



PERAN MEDIA AUDIO VISUAL BERMUATAN MORAL TERHADAP PENGUATAN SIKAP KEJUJURAN SISWA SD

Muniifah¹, Habiibah², Shella Dhiya Ulhaq³, Zulfa Afifah Afra⁴, Auliya Aenul Hayati⁵

¹Pendidikan dan Sains, Universitas Swadaya Gunung Jati. E-mail: muniifahifa@gmail.com

²Pendidikan dan Sains, Universitas Swadaya Gunung Jati. E-mail: habiibah08@gmail.com

³Pendidikan dan Sains, Universitas Swadaya Gunung Jati. E-mail: shelladhiyaa06@gmail.com

⁴Pendidikan dan Sains, Universitas Swadaya Gunung Jati. E-mail: zulfaaa108@gmail.com

⁵Pendidikan dan Sains, Universitas Swadaya Gunung Jati. E-mail: ugj.auliya@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2025-06-29
Review : 2025-10-23
Accepted : 2025-11-07
Published : 2025-12-30

KEYWORDS

Learning Media, Audio Visual, Honesty Value, Character, Elementary School

Media Pembelajaran, Audio Visual, Nilai Kejujuran, Karakter, Sekolah Dasar

KORESPONDENSI

Phone: +62895603989393

E-mail: muniifahifa@gmail.com

A B S T R A C T

This study aims to analyze the effectiveness of morally-themed audio-visual media in strengthening honesty among elementary school students through character-based learning interventions. The research addresses the urgent need to improve the implementation of honest behavior in primary education, considering the ongoing challenges faced by students due to academic and social pressures. Conducted using a descriptive quantitative approach, the study involved 25 fifth-grade students, with data collected through a validated and reliable closed-ended questionnaire. Four types of media interactive presentations, Wordwall, educational songs, and instructional videos were integrated to stimulate students' cognitive, affective, and psychomotor engagement. The results demonstrate a positive tendency, with the average honesty perception score reaching 97.75, calculated across all questionnaire indicators using percentage analysis on the Likert scale. These findings reinforce the value of audio-visual media as an innovative solution for character development in elementary schools, while highlighting the critical role of teacher competence in media management. The study's implications provide an empirical basis for advancing character education in Indonesia's current curriculum and encourage future research on optimizing digital methods to foster honest behavior.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media audio-visual bermuatan moral dalam memperkuat sikap kejujuran siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis karakter. Studi ini dilatarbelakangi oleh urgensi peningkatan implementasi nilai kejujuran dalam kurikulum pendidikan dasar, mengingat fenomena rendahnya perilaku jujur di lingkungan sekolah yang dipengaruhi oleh tuntutan akademis dan sosial peserta didik.

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan subjek 25 siswa kelas VA, serta instrumen angket yang telah tervalidasi secara ahli dan reliabilitasnya terbukti. Evaluasi dilaksanakan dengan mengintegrasikan empat jenis media, yaitu presentasi interaktif, Wordwall, lagu pembelajaran, dan video pendidikan, yang dirancang untuk menstimulasi pemahaman serta partisipasi siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan positif, di mana rata-rata skor persepsi kejujuran meningkat hingga 97,75, berdasarkan akumulasi skor seluruh indikator pada skala Likert yang dianalisis secara persentase. Temuan ini memperkuat keutamaan media audio-visual sebagai inovasi pembelajaran karakter di sekolah dasar; di sisi lain, keterampilan guru dalam mengelola media menjadi faktor penentu keberhasilan. Implikasi hasil studi ini memberikan landasan empiris bagi pengembangan media pembelajaran karakter di era Kurikulum Merdeka serta mendorong riset lanjutan perihal optimalisasi metode digital untuk pendidikan kejujuran.

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peranan vital dalam membentuk kepribadian dan karakter bangsa, terutama mengenai penanaman nilai-nilai kejujuran sebagai bagian fundamental integritas anak didik. Urgensi pendidikan karakter semakin menonjol pada tataran sekolah dasar, sebab masa ini merupakan periode krusial pembentukan watak dan perilaku yang akan mempengaruhi kehidupan sosial siswa di masa mendatang. Kurikulum Merdeka telah menempatkan pembentukan karakter sebagai inti pembelajaran yang bertujuan menciptakan generasi berintegritas tinggi dan bermoral kuat (Masruri et al., 2016).

Meski demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih terjadi praktik-praktik ketidakjujuran di kalangan siswa SD, seperti menyontek, manipulasi tugas, hingga memberi keterangan yang tidak jujur saat evaluasi akademik (Cahyana, 2022; Suyitno & Jannah, 2023). Fenomena ini dipicu oleh tekanan akademis, pengaruh lingkungan sosial, serta kurang kuatnya model pembelajaran karakter yang diterapkan di sekolah. Kondisi semakin diperparah oleh lemahnya pemantauan wali murid dan kurangnya kedisiplinan serta tanggung jawab siswa dalam proses belajar (Chahnia et al., 2023).

Berbagai penelitian terdahulu sebenarnya telah membahas urgensi penanaman nilai karakter, namun sebagian besar masih terfokus pada aspek kognitif atau hasil belajar semata, belum menekankan integrasi metode pembelajaran berbasis media audio visual dalam pembentukan kejujuran (Prihatiningtyas et al., 2020; Kollo et al., 2024). Studi-studi tersebut cenderung mengangkat persepsi siswa dan orang tua terhadap media edukasi, tetapi tidak secara spesifik meneliti efektivitasnya dalam menanamkan nilai kejujuran atau mengkaji aspek empiris kepribadian siswa akibat intervensi media pembelajaran inovatif.

Penelitian lain, seperti yang dilakukan oleh (Khotimah et al., 2020), memperlihatkan bahwa pembentukan karakter kejujuran bisa dilakukan melalui program

kantin antikorupsi di lingkungan sekolah, namun pendekatan fisik saja tidak cukup karena belum mengadopsi teknologi media visual yang bersifat edukatif dan interaktif. Kekosongan penelitian yang secara empiris menautkan media audio visual dengan karakter kejujuran menunjukkan adanya gap yang perlu diisi melalui kajian yang fokus dan inovatif.

Media berbasis audio visual dinilai memiliki potensi besar untuk menanamkan nilai moral pada siswa secara lebih menyentuh kognisi, afeksi, dan psikomotorik. Melalui video pembelajaran, lagu moral, presentasi interaktif, dan aplikasi edukatif, murid tidak semata-mata mendapatkan wawasan, melainkan juga menumbuhkan nilai kejujuran secara kontekstual, menyenangkan, serta berkesan dalam memori jangka panjang (Hulkin & Prastowo, 2023; Marliani, 2021; Pranata et al., 2022). Media belajar juga memfasilitasi peran guru sebagai fasilitator, pengembang inovasi, dan teladan karakter bagi siswa sehingga literasi digital menjadi bagian dari pembentukan watak bangsa di era modern.

Berdasarkan latar belakang dan temuan empiris tersebut, penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media audio visual bermuatan moral terhadap penguatan sikap kejujuran siswa SD. Rumusan masalah utama yang diajukan adalah: “Sejauh mana pemanfaatan media audio visual bermuatan moral dapat memperkuat sikap kejujuran pada siswa sekolah dasar?” Penelitian ini diharapkan mendukung upaya memperkaya model pengajaran karakter yang inovatif dan relevan, sekaligus memberikan bukti empiris bagi pengembangan kurikulum karakter di sekolah dasar pada era Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Studi Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif, bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis efektivitas media audio visual bermuatan moral dalam memperkuat sikap kejujuran siswa sekolah dasar. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VA SDN Kalijaga Permai, Kecamatan Harjamukti, Kota Cirebon, yang dipilih secara purposive sampling sebanyak 25 siswa (16 laki-laki dan 9 perempuan) berusia 10–11 tahun. Penelitian dilaksanakan selama satu bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan intervensi pembelajaran berbasis media audio visual sesuai jadwal pelajaran Pendidikan Pancasila.

Instrumen utama yang digunakan adalah angket persepsi kejujuran, dikembangkan dari empat indikator utama: kualitas isi media, desain visual dan audio, kegunaan serta kemudahan penggunaan, dan efektivitas media dalam pembelajaran karakter. Angket terdiri dari 20 pernyataan tertutup menggunakan skala Likert (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju). Contoh item soal: “Media ini membantu saya memahami nilai kejujuran.” dan “Tampilan media menarik dan berwarna.”

Validasi instrumen dilakukan melalui uji validitas isi menggunakan Aiken’s V, melibatkan tiga ahli pendidikan yang menghasilkan skor validitas sebesar 0,95 (lebih dari batas minimal 0,75), sehingga seluruh item instrumen dinyatakan valid secara isi. Reliabilitas angket diuji dengan Cronbach’s Alpha, diperoleh nilai 0,83, menandakan tingkat reliabilitas tinggi dan konsistensi antar-butir yang baik.

Prosedur penelitian meliputi sosialisasi instrumen dan penjelasan proses kepada guru kelas, pelaksanaan pembelajaran dengan integrasi empat media (presentasi interaktif *PowerPoint*, aplikasi *Wordwall*, lagu tema moral, dan video edukasi), serta pengisian angket oleh siswa setelah selesai rangkaian pembelajaran karakter. Setiap media

digunakan secara bertahap dan sesuai jadwal mingguan. Seluruh proses didokumentasikan melalui log observasi dan rekapitulasi kehadiran.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dengan menghitung skor rata-rata, standar deviasi, dan persentase setiap indikator untuk menilai kecenderungan sikap jujur siswa setelah intervensi. Nilai “rata-rata 97,75” diperoleh dari perhitungan agregat seluruh skor butir masing-masing indikator yang diakumulasi pada skala 0–100 (persentase) per siswa, lalu dirata-ratakan semua responden.

Visualisasi hasil dalam bentuk tabel distribusi skor kuantitatif dan grafik batang setiap indikator ditampilkan dengan keterangan sumber data primer yang jelas. Setiap tahapan metode mengikuti standar etika penelitian pendidikan dan telah memperoleh persetujuan dari pihak sekolah sebelum pelaksanaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut hasil penelaahan deskriptif terhadap kelayakan media audiovisual bermuatan moral menunjukkan respons sangat positif dari siswa sekolah dasar, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 97,75%. Pencapaian ini mengindikasikan bahwa media digital berbasis nilai kejujuran mampu diterima secara positif oleh peserta didik sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yang menarik dan edukatif. Capaian persentase ini menunjukkan bahwa seluruh indikator penilaian berada pada kategori “Sangat Layak”, sehingga media berpotensi digunakan dalam pembelajaran karakter berbasis literasi digital. Konsistensi antara ruang lingkup media dan tujuan pembelajaran memperkuat efektivitasnya dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mendukung pembelajaran bermakna. Ringkasan hasil penilaian siswa terhadap empat indikator kelayakan media dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Analisis Kelayakan Media Audiovisual Bermuatan Moral

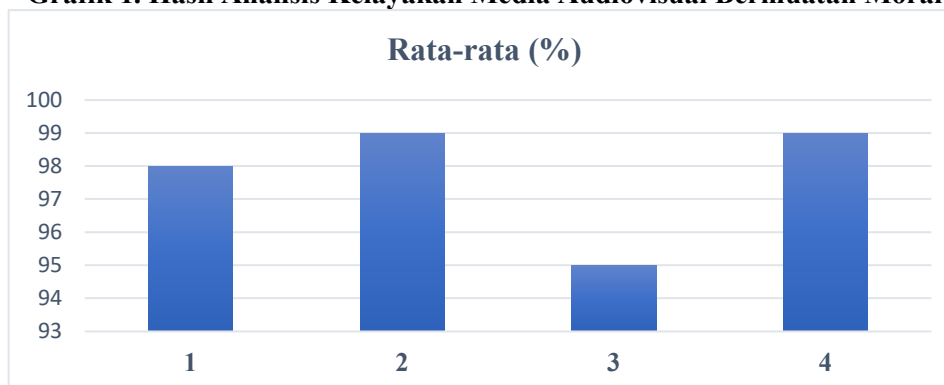
No.	Indikator Penilaian	Jumlah Butir Pernyataan	Rata-rata (%)	Standar Deviasi	Kategori
1.	Kualitas Isi	5	98	1,17	Sangat Baik
2.	Desain Audio dan Visual	5	99	0,95	Sangat Baik
3.	Kemudahan Penggunaan	5	95	1,45	Baik
4.	Efektivitas Pembelajaran	5	99	0,88	Sangat Baik
Rata-rata Keseluruhan		20	97,75	-	Sangat Layak

Sumber: Data Primer Penelitian, 2025

Indikator kualitas isi mencatat nilai 98% dengan standar deviasi 1,17, yang menandakan bahwa materi yang ditampilkan pada media sesuai dengan konteks kehidupan siswa. Isi materi yang bersifat kontekstual turut mempermudah siswa memahami makna kejujuran melalui contoh perilaku nyata dalam media. Pembelajaran berbasis nilai tidak dapat dipisahkan dari proses kognitif siswa dalam mengaitkan konsep moral dengan pengalaman pribadi, sehingga diperlukan pendekatan yang tidak hanya mengedepankan hafalan, tetapi juga internalisasi nilai (Massie & Nababan, 2021). Oleh karenanya, media ini tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga membantu siswa mengidentifikasi nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Rancang bangun isi media telah memenuhi unsur pedagogis, psikologis, dan sosiologis dalam konteks pendidikan karakter.

Indikator desain visual dan audio memperoleh skor tertinggi yaitu 99%, menunjukkan bahwa aspek estetika visual dan kejernihan suara menjadi daya tarik utama media. Pemanfaatan elemen multimedia yang efektif menjadi faktor penting yang memengaruhi peningkatan atensi dan retensi belajar siswa. Temuan tersebut sejalan dengan teori pada pembelajaran multimedia yang menegaskan bahwa perpaduan antara teks, visual, dan suara mendukung proses konstruksi pengetahuan siswa secara lebih mendalam (Mayer, 2024). Selain itu, penggunaan visualisasi yang realistis turut memperkaya persepsi siswa mengenai dilema moral dan cara penyelesaiannya. Grafik 1 berikut menampilkan perbandingan nilai pada masing-masing indikator secara visual.

Grafik 1. Hasil Analisis Kelayakan Media Audiovisual Bermuatan Moral



Sumber: Data Primer Penelitian, 2025

Meski mendapatkan skor tinggi pada tiga indikator, aspek kemudahan penggunaan hanya mencapai 95% dengan standar deviasi 1,45. Hal ini menunjukkan adanya ketimpangan kecil pada persepsi kemudahan penggunaan media, yang dapat disebabkan oleh perbedaan literasi digital antar siswa. Ketimpangan ini wajar ditemui dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi (Nababan, 2022), terutama di tingkat sekolah dasar. Faktor pendukung seperti akses perangkat dan kesiapan guru menjadi krusial dalam mendampingi proses belajar siswa. Oleh karena itu, penyempurnaan panduan penggunaan di tahap berikutnya perlu dipertimbangkan untuk meminimalkan hambatan teknis.

Indikator efektivitas pembelajaran yang mencapai 99% menunjukkan bahwa media ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai kejujuran secara bermakna. Media audiovisual tidak hanya membantu siswa memperoleh informasi, tetapi juga membangun pemahaman konsep moral melalui visualisasi perilaku dan akibatnya. Pendekatan ini memungkinkan siswa memahami implikasi etis dari keputusan tertentu, sehingga nilai kejujuran dapat tertanam lebih kuat. Keefektifan media ini juga dikonfirmasi melalui observasi awal yang menunjukkan adanya perubahan cara siswa menyikapi dilema sosial. Hal ini menunjukkan bahwa penyampaian nilai moral melalui media digital dapat memberikan efek transformasional pada karakter siswa.

Aspek internalisasi nilai dalam media pembelajaran ini sejalan dengan prinsip pembelajaran observasional yang dikemukakan oleh Yasin (Yasin et al., 2025). Melalui penayangan contoh konkret perilaku jujur dan tidak jujur, siswa dapat mengamati konsekuensi yang muncul pada setiap pilihan tindakan. Proses observasi seperti ini memicu pembentukan sikap, karena siswa belajar dari pengalaman orang lain tanpa harus terlibat secara langsung. Dalam pembelajaran karakter, model seperti ini membantu guru menanamkan nilai tanpa harus melalui ceramah panjang yang membosankan. Hal ini

memperkuat efektivitas media dalam membentuk sikap melalui metode pembelajaran tidak langsung.

Pembelajaran berbasis internalisasi nilai moral dalam media juga menunjukkan relevansinya dalam konteks pembelajaran daring dan luring yang terjadi secara fleksibel di era pascapandemi. Pendidikan karakter harus bersifat adaptif dan mampu diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran (Hidayat et al., 2021). Media audiovisual memungkinkan guru tetap dapat mengembangkan sikap kejujuran siswa meski tidak berada dalam satu ruang kelas secara fisik. Hal ini relevan dengan konsep pendidikan karakter yang berorientasi pada pembentukan kebiasaan dan kesadaran reflektif. Oleh sebab itu, media menjadi alternatif pembelajaran karakter yang relevan bagi guru sekolah dasar saat ini.

Hasil penelitian ini sejalan dengan tren pendidikan karakter di Indonesia yang mendorong penguatan nilai melalui pembelajaran berbasis pengalaman dan kontekstual. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa siswa lebih memahami dan mengaplikasikan nilai moral setelah mendapatkan pengalaman belajar yang nyata dan dekat dengan kehidupan mereka (Susilo et al., 2022). Pada situasi tersebut, pemakaian media audiovisual memberikan ruang bagi siswa untuk belajar sambil mengamati situasi realistik. Pendekatan ini lebih efektif dibanding metode hafalan, karena siswa benar-benar mendapatkan gambaran perilaku dan akibatnya. Dengan demikian, karakter siswa dapat dikembangkan secara holistik.

Integrasi media digital dalam pembelajaran karakter bukan sekadar membawa teknologi ke kelas, tetapi juga sebagai bentuk transformasi pedagogis dalam abad ke-21. Penggunaan media audiovisual mendorong partisipasi aktif siswa dan meningkatkan keterlibatan emosional mereka dalam proses belajar (Suartama et al., 2020). Hal ini memunculkan hubungan afektif antara siswa dan materi pembelajaran, yang pada akhirnya memperkuat ingatan dan pemahaman moral. Tidak hanya itu, media interaktif memberi kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi nilai melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Media ini bisa dijadikan sarana inovasi dalam dunia pembelajaran yang tepat guna di sekolah dasar.

Pengembangan media ini selaras dengan hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa penerapan game edukatif seperti *Wordwall* dapat membantu siswa memahami akhlak terpuji secara interaktif (Olisna et al., 2022). Integrasi multimedia dalam ranah ini, menumbuhkan proses pembelajaran yang kolaboratif dan eksploratif. Peserta didik selain memperoleh materi, juga menjadi bagian yang terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar melalui penyelesaian tantangan atau permainan edukatif. Pendekatan gamifikasi ini turut meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari nilai moral. Oleh sebab itu, media ini bisa digunakan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Aspek perbandingan antarpelaku juga diperkuat dalam paparan media untuk membantu siswa membedakan antara perilaku jujur dan tidak jujur. Dalam pembelajaran moral, keberadaan contoh peran (*role model*) sangat krusial untuk mempermudah proses imitasi dan refleksi (Wongarso, 2022). Oleh karena itu, narasi dalam media dipilih untuk mempertajam dialog moral siswa dengan situasi yang relevan bagi kehidupan mereka. Siswa terlatih untuk membedakan tindakan terpuji dan tercela berdasarkan representasi visual tersebut. Proses ini memperkuat kecakapan berpikir kritis serta kemampuan etis siswa dalam merespons situasi sosial yang kompleks.

Media audiovisual yang dikembangkan dalam penelitian ini juga mampu memicu respons emosional yang mendalam dari siswa, terutama melalui alur cerita dan dialog

yang menyentuh aspek kemanusiaan. Aktivasi ranah afektif ini sangat penting karena nilai karakter bukan sekadar pemahaman kognitif, tetapi melibatkan empati dan penghayatan emosional (de la Fuente et al., 2023). Pengalaman emosional yang dialami siswa saat menonton cerita dalam media memungkinkan nilai kejujuran lebih mudah dipahami dan diingat. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan karakter akan lebih efektif jika dirancang untuk menyentuh hati siswa. Oleh karena itu, peran visualisasi dalam pendidikan karakter sangat penting untuk dikembangkan.

Keberhasilan media audiovisual ini dalam pembelajaran berbasis karakter juga mendukung upaya pencapaian elemen Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada komponen "berakhlak mulia". Melalui representasi cerita dan tokoh yang realistis, siswa belajar untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam interaksi sosial (Massie & Nababan, 2021). Ini selaras dengan Kurikulum Merdeka yang mengarahkan pembelajaran pada pemecahan masalah dan pembentukan karakter. Media seperti ini memberikan jawaban nyata atas tantangan pembelajaran karakter di era digital. Oleh karena itu, media audiovisual menjadi alternatif strategis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di era saat ini.

Meski demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan terutama terkait dengan pemerataan akses terhadap media di seluruh sekolah dasar. Hal ini mengingatkan bahwa pembelajaran berbasis digital masih belum sepenuhnya merata terutama di sekolah-sekolah yang minim fasilitas TIK (Hidayat et al., 2021). Selain itu, penelitian ini baru dilakukan dalam situasi pembelajaran tatap muka terbatas sehingga generalisasi masih perlu dilakukan untuk konteks pembelajaran jarak jauh penuh. Namun demikian, temuan penelitian ini tetap memegang peran penting dalam mengembangkan metode pembelajaran karakter yang responsif. Perbaikan panduan penggunaan dan pelatihan bagi guru menjadi rekomendasi yang relevan di tahap berikutnya.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi langsung bagi guru dan sekolah dalam mengembangkan strategi pembelajaran aktif berbasis karakter. Guru dapat memanfaatkan media digital untuk memfasilitasi pembelajaran selain memikat dari segi tampilan, juga tetap bermakna secara moral (Susilo et al., 2022). Sekolah perlu mengintegrasikan media ini dalam program literasi digital dan pembiasaan nilai. Pemerintah dapat mengadopsi hasil penelitian ini sebagai rujukan pengembangan modul dan media pembelajaran digital berbasis karakter. Oleh karena itu, ini relevan tidak hanya dari sisi teori, tetapi juga dapat diterapkan dalam konteks pendidikan nasional.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa media audiovisual bermuatan moral memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dalam memperkuat sikap kejujuran pada siswa sekolah dasar. Tingginya capaian nilai pada indikator kualitas isi, desain visual, dan efektivitas pembelajaran mengindikasikan bahwa media mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran karakter abad 21. Hambatan kecil pada aspek kemudahan penggunaan dapat diperbaiki melalui pelatihan dan pendampingan bagi guru. Penelitian ini menegaskan bahwa inovasi digital bukan hanya sarana teknis, tetapi juga sarana pedagogis dalam membangun karakter siswa yang kuat sejak dini. Oleh karena itu, media audiovisual layak dipertimbangkan sebagai bagian dari strategi utama pembelajaran karakter di sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa pemakaian media audio-visual yang mengandung pesan moral berkontribusi positif terhadap pembentukan perilaku jujur pada

peserta didik sekolah dasar. Rerata penilaian kelayakan media mencapai angka 97,75%, terutama pada aspek tampilan visual, kejernihan audio, dan relevansi materi. Hasil ini menandakan bahwa desain media yang menarik, jelas secara audio, serta selaras dengan tujuan pembelajaran mampu memfasilitasi pemahaman nilai kejujuran secara efektif.

Dari aspek praktis, pendidik perlu mengoptimalkan perannya sebagai fasilitator dalam pembelajaran berbasis media digital. Pengajar yang memiliki keterampilan dalam merancang dan memanfaatkan media seperti *Wordwall*, *PowerPoint*, lagu edukatif, dan video pembelajaran akan lebih mudah menginternalisasikan nilai moral kepada peserta didik. Selain itu, pengembangan pelatihan khusus bagi guru serta dukungan infrastruktur teknologi oleh sekolah menjadi langkah penting untuk mendukung proses pembelajaran karakter di era Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, studi ini memiliki keterbatasan pada lingkup sampel yang sempit dan belum menguji efektivitas media secara lebih luas, terutama dalam konteks pembelajaran daring. Oleh sebab itu, disarankan agar penelitian berikutnya melibatkan jumlah subjek lebih banyak dengan latar belakang sekolah yang beragam serta memanfaatkan metode campuran. Pengembangan pedoman teknis dan evaluasi berkelanjutan terhadap penggunaan media pembelajaran juga direkomendasikan agar implementasinya semakin optimal di berbagai situasi dan jenjang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyana, A. D. (2022). Studi Kasus : Faktor-Faktor Pendorong Perilaku Menyontek Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pena Kreatif: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Chahnia, J., Kustati, M., & Amelia, R. (2023). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pembentukan Karakter Jujur Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa. *SOKO GURU: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 128–141. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v3i3.3095>
- de la Fuente, J., Kauffman, D. F., & Boruchovitch, E. (2023). Editorial: Past, present and future contributions from the social cognitive theory (Albert Bandura). *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1258249>
- Hidayat, M., Rozak, R. W. A., Hakam, K. A., Kembara, M. D., & Parhan, M. (2021). Character education in Indonesia: How is it internalized and implemented in virtual learning? *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(1), 186–198. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i1.45920>
- Khotimah, R. P., Putro, D. S., Utomo, G. W., Hidayah, A. F., Astriyanti, N. E., Sari, Y. R., Alfani, T. R., Muthmainnah, H. T., Mazliza, M., & Zakiah, Z. (2020). Penanaman Karakter Kejujuran Melalui Kantin Anti Korupsi pada Siswa SD/MI Ngargorejo, Ngemplak, Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, 2(1), 24–27. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v2i1.11167>
- Kollo, N., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2024). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1447–1451. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3846>
- MARLIANI, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>

- Masruri, Eka, K. I., & Supriatna. (2016). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Sikap Tanggung Jawab Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran SAVI Tema 7 Indahny Keragaman Negeriku Di Kelas IV SD Negeri 1 Karanggintung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 65–75.
- Massie, A. Y., & Nababan, K. R. (2021). DAMPAK PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER SISWA. *Satya Widya*, 37(1), 54–61. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p54-61>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Nababan, K. R. (2022). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pendidikan Berbasis Teknologi di FKIP UKSW. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 14(2), 180–185.
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Pranata, K., Fikri, A. N., & Zulherman, Z. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 6231–6240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2982>
- Prihatiningtyas, I., Prasetyo, S. A., & Widyaningrum, A. (2020). Daya Tangkap Siswa SD dan Orangtua Terhadap Film Animasi Kubo and The Two Strings. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 394. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28999>
- Suartama, I. K., Triwahyuni, E., Abbas, S., Hastuti, W. D., M, U., Subiyantoro, S., Umar, U., & Salehudin, M. (2020). Development of E-Learning Oriented Inquiry Learning Based on Character Education in Multimedia Course. *European Journal of Educational Research*, volume-9-2(volume-9-issue-4-october-2020), 1591–1603. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.4.1591>
- Susilo, M. J., Dewantoro, M. H., & Yuningsih, Y. (2022). Character education trend in Indonesia. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(2), 180–188. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.20411>
- Suyitno, S., & Jannah, F. M. (2023). Implementasi Pendidikan Antikorupsi Nilai Kedisiplinan dan Tanggung Jawab di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2603–2613. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5967>
- Wongarso, S. W. (2022). a Manajemen Perubahan Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik. *Satya Widya*, 37(2), 153–160. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i2.p153-160>
- Yasin, A., Islam, U., Mataram, N., Aufl, A. Al, & History, A. (2025). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Mahasiswa Di Organisasi an-*. 24(1), 161–178. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v24i1.11393>