dilakukan analisis menggunakan uji Normalized Gain (N-Gain) untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah sebesar **0,65**.

Berdasarkan kriteria interpretasi N-Gain menurut Hake (1999), yaitu:

- $N\text{-Gain} < 0,3$ dikategorikan sebagai peningkatan rendah,
- $0,3 \leq N\text{-Gain} < 0,7$ dikategorikan sebagai peningkatan sedang,
- $N\text{-Gain} \geq 0,7$ dikategorikan sebagai peningkatan tinggi,

maka nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,65 termasuk ke dalam kategori sedang menuju tinggi. Dapat dikatakan bahwa media audio visual video animasi “Keragaman Agama di Indonesia” sudah cukup efektif untuk dipergunakan.

Setelah itu terdapat tahap wawancara kepada siswa. kesimpulannya menurut hasil wawancara dengan 20 siswa di kelas IV, bahwasanya untuk pertanyaan 1 sampai 9 siswa menjawab menyukai dan memahami media audio visual video animasi keragaman agama di Indonesia tersebut. Untuk pertanyaan 9, siswa berbeda-beda dalam menjawab namun masih sesuai dengan materi didalam video animasi tersebut. Dan untuk pertanyaan 10, terdapat banyak perbedaan dalam menjawab. Banyak siswa yang kurang mengerti akan arah pertanyaan tersebut, dikarenakan pertanyaan tersebut ternyata terlalu ambigu untuk siswa sekolah dasar. Yang diharapkan siswa dapat menjawab menghargai perbedaan agama di sekitar.

Namun terdapat 10 dari 20 siswa yang menjawab dengan benar.

KESIMPULAN

Pengembangan desain media audio visual menggunakan metode penelitian *Design & Development (D&D)* dengan menggunakan model *ADDIE*, yang memiliki 5 tahap yaitu tahap analysis yang memiliki beberapa tahap seperti analisis pengguna, analisis materi dan analisis kebutuhan perangkat lunak. Untuk tahap kedua design, yaitu pembuatan naskah video, selanjutnya ada pengeditan background, pembuatan animasi grafis, merekam suara. Tahap ketiga development, menggabungkan semua video dan dubbing suara beserta efek musik dan melakukan validasi ahli media dan ahli materi. Tahap keempat implementation, melakukan uji coba terbatas kepada 20 siswa dan melakukan wawancara untuk mengetahui kelayakan media. Dan terakhir tahap evaluation, melakukan revisi untuk dihasilkannya produk video animasi keragaman agama di Indonesia.

Hasil validasi ahli terkait media audio visual. Dari ahli materi mendapatkan nilai 88,6% dengan predikat sangat baik. Sedangkan dari ahli media mendapatkan nilai 94,2% dengan predikat sangat baik. Secara keseluruhan media ini mendapatkan nilai 91,4% dengan predikat sangat baik yang dimana media tersebut sudah dapat untuk dipergunakan.

Penggunaan media audio visual diuji cobakan kepada 20 orang siswa kelas 4 SDN 077 Sejahtera. Penelitian dilaksanakan secara offline dengan menayangkan video animasi keragaman agama di Indonesia dan melaksanakan *pretest* dan *posttest* beserta wawancara. Untuk *pretest* diperoleh skor rata rata

59,96 dan untuk posttest mendapatkan nilai rata rata 85,93. Berdasarkan hasil perhitungan rata rata *N-gain* menunjukkan nilai 0.65 yang dalam kategori efektivitas *N-gain* menurut Arikunto (1999) dikategorikan cukup efektif. Dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa media audio visual video animasi “Keragaman Agama di Indonesia” sudah cukup efektif untuk dipergunakan. Dan untuk wawancara secara keseluruhan siswa dapat memahami akan media audio visual video animasi tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Pramuswari, M. F., Putri, T. M., Berlianna, R., & Jadidah, I. T. (2023). *ANALISIS MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPS* karena sampai sekarang mutu pendidikan masih dianggap kurang Dalam pendidikan belajar dengan baik . Guru juga berperan dalam perbaikan mutu pendidikan, seperti belajar yang teratur dan agar sis.02, 197–204.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006
- Rantika Khumairah, Agus Sundaryono, D. H. (2020). 3 1,2,3. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 4(2), 92–97.
- Widari, R. R., Fladesya, R., & Sonya, S. (2024). *Peran dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar: Meningkatkan Efektivitas dan Minat Belajar Siswa*. *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 201–207.
- Zahroh, F. (2025). *Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar*. 3(1).