PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERINTEGRASI I-SETS BERBASIS VIDEO CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS III DI SDN U KRATON JEMBER

TESIS

Oleh:

Siti Nailul Ilmi
NIM: 233206040005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
2026

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI TERINTEGRASI I-SETS BERBASIS VIDEO CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS III DI SDN U KRATON JEMBER

TESIS

Diajukan Kepada
Pascasarjana (S-2) UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:
Siti Nailul Ilmi
NIM: 233206040005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
2026

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul "**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR ANIMASI TERINTEGRASI *I-SETS* BERBASIS VIDIO CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III DI SD NU KRATON JEMBER**" yang ditulis oleh **Siti Nailul Ilmi** NIM: 233206040005 ini, telah disetujui dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Jember, 1 Juni 2024

Pembimbing I

Dr. H. Moh. Sutomo, M.Pd.I
NIP. 197110151998021003

Pembimbing II

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
NIP. 197807162023212017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ii

PENGESAHAN

Tesis dengan judul "**PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR ANIMASI TERINTEGRASI *I-SETS* BERBASIS VIDIO CANVA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III DI SD NU KRATON JEMBER**" yang ditulis oleh **Siti Nailul Ilmi** NIM: 233206040005 ini, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember pada tanggal 11 Juni 2026 dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Penguji : Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I
2. Anggota
   a. Penguji Utama : Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.
   b. Penguji I / Pembimbing I : Dr. H. Sutomo, M.Pd.
   c. Penguji II / Pembimbing II : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

Jember, 4 Juni 2026

Mengesahkan,
Direktur Pascasarjana
Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

KEMENTERIAN AGAMA – UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER – PASCASARJANA – REPUBLIK INDONESIA

Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
NIP. 197209182005011003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

ABSTRAK

Ilmi, Siti Nailul, 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Terintegrasi I-SETS Berbasis Video Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III di SDNU Kraton Jember . Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Dr. Dr. Moh Sutomo. M.Pd Pembimbing II: Dr. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd

Kata Kunci: media animasi, I-SETS, video Canva, minat belajar, Pendidikan Pancasila, ADDIE.

Minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar cenderung rendah karena proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang monoton serta kurang interaktif. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran dan kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran animasi terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) berbasis video Canva yang dirancang secara interaktif, visual, dan kontekstual. Media ini dilengkapi dengan animasi menarik, ilustrasi kontekstual, audio, video, serta integrasi nilai keislaman, lingkungan, teknologi, dan kehidupan sosial yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila? (2) Bagaimana tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva? (3) Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember ? Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva, (2) Mendeskripsikan validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan, dan (3) Mendeskripsikan hasil pengembangan media dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahap analisis dilakukan melalui identifikasi kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap desain meliputi penyusunan materi, storyboard, dan desain animasi berbasis I-SETS. Tahap pengembangan dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember . Tahap evaluasi dilakukan melalui analisis validitas, praktikalitas, dan efektivitas menggunakan instrumen angket minat belajar, observasi, skor N-Gain, dan uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase penilaian ahli materi dan ahli media berada di atas 85%. Aspek praktikalitas juga memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan penilaian guru dan peserta didik dengan skor di atas 85%, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pada aspek efektivitas, terdapat peningkatan signifikan minat belajar peserta didik dengan rata-rata skor N-Gain berada pada kategori sedang hingga tinggi, serta hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media ($p < 0,05$).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

ABSTRACT

Ilmi, Siti Nailul, 2026. Development of I-SETS Integrated Animated Learning Media Based on Canva Video to Improve Third-Grade Students' Interest in Learning Pancasila Education at SDNU Kraton Jember . Thesis. Islamic Education Study Program, Graduate School of Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: , M.Pd. Advisor II: , M.Pd.

Keywords: animated learning media, I-SETS, Canva video, learning interest, Pancasila Education, ADDIE.

Students' interest in learning Pancasila Education at the elementary school level tends to be low because the learning process is still dominated by lecture-based methods and monotonous instructional media that lack interactivity. This condition affects students' engagement during classroom activities and results in less optimal understanding of Pancasila Education materials. Therefore, this study developed animated learning media integrated with Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) concepts using Canva Video, which was designed to be interactive, visual, and contextual.

The research problems of this study were: (1) How is the process of developing I-SETS integrated animated learning media based on Canva Video in Pancasila Education learning? (2) What are the validity, practicality, and effectiveness levels of the developed learning media? and (3) How does the developed media improve the learning interest of third-grade students at SDNU Kraton Kencong Jember ? The objectives of this study were: (1) to describe the development process of I-SETS integrated animated learning media based on Canva Video, (2) to describe the validity, practicality, and effectiveness of the developed media, and (3) to describe the results of the media development in improving students' learning interest in Pancasila Education learning.

This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The analysis stage was conducted by identifying teachers' and students' needs regarding Pancasila Education learning media. The design stage included the preparation of learning materials, storyboards, and I-SETS-based animation designs. The development stage involved validation by material experts and media experts. The implementation stage was carried out through a limited trial involving third-grade students at SDNU Kraton Kencong Jember. The evaluation stage was conducted through analyses of validity, practicality, and effectiveness using learning-interest questionnaires, observation sheets, N-Gain scores, and t-tests.

The findings revealed that the developed I-SETS integrated animated learning media based on Canva Video met the criteria of being highly valid, with material and media expert validation scores exceeding 85%. The practicality aspect was also categorized as highly practical based on teachers' and students' assessments, with scores above 85%, indicating that the media was easy to use, engaging, and supportive of the Pancasila Education learning process. In terms of effectiveness, there was a significant improvement in students' learning interest, as indicated by the average N-Gain scores, which fell into the moderate to high

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

categories. Furthermore, the results of the t-test showed a significant difference between students' learning interest before and after the implementation of the media ($p < 0.05$).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

الملخص

القائمة على *I-SETS* إلمي، سيتي نايلول، 2026. تطوير وسائل تعلم الرسوم المتحركة المتكاملة مع *SDNU* لتحسين اهتمام طلاب الصف الثالث بتعلم التربية البانشاسيلا في مدرسة *Canva* فيديو كراتون جمبر. رسالة ماجستير. برنامج دراسة التربية الإسلامية، الدراسات العليا بجامعة كياهي الحاج أحمد صديق

.الإسلامية الحكومية جمبر. المشرف الأول: ، ماجستير في التربية. المشرف الثاني: ، ماجستير في التربية .ADDIE ،الاهتمام بالتعلم، التربية

البانشاسيلا ،Canva فيديو ،I-SETS ،الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم المتحركة

يميل اهتمام الطلاب بتعلم التربية البانشاسيلا في المرحلة الابتدائية إلى الانخفاض، لأن عملية التعلم لا تزال تهيمن عليها أساليب المحاضرة ووسائل التعليم الرتيبة التي تفتقر إلى التفاعل. ويؤثر هذا الوضع على مشاركة الطلاب أثناء الأنشطة الصفية ويؤدي إلى ضعف فهمهم لمواد التربية البانشاسيلا. لذلك، قامت هذه الدراسة بتطوير وسائل تعلم متحركة متكاملة مع والذي صُمم ليكون تفاعليًا ،Canva باستخدام فيديو (I-SETS) مفاهيم الإسلامية، والعلوم، والبيئة، والتكنولوجيا، والمجتمع

.وبصريًا وسياقيًا القائمة

I-SETS تمثلت مشكلات البحث في هذه الدراسة في: (1) كيف تتم عملية تطوير وسائل التعلم المتحركة المتكاملة مع في تعلم التربية البانشاسيلا؟ (2) ما مستويات الصدق، والعملية، والفعالية لوسائل التعلم المطورة؟ و(3) Canva على فيديو كراتون جمبر؟ أما أهداف SDNU كيف تسهم الوسائل المطورة في تحسين اهتمام طلاب الصف الثالث بالتعلم في مدرسة (2) ،Canva القائمة على فيديو I-SETS هذه الدراسة فهي: (1) وصف عملية تطوير وسائل التعلم المتحركة المتكاملة مع وصف مستوى الصدق، والعملية، والفعالية للوسائل المطورة، و(3) وصف نتائج تطوير الوسائل في تحسين اهتمام الطلاب

.بالتعلم في مادة التربية البانشاسيلا ،الذي يتكون

من مراحل التحليل ADDIE باستخدام نموذج (R&D) استخدمت هذه الدراسة منهج البحث والتطوير والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقويم. وقد أُجريت مرحلة التحليل من خلال تحديد احتياجات المعلمين والطلاب المتعلقة

،(Storyboard) بوسائل تعلم التربية البانشاسيلا. وشملت مرحلة التصميم إعداد المواد التعليمية، ولوحات القصة أما مرحلة التطوير فتضمنت التحقق من قبل خبراء المادة وخبراء .I-SETS وتصميمات الرسوم المتحركة القائمة على SDNU الوسائل التعليمية. وتم تنفيذ مرحلة التطبيق من خلال تجربة محدودة شملت طلاب الصف الثالث في مدرسة ،كراتون جمبر. كما أُجريت مرحلة التقويم من خلال تحليل الصدق، والعملية، والفعالية باستخدام استبيانات الاهتمام بالتعلم

.t واختبار ،N-Gain وبطاقات الملاحظة، ودرجات حققت

معايير الصدق Canva القائمة على فيديو I-SETS كشفت نتائج الدراسة أن وسائل التعلم المتحركة المتكاملة مع العالي، حيث تجاوزت درجات التحقق من خبراء المادة وخبراء الوسائل نسبة 85٪. كما صُنّف جانب العملية بأنه عملي جدًا ،استنادًا إلى تقييمات المعلمين والطلاب، حيث تجاوزت الدرجات 85٪، مما يشير إلى أن الوسائل سهلة الاستخدام، وجذابة وداعمة لعملية تعلم التربية البانشاسيلا. ومن حيث الفعالية، ظهر تحسن ملحوظ في اهتمام الطلاب بالتعلم، كما دلّ على ذلك وجود t التي وقعت ضمن الفئات المتوسطة إلى العالية. علاوة على ذلك، أظهرت نتائج اختبار N-Gain متوسط درجات فرق دال إحصائيًا بين اهتمام الطلاب بالتعلم قبل تطبيق الوسائل وبعده ($p < 0.05$).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ هاللِّ الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Shalawati dan salam senantiasa tercurahkah kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun umatnya menuju agama Allah sehingga terkerahkanlah kehidupan saat ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring doa jazaakumullahu ahsanal jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis ini.

1. Prof. Dr. H. Hepni, MM. selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ijin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. Mashudi, M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis.
3. Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I., selaku Wakil Direktur Pascasarjana UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan motivasi, arahan, serta bimbingan penuh kesabaran dalam proses penyusunan tesis/disertasi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.
4. Dr. Moh Sutomo, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis/disertasi.
5. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.
6. Seluruh Dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember 2026

Siti Nailul Ilmi

DAFTAR ISI

COVER ..... **i**

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**

PENGESAHAN ..... **iii**

ABSTRAK ..... **iv**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Penelitian 1

B. Rumusan Masalah Pengembangan 10

C. Tujuan Penelitian Pengembangan 10

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 11

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan 14

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan 15

G. Definisi Istilah/Definisi Operasional 19

BAB II KAJIAN PUSTAKA **20**

A. Penelitian Terdahulu 25

B. Kajian Teori 34

1. Media Pembelajaran 34

2. I-SETS 46

3. Video Canva 59

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila 72

5. Minat Belajar 85

C. Kerangka Konseptual 96

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN **97**

A. Model Penelitian dan Pengembangan 97

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 100

C. Uji Coba Produk 106

1. Desain Uji Coba 106

2. Subjek Uji Coba 109

3. Jenis Data 111

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Teknik Pengumpulan Data 114
5. Instrumen Pengumpulan Data 117
6. Teknik Analisis Data 122
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 127
A. Penyajian Data Uji Coba 127
1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Terintegrasi I-SETS 127
a. Tahap Analisis (Analysis) 129
b. Tahap Desain (Design) 139
2. Validitas, Kepraktisan dan Efektivitas Media 141
a. Tahap Pengembangan/Development (Validitas Produk) 142
b. Tahap Implementasi (Kepraktisan dan Efektivitas) 146
3. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Terintegrasi I-SETS 155
B. Analisis Data 160
C. Revisi Produk 177
BAB V KAJIAN DAN SARAN 180
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi 180
B. Implikasi Penelitian 184
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut 185
DAFTAR PUSTAKA 187
LAMPIRAN-LAMPIRAN 192

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu 30
Tabel 3.1 Skala Likert 118
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Media/Desain 120
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Materi 121
Tabel 3.4 Instrumen Respon Peserta Didik 121
Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran 123
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran 124
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik 131
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Kurikulum 135
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana 138
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi 164
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media 167
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media 168
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik 170
Tabel 4.8 Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta Didik 173
Tabel 4.9 Hasil Uji N-Gain 175
Tabel 4.10 Rangkuman Revisi Produk 177

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian 96
Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE 98
Gambar 4.1 Profil Pengembang dan Pendahuluan Media..... 156
Gambar 4.2 Halaman Materi Pembelajaran 157
Gambar 4.3 Kuis untuk Peserta Didik..... 158
Gambar 4.4 Guru Membuka Pelajaran dengan Media Animasi I-SETS..... 147
Gambar 4.5 Guru Melakukan Strategi Pembelajaran dengan Produk Media 149
Gambar 4.6 Guru Melakukan Kegiatan Penutup Pembelajaran..... 150
Gambar 4.7 Peserta Didik Mengisi Angket Respon..... 151
Gambar 4.8 Kegiatan Pendahuluan oleh Peneliti..... 148

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keaslian Tulisan 192
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian 193
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media/Desain (Instrumen) 194
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi (Instrumen) 196
Lampiran 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik 198
Lampiran 6. Surat Selesai Penelitian 204
Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Penelitian 205

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar terhadap sistem pendidikan di berbagai negara. Transformasi pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional kini bergeser menuju pembelajaran berbasis teknologi, multimedia, dan interaksi digital yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan membangun keterampilan abad ke-21 yang meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi[1]. Perubahan tersebut menuntut lembaga pendidikan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mampu menumbuhkan keterlibatan emosional dan motivasi belajar peserta didik. Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan media pembelajaran berbasis animasi dan multimedia interaktif dinilai mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta pengalaman belajar peserta didik karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami informasi melalui visualisasi konkret dan interaktif.[2]

Tantangan pendidikan saat ini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan teknologi, tetapi juga menyangkut krisis karakter, menurunnya minat belajar peserta didik, serta lemahnya keterhubungan pembelajaran dengan kehidupan nyata. Hasil

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[1] UNESCO. "Technology in Education: A Tool on Whose Terms?" UNESCO Global Education Monitoring Report, 2023

[2] R. Resti, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar," Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah 8, no. 2 (2024): 1125–1138, https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3456.

Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi dan keterlibatan belajar peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara OECD[3]. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah masih menghadapi persoalan mendasar terkait efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran yang monoton, terlalu berpusat pada guru, dan kurang memberikan pengalaman belajar kontekstual menjadi salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pembelajaran di era modern memerlukan inovasi media dan pendekatan yang mampu menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan.[4]

Kondisi serupa juga terjadi dalam konteks pendidikan nasional di Indonesia. Transformasi kurikulum melalui Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, kontekstual, kolaboratif, dan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran. Implementasi kurikulum tersebut menuntut guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membangun karakter peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila. Namun pada praktiknya, banyak proses pembelajaran di sekolah dasar masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional sehingga peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang sering dianggap monoton karena penyajian materi cenderung tekstual dan menekankan hafalan konsep.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[3] OECD, PISA 2022 Results: Learning During and Beyond Disruption (Paris: OECD Publishing, 2023), https://doi.org/10.1787/a97db61c-en

[4] Syufi Raudah, Ahmad Suriansyah, dan Celia Cinantya, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar," MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin 2, no. 4 (2024): 2092–2097, https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.412.

Akibatnya, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ini relatif rendah dibandingkan mata pelajaran lain yang lebih variatif dalam penggunaan media pembelajaran.[5]

Pentingnya inovasi media pembelajaran dalam pendidikan dasar juga didukung oleh berbagai regulasi nasional. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara demokratis, interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran[6]. Ketentuan tersebut diperkuat melalui Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi serta pembelajaran kontekstual yang mampu mengembangkan kreativitas peserta didik[7]. Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka melalui Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 262/M/2022 memberikan ruang yang luas bagi pengembangan media pembelajaran digital berbasis proyek dan integrasi lintas disiplin ilmu[8]. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) memiliki relevansi kuat dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pembelajaran inovatif dan berpusat pada siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Selain berlandaskan pada ketentuan regulatif nasional, pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang terintegrasi nilai keislaman juga memiliki dasar kuat dalam Al-Qur'an dan hadis. Al-Qur'an menegaskan pentingnya proses belajar dan pengembangan ilmu melalui perintah *"Iqra'"* (QS. Al-'Alaq: 1–5),

---

[5] Dewa Bagus Sanjaya, Anida Fajriani, dan I Nengah Suastika, "Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 1 Semarapura Kangin," Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10, no. 3 (2025): 215–226, https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.9987.

[6] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

[7] Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah

[8] Keputusan Mendikbudristek Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Mendikbudristek tentang Pedoman Penerapan Kurikulum.

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَ "قَ , خَلَقَ الْ ِانْسَانَ مِنْ عَلَ "ٍق , اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْ َاكْرَ مُ, الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَ ِم, عَلَّمَ .الْ ِانْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Yang artiny “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”[9]

Yang menjadi landasan epistemologis bagi kegiatan pendidikan yang aktif, kreatif, serta memanfaatkan berbagai sarana teknologi sebagai bentuk penguatan literasi. Yang menegaskan bahwa Allah meninggikan derajat orang-orang berilmu, sehingga inovasi pembelajaran, termasuk penggunaan media animasi, merupakan bagian dari ikhtiar untuk memfasilitasi pencapaian ilmu bagi peserta didik[10]. Hadis Nabi Muhammad SAW yang menyatakan *“Yassiruu wa laa tu’assiruu”* (Mudahkanlah dan jangan mempersulit) juga menegaskan bahwa pendidik berkewajiban menghadirkan metode pembelajaran yang memudahkan siswa memahami materi, apalagi bagi siswa sekolah dasar yang membutuhkan visualisasi konkret dan menarik. Dengan demikian, integrasi Islamic–Science–Environment–Technology–Society (I-SETS) dalam media animasi bukan hanya memenuhi tuntutan kurikulum modern, tetapi juga sejalan dengan prinsip pembelajaran dalam Islam yang menekankan kemudahan, kebermaknaan, penguatan akhlak, dan pemanfaatan teknologi untuk kemaslahatan pendidikan.

Keterkaitan Surah Al-‘Alaq dengan penelitian ini terletak pada perintah “Iqra’” yang tidak semata bermakna membaca teks, tetapi juga membaca, memahami, dan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[9] Kementerian Agama Republik Indonesia, Al-Qur’an dan Terjemahannya (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2019)
[10] M. Quraish Shihab, Tafsir Al-Mishbah, Vol. 15 (Jakarta: Lentera Hati, 2017).

memanfaatkan ilmu pengetahuan serta teknologi sebagai sarana belajar. Penyebutan al-qalam (pena) sebagai alat mengajar pada ayat keempat mengisyaratkan legitimasi penggunaan media dan teknologi—termasuk media animasi digital berbasis Canva—sebagai perpanjangan "pena" modern dalam memfasilitasi proses belajar. Nilai ini selaras dengan dimensi Islamic dan Technology dalam pendekatan I-SETS, sekaligus mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menanamkan nilai ketuhanan pada sila pertama. Penegasan serupa terdapat dalam QS. Al-Mujādilah ayat 11 yang menyatakan bahwa Allah mengangkat derajat orang beriman dan berilmu, serta QS. An-Naḥl ayat 78 yang menjelaskan bahwa manusia dianugerahi pendengaran, penglihatan, dan hati sebagai sarana memperoleh ilmu. Ketiga rujukan tersebut menjadi pijakan teologis bahwa pembelajaran multisensori melalui media audio-visual sejalan dengan tuntunan Al-Qur'an.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar seharusnya mampu membentuk peserta didik yang tidak hanya memahami konsep kewarganegaraan secara kognitif, tetapi juga memiliki sikap nasionalisme, tanggung jawab sosial, toleransi, dan karakter religius dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pendidikan Pancasila juga seharusnya dilaksanakan secara aktif, menarik, dan kontekstual sehingga peserta didik mampu menghubungkan materi dengan realitas kehidupan mereka. Penggunaan media pembelajaran digital yang interaktif menjadi salah satu strategi yang dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan dukungan visualisasi animasi, peserta didik akan lebih mudah memahami konsep abstrak, meningkatkan perhatian selama pembelajaran, serta terlibat secara aktif dalam proses belajar. Namun realitas di

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

lapangan menunjukkan bahwa kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya tercapai, terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.[11]

Berdasarkan hasil observasi awal di SDNU Kraton Kencong Jember , ditemukan bahwa minat belajar peserta didik kelas III terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih relatif rendah. Sebagian besar peserta didik menunjukkan kurangnya antusiasme ketika pembelajaran berlangsung, kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta mudah kehilangan fokus selama proses pembelajaran. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada buku teks dan penjelasan verbal guru sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, guru belum memanfaatkan media digital berbasis animasi secara optimal dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Padahal peserta didik sekolah dasar cenderung lebih tertarik pada pembelajaran visual dan interaktif yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka. Rendahnya minat belajar ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta kurang optimalnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.[12]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil pengukuran minat belajar awal terhadap 28 peserta didik kelas III menunjukkan bahwa sebanyak 19 peserta didik (67,8%) berada pada kategori minat belajar rendah, sementara sisanya berada pada kategori sedang. Data ini memperkuat temuan observasi dan wawancara bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.\

[11] Nur Rahmawati dan Taufik Hidayat, "Implementasi Pendekatan I-SETS dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual dan Karakter Peserta Didik," Jurnal Pendidikan IPA Indonesia 12, no. 2 (2023): 245–256, https://doi.org/10.15294/jpii.v12i2.42781.

[12] Hasil Observasi Awal Peneliti di SDNU Kraton Kencong Jember Tahun Pelajaran 2025/2026.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva. Pendekatan I-SETS merupakan pengembangan dari konsep SETS (Science, Environment, Technology, and Society) yang dipadukan dengan dimensi Islamic sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga penguatan nilai religius, kesadaran lingkungan, pemanfaatan teknologi, dan relevansi sosial dalam kehidupan peserta didik. Integrasi pendekatan tersebut memungkinkan materi Pendidikan Pancasila disajikan secara lebih kontekstual melalui visualisasi animasi yang dekat dengan pengalaman kehidupan sehari-hari siswa. Penggunaan video Canva dipilih karena platform tersebut menyediakan fitur visual yang menarik, mudah digunakan, serta mendukung pengembangan media pembelajaran kreatif dan interaktif.

Efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik telah dibuktikan melalui berbagai penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari dan Arifin menunjukkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar[13]. Penelitian lain yang dilakukan oleh Hidayat dan Munawaroh menemukan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn karena materi disajikan secara visual dan lebih mudah dipahami[14]. Selain itu, penelitian Hamzah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[13] Wulandari dan Arifin, "Analisis Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Dasar 9, no. 2 (2024): 120–132, https://doi.org/10.21009/JPD.092.04;

[14] Hidayat dan Munawaroh, "Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran PPKn di SD/MI," Jurnal Pendidikan Karakter 13, no. 1 (2023): 55–67, https://doi.org/10.21831/jpk.v13i1.61245;

mengenai model I-SETS dalam pengembangan multimedia pembelajaran IPA menunjukkan bahwa pendekatan I-SETS efektif menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan meningkatkan kualitas keterlibatan peserta didik[15]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa integrasi media animasi dan pendekatan I-SETS memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Meskipun demikian, berbagai penelitian terdahulu masih memiliki keterbatasan tertentu. Sebagian penelitian hanya berfokus pada penggunaan media animasi tanpa mengintegrasikan nilai keislaman, lingkungan, teknologi, dan masyarakat secara menyeluruh. Penelitian lain memang telah menggunakan pendekatan I-SETS, namun lebih banyak diterapkan pada pembelajaran IPA dan belum dikembangkan secara spesifik untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Selain itu, penelitian terkait media pembelajaran Pendidikan Pancasila umumnya masih menitikberatkan pada hasil belajar kognitif dan belum secara khusus mengembangkan media animasi berbasis video Canva yang berorientasi pada peningkatan minat belajar peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ruang pengembangan penelitian yang mengintegrasikan pendekatan I-SETS secara komprehensif dalam media animasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis teknologi digital.[16]

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran animasi berbasis video Canva yang mengintegrasikan lima dimensi utama dalam pendekatan I-SETS, yaitu Islamic, Science, Environment, Technology, and Society

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[15] Hamzah, "Model I-SETS dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD," Disertasi Universitas Negeri Malang, 2024.
[16] E. Harefa et al., "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pendekatan Science Environment Technology Society (SETS) pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar," Jurnal Basicedu 8, no. 1 (2024): 455–467, https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7012

pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar. Integrasi tersebut dirancang tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga menumbuhkan minat belajar, keterlibatan aktif, dan pembentukan karakter peserta didik melalui pembelajaran yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Pengembangan media ini juga menyesuaikan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis pengalaman nyata.[17] Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan media pembelajaran digital berbasis nilai dan teknologi dalam pendidikan dasar.

Kebaruan tersebut dapat ditegaskan melalui tiga celah penelitian (research gap). Pertama, secara teoretis, pendekatan I-SETS pada penelitian terdahulu umumnya diterapkan pada pembelajaran sains (IPA), sedangkan penerapannya pada pembelajaran nilai seperti Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas. Kedua, secara empiris, penelitian media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ada lebih banyak menyoroti hasil belajar kognitif dan belum secara khusus menjadikan minat belajar sebagai variabel utama. Ketiga, secara metodologis, belum ditemukan media animasi berbasis video Canva yang mengintegrasikan kelima dimensi I-SETS sekaligus serta diuji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas rendah sekolah dasar. Ketiga celah inilah yang menjadi posisi kebaruan sekaligus kontribusi utama penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta menguji tingkat validitas, kepraktisan, dan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[17] Fitriani dan Widodo, "Efektivitas Media Audio-Visual Terintegrasi Nilai Agama dan Lingkungan untuk Pembelajaran Tematik SD," Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar 6, no. 1 (2024): 88–101, https://doi.org/10.36709/jipd.v6i1.5421;

efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDNU Kraton Kencong Jember . Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21, mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, serta menjadi alternatif solusi terhadap rendahnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah Pengembangan

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan secara komprehensif sebelumnya, penelitian dan pengembangan ini dirumuskan ke dalam beberapa pokok permasalahan utama sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan dalam upaya meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember ?
2. Bagaimana Validitas, Kepraktisan dan Efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember ?
3. Bagaimana Hasil Pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember ?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan dan menguji kualitas produk yang dikembangkan sebagaimana berikut:

1. Mendeskripsikan Proses Pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan dalam upaya meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember
2. Menguji Validitas, Kepraktisan dan Efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember
3. Mendeskripsikan Hasil Pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama Kencong. Penyusunan spesifikasi produk dilakukan berdasarkan landasan teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran, dengan mempertimbangkan aspek pedagogis, karakteristik peserta didik sekolah dasar, integrasi unsur I-SETS, serta kebutuhan pembelajaran kontekstual yang mendukung efektivitas implementasi media dalam proses pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1. Deskripsi Umum
   a. Nama Produk : Media Belajar Animasi Terintegrasi I-SETS
   b. Tipe : Media Pembelajaran Digital
   c. Target Pengguna : Siswa kelas 3 SDNU Kraton Kencong Jember
   d. Subjek Pembelajaran : Pendidikan Pancasila

2. Fungsi dan Tujuan

   a. Fungsi Utama : Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar serta memperdalam pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila melalui penyajian animasi yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik siswa sekolah dasar.

   b. Tujuan : Media pembelajaran ini bertujuan membantu peserta didik memahami konsep-konsep Pendidikan Pancasila secara interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

3. Karakteristik Produk

   a. Format : Media animasi digital (video dan interaktif)

   b. Konten : Menyediakan materi Pendidikan Pancasila yang relevan dengan kurikulum kelas 3, Menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, Memuat karakter dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

   c. Desain : Media pembelajaran dikembangkan dengan tampilan visual yang menarik dan ramah anak melalui penggunaan warna-warna cerah, animasi dinamis, serta antarmuka yang intuitif agar mudah dipahami dan dinavigasi oleh peserta didik sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Kriteria Validitas

   a. Validasi Materi : Konten yang disajikan dalam media pembelajaran harus disusun secara sistematis sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional serta mengacu pada standar kompetensi dan capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Validasi Desain : Produk media pembelajaran ini dapat dievaluasi oleh ahli pendidikan dan desainer media guna memastikan bahwa desain, struktur, dan penyajiannya telah mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif serta sesuai dengan prinsip pedagogis.

5. Kriteria Kepraktisan

a. Kemudahan Akses : Media pembelajaran dirancang agar dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat digital, seperti komputer, tablet, maupun smartphone, sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan media pada berbagai situasi pembelajaran.

b. Panduan Penggunaan : Media pembelajaran dilengkapi dengan panduan penggunaan yang jelas, sistematis, dan mudah dipahami bagi guru maupun peserta didik guna mendukung kelancaran implementasi media dalam proses pembelajaran.

c. Umpan Balik Pengguna : Media pembelajaran menyediakan ruang bagi guru dan peserta didik untuk memberikan umpan balik terkait pengalaman penggunaan, tingkat kemudahan, serta manfaat media sebagai bahan evaluasi dalam pengembangan lanjutan produk.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

6. Kriteria Efektifitas

a. Peningkatan Minat Belajar : Efektivitas penggunaan media pembelajaran harus dapat diukur secara sistematis melalui instrumen penelitian berupa kuesioner maupun observasi yang dilakukan sebelum dan sesudah implementasi media dalam proses pembelajaran.

b. Keterlibatan Siswa : Penilaian terhadap keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran dilakukan menggunakan instrumen pengukuran seperti angket

atau lembar observasi untuk memperoleh data mengenai tingkat partisipasi dan keaktifan siswa.

c. Hasil Belajar : Analisis hasil belajar peserta didik dilakukan dengan membandingkan capaian sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran guna mengevaluasi dampak implementasi media terhadap peningkatan pemahaman materi Pendidikan Pancasila.

7. Pengembangan dan Pemeliharaan

a. Rencana Pembaruan : Media pembelajaran perlu dirancang agar memungkinkan dilakukan pembaruan secara berkala, baik untuk penambahan konten baru maupun penyempurnaan aspek-aspek yang dinilai kurang efektif berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik pengguna.

b. Dukungan Teknis : Media pembelajaran perlu dilengkapi dengan layanan dukungan teknis yang memadai guna membantu pengguna dalam mengatasi berbagai kendala atau permasalahan teknis yang mungkin muncul selama proses penggunaan media.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini mencakup berbagai kontribusi teoritis maupun praktis yang dapat memberikan nilai tambah bagi pengembangan pembelajaran dan penelitian selanjutnya.

1. Manfaat Teoritis : Manfaat teoritis dari penelitian ini mencakup kontribusi terhadap pengembangan teori dan kajian ilmiah dalam bidang pembelajaran berbasis animasi, khususnya terkait integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini memperluas pemahaman konseptual mengenai penerapan pendekatan I-SETS dalam pengembangan media

pembelajaran yang kontekstual dan integratif. Dari sisi metodologis, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap penerapan model research and development dalam desain produk pendidikan serta evaluasi kualitas media pembelajaran berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Secara keseluruhan, temuan penelitian diharapkan memperkaya literatur akademik serta menjadi landasan ilmiah bagi penelitian dan inovasi pendidikan selanjutnya.

2. Mnfaat Praktis

a. Bagi Peneliti : Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan akademik dan praktis dalam bidang pengembangan media pembelajaran, sekaligus menjadi sarana evaluasi terhadap kemampuan peneliti dalam merancang media animasi berbasis Canva yang terintegrasi dengan pendekatan I-SETS pada materi Pendidikan Pancasila.

b. Bagi Institusi : Bagi Pascasarjana Universitas Islam Negeri KH. Achmad Siddiq Jember, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik berupa tambahan literatur dan referensi ilmiah bagi mahasiswa, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis animasi video Canva yang terintegrasi dengan pendekatan I-SETS pada materi Pendidikan Pancasila.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

c. Bagi Instansi Lembaga Yang Dituju : Bagi instansi pendidikan atau Madrasah Ibtidaiyah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam perumusan kebijakan dan pengambilan keputusan terkait pengembangan serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi video Canva terintegrasi I-SETS pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

d. Bagi Penelitian Lain : Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan ilmiah dan referensi akademik dalam pengembangan penelitian sejenis, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media

pembelajaran berbasis animasi video Canva terintegrasi I-SETS pada materi Pendidikan Pancasila.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada bagian ini dipaparkan sejumlah asumsi dasar dan keterbatasan dalam proses pengembangan produk sebagai landasan konseptual serta batasan penelitian yang perlu diperhatikan :

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) berbasis video Canva ini didasarkan pada beberapa asumsi yang menjadi landasan dalam proses pengembangan produk maupun implementasinya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Asumsi-asumsi tersebut diperlukan agar penelitian memiliki arah pengembangan yang jelas serta sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

a. Penelitian ini mengasumsikan bahwa peserta didik sekolah dasar, khususnya siswa kelas III, memiliki karakteristik belajar yang cenderung menyukai pembelajaran visual, konkret, menarik, dan interaktif. Peserta didik pada usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media yang menampilkan gambar, animasi, warna, audio, dan ilustrasi kontekstual dibandingkan penjelasan verbal semata. Oleh karena itu, penggunaan media animasi berbasis video dipandang mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

b. Penelitian ini mengasumsikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis animasi dapat membantu guru menyampaikan materi Pendidikan Pancasila secara lebih efektif dan menarik. Media animasi berbasis video Canva diyakini mampu mengonkretkan materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media pembelajaran digital juga diasumsikan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Penelitian ini mengasumsikan bahwa pendekatan I-SETS yang mengintegrasikan aspek Islamic, Science, Environment, Technology, dan Society relevan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Integrasi kelima aspek tersebut diyakini mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan nilai religius, lingkungan sosial, perkembangan teknologi, dan realitas kehidupan sehari-hari

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

d. Penelitian ini mengasumsikan bahwa guru dan peserta didik memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan media pembelajaran digital sederhana. Penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan media dipilih karena relatif mudah digunakan, fleksibel, dan dapat diakses dengan perangkat teknologi yang tersedia di sekolah. Dengan demikian, media yang dikembangkan diasumsikan dapat diterapkan secara praktis dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks.

e. Penelitian ini mengasumsikan bahwa minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa sekolah dasar. Minat belajar yang meningkat diharapkan terlihat melalui perhatian siswa selama pembelajaran, antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar, keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, serta rasa senang terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu dipahami agar hasil penelitian dapat ditempatkan secara proporsional sesuai konteks pelaksanaannya. Keterbatasan tersebut berkaitan dengan ruang lingkup penelitian, pengembangan produk, maupun implementasi media dalam pembelajaran.

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember . Oleh karena itu, hasil penelitian ini belum tentu dapat digeneralisasikan secara luas pada jenjang kelas, mata pelajaran, atau karakteristik sekolah yang berbeda tanpa adanya penyesuaian lebih lanjut.
2. Pengembangan media dalam penelitian ini terbatas pada materi tertentu dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran kelas III sekolah dasar. Media yang dikembangkan belum mencakup seluruh materi Pendidikan Pancasila secara menyeluruh sehingga diperlukan pengembangan lanjutan untuk memperluas cakupan materi pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Penelitian ini hanya mengembangkan media dalam bentuk video animasi berbasis Canva sehingga fitur interaktivitas media masih terbatas dibandingkan multimedia berbasis aplikasi atau platform digital yang lebih kompleks. Media yang dikembangkan lebih menekankan pada visualisasi animasi, audio, dan penyajian materi kontekstual untuk meningkatkan minat belajar siswa.
4. Efektivitas media dalam penelitian ini difokuskan pada peningkatan minat belajar peserta didik dan belum mengukur secara mendalam pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif, keterampilan berpikir kritis, maupun pembentukan karakter siswa dalam jangka panjang. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan masih diperlukan untuk menguji pengaruh media terhadap aspek pembelajaran lainnya secara lebih komprehensif.
5. Implementasi media pembelajaran dalam penelitian ini dipengaruhi oleh kondisi sarana dan prasarana sekolah, seperti ketersediaan perangkat teknologi, LCD proyektor, jaringan internet, dan kemampuan guru dalam mengoperasikan media digital. Perbedaan fasilitas pada sekolah lain memungkinkan adanya variasi dalam efektivitas penggunaan media yang dikembangkan.
6. Penelitian ini dilakukan dalam waktu yang terbatas sehingga proses implementasi dan pengamatan penggunaan media belum dapat dilakukan secara berulang dalam jangka waktu panjang. Akibatnya, hasil penelitian lebih menggambarkan efektivitas awal media pembelajaran terhadap minat belajar siswa selama proses uji coba berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

G. Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Pemaparan dalam definisi operasional berkaitan dengan pengertian dari sudut pandang peneliti dengan masalah yang sedang diteliti dan dikembangkan agar tidak menimbulkan multitafsir :

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan, alat, atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu pendidik menyampaikan informasi secara lebih efektif dan menarik. Media ini dapat berupa gambar, video, audio, modul cetak, maupun aplikasi digital yang dirancang untuk memperjelas konsep, memvisualisasikan materi abstrak, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, proses penyampaian materi menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Keberadaan media juga memungkinkan terjadinya variasi metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan gaya belajar masing-masing peserta didik.[18]

Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung perkembangan pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Dalam proses ini, pendidik memiliki peran penting untuk memberikan bantuan yang terstruktur agar peserta didik mampu memperoleh ilmu, menguasai kemahiran tertentu, serta membentuk tabiat dan kepercayaan diri. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada transfer informasi, tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dengan demikian, pembelajaran menjadi kegiatan yang holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang semuanya saling berperan dalam membentuk peserta didik menjadi individu yang kompeten dan berkarakter.[19]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[18] Syufi Raudah, Ahmad Suriansyah, dan Celia Cinantya, (2024) "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar," *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4. 2092–2097.
[19] Usriyah lailatul, Perencanaan Pembelajaran.

Secara operasional, media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva pada materi "Aku Berperilaku Pancasila" untuk peserta didik kelas III. Kualitas media diukur melalui tiga indikator terukur, yaitu: (1) validitas, berupa skor lembar validasi ahli materi dan ahli media dengan skala Likert 1–5 yang dikonversi ke dalam persentase; (2) kepraktisan, berupa skor angket respon guru dan peserta didik; serta (3) efektivitas, berupa peningkatan skor pretest dan posttest yang dihitung menggunakan rumus N-Gain. Media dinyatakan layak apabila sekurang-kurangnya memenuhi kategori valid, praktis, dan efektif sesuai kriteria yang ditetapkan pada Bab III.

2. I-SETS

I-SETS merupakan akronim dari Islamic, Science, Environment, Technology, and Society, yaitu suatu pendekatan pembelajaran integratif yang menghubungkan materi pembelajaran dengan lima dimensi utama: nilai-nilai keislaman, konsep sains, kesadaran lingkungan, perkembangan teknologi, dan realitas sosial masyarakat. Pendekatan ini dikembangkan sebagai perluasan dari model SETS (*Science, Environment, Technology, and Society*) dengan penambahan dimensi Islamic untuk mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dan religius ke dalam proses pembelajaran.[20] Secara konseptual, I-SETS menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter, penguatan nilai moral, serta kemampuan peserta didik dalam memahami keterkaitan antara ilmu pengetahuan dengan kehidupan nyata secara holistik dan kontekstual.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[20] Nur Rahmawati dan Taufik Hidayat, 2023 "Implementasi Pendekatan I-SETS (Islamic, Science, Environment, Technology, and Society) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual dan Karakter Peserta Didik," *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 12, no. 2 : 245–256.

Dalam konteks pendidikan, I-SETS digunakan sebagai kerangka pedagogis untuk merancang pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman sekaligus berakar pada nilai-nilai keislaman dan realitas sosial peserta didik. Melalui pendekatan ini, materi pembelajaran disajikan secara multidimensional dengan menghubungkan konsep akademik pada fenomena kehidupan sehari-hari, perkembangan teknologi modern, isu lingkungan, serta norma sosial dan religius yang berlaku dalam masyarakat. Dengan demikian, penerapan I-SETS memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan integratif. Dalam penelitian ini, I-SETS digunakan sebagai landasan konseptual dalam pengembangan media animasi pembelajaran untuk mengintegrasikan nilai Pendidikan Pancasila dengan perspektif keislaman, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat secara terpadu.

3. Video canva

Canva adalah platform desain grafis yang sangat populer karena kemudahan penggunaannya dan koleksi template yang beragam. Selain untuk membuat poster, presentasi, dan materi visual lainnya, Canva kini juga menghadirkan fitur pengeditan video yang semakin memperluas fungsinya sebagai alat kreatif serbaguna. Sejak diperkenalkan pada tahun 2021, *Canva Video Suite* memberikan akses bagi pengguna, baik pemula maupun profesional, untuk membuat video secara intuitif tanpa memerlukan keahlian teknis yang rumit. Pengguna dapat memilih dari ratusan template video, menambahkan teks, musik, transisi, hingga efek visual menarik yang semuanya dapat diatur melalui antarmuka *drag-and-drop* yang sederhana.[21]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[21] Canva. 2021. "Introducing Canva Video Suite." *Canva Newsroom*.

Dengan hadirnya fitur ini, Canva menjadi solusi praktis untuk kebutuhan pembuatan video dalam berbagai konteks, seperti konten media sosial, materi promosi, presentasi pembelajaran, hingga video dokumentasi kegiatan. Selain itu, pengguna juga dapat mengunggah foto, video, dan audio pribadi untuk dikombinasikan dengan elemen-elemen yang disediakan oleh Canva, sehingga hasil akhirnya lebih personal dan profesional. Fitur kolaborasi daring yang dimiliki Canva turut memudahkan pengguna untuk bekerja bersama tim secara real-time dalam menyelesaikan proyek video. Secara keseluruhan, Canva Video Suite menjadikan proses produksi video lebih cepat, fleksibel, dan dapat diakses oleh siapa pun, kapan pun, tanpa memerlukan perangkat atau aplikasi yang kompleks.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan disiplin ilmu yang diajarkan sejak jenjang sekolah dasar sebagai fondasi pembentukan karakter dan moral generasi muda Indonesia. Melalui mata pelajaran ini, siswa diperkenalkan pada nilai-nilai dasar kewarganegaraan, seperti prinsip demokrasi, penghormatan terhadap hak asasi manusia, semangat kebangsaan, serta sikap gotong royong dan toleransi. Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi untuk menambah pengetahuan kognitif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai luhur yang membentuk perilaku dan sikap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini dirancang agar siswa mampu memahami peran mereka sebagai warga negara yang baik, memahami aturan bersama, serta menghargai keberagaman yang ada di lingkungan sekitar.

Fokus penelitian ini terletak pada materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan di kelas 3 MI SDNU Kraton pada tahun pelajaran 2024/2025. Materi pada jenjang ini

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

biasanya berkaitan dengan pengenalan nilai-nilai dasar seperti cinta tanah air, disiplin, tanggung jawab, serta memahami simbol-simbol negara dan makna Pancasila dalam kehidupan sederhana siswa. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran diterapkan di kelas, apakah materi disampaikan secara efektif, serta bagaimana pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang diajarkan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tantangan yang dihadapi guru dalam mengajarkan Pendidikan Pancasila dan bagaimana strategi pembelajaran dapat ditingkatkan agar lebih menarik dan relevan bagi peserta didik.

5. Minat belajar

Minat belajar adalah aspek penting dalam pendidikan yang merujuk pada kecenderungan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Minat ini muncul ketika siswa merasa tertarik, nyaman, dan menikmati aktivitas belajar yang dilakukan. Ketika minat belajar tumbuh dengan baik, siswa cenderung memiliki motivasi yang tinggi untuk memahami materi, menyelesaikan tugas, dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias. Minat belajar juga berfungsi sebagai pendorong internal yang membuat siswa tidak hanya belajar karena kewajiban, tetapi karena adanya rasa ingin tahu dan dorongan untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam. Oleh karena itu, minat belajar merupakan fondasi utama bagi keberhasilan akademik siswa.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah, minat belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti metode mengajar guru, lingkungan belajar, media pembelajaran, serta dukungan orang tua. Guru yang mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

biasanya dapat meningkatkan minat belajar secara signifikan. Sebaliknya, pembelajaran yang monoton atau kurang melibatkan siswa dapat menurunkan ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran. Oleh sebab itu, memahami minat belajar menjadi penting agar pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang tepat, sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung secara efektif, tetapi juga mampu membangun motivasi, rasa ingin tahu, dan kebiasaan belajar yang positif pada diri peserta didik.

Secara operasional, minat belajar dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh peserta didik melalui angket minat belajar berskala Likert yang disusun berdasarkan empat indikator, yaitu (1) perasaan senang, (2) perhatian, (3) ketertarikan, dan (4) keterlibatan aktif peserta didik selama mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Semakin tinggi skor yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat minat belajar peserta didik. Data minat belajar dikumpulkan sebelum dan sesudah penggunaan media untuk mengukur peningkatannya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Wulandari & Arifin (2024) – "Analisis Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar"[22] menjadi landasan teoritis bahwa media video animasi efektif meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui pendekatan visual-interaktif. Namun, penelitian tersebut masih berfokus pada analisis penggunaan media secara umum tanpa integrasi kerangka pedagogis tematik. Penelitian ini memperbaruinya melalui pengembangan media animasi berbasis I-SETS yang mengintegrasikan nilai Islam, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat untuk meningkatkan minat belajar secara lebih kontekstual dan holistik.
2. Penelitian Sari & Lestari (2023) – Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD[23] menjadi landasan teoritis bahwa integrasi nilai karakter dalam media video animasi mampu memperkuat daya tarik dan kebermaknaan pembelajaran. Namun, fokus penelitian tersebut terbatas pada integrasi Profil Pelajar Pancasila dalam mata pelajaran Matematika. Penelitian ini menghadirkan pembaruan melalui pengembangan media animasi berbasis I-SETS pada Pendidikan Pancasila, dengan cakupan integrasi yang lebih multidimensional dan kontekstual untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[22] Wulandari & Arifin (2024) – "Analisis Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar"
[23] Sari & Lestari (2023) – Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD

3. Penelitian Hidayat & Munawaroh (2023) – Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran PPKn di SD/MI[24] menjadi landasan teoritis bahwa video animasi terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami. Namun, penelitian tersebut berfokus pada penggunaan media yang telah tersedia, bukan pengembangan media berbasis desain integratif. Penelitian ini memperbaruinya dengan mengembangkan media animasi berbasis I-SETS yang mengintegrasikan perspektif keislaman dan kontekstual multidisipliner dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
4. Penelitian Rahmawati & Kusuma (2022) – Inovasi Pembelajaran Berbasis Media Digital Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar[25] menjadi landasan teoritis bahwa media digital animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pancasila melalui inovasi penyajian materi yang lebih interaktif. Namun, penelitian tersebut belum mengintegrasikan pendekatan konseptual tertentu dalam desain medianya. Penelitian ini memperbarui kajian tersebut melalui pengembangan media animasi berbasis I-SETS yang menggabungkan dimensi keislaman dan konteks multidisipliner untuk meningkatkan minat belajar secara lebih komprehensif.
5. Penelitian Prasetyo & Anindita (2021) – Pengembangan Media Pembelajaran I-SETS pada Materi IPA Sekolah Dasar[26] menjadi landasan teoritis bahwa pendekatan I-SETS efektif diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, integratif, dan relevan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[24] Hidayat & Munawaroh (2023) – Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran PPKn di SD/MI
[25] Rahmawati & Kusuma (2022) – Inovasi Pembelajaran Berbasis Media Digital Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar
[26] Prasetyo & Anindita (2021) – Pengembangan Media Pembelajaran I-SETS pada Materi IPA Sekolah Dasar

dengan kehidupan siswa. Namun, penelitian tersebut diterapkan pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini memperbaruinya dengan mengadaptasi pendekatan I-SETS ke dalam media animasi untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga memperluas implementasi I-SETS pada ranah pendidikan karakter dan kewarganegaraan di sekolah dasar.

6. Penelitian Fitriani & Widodo (2024) – Efektivitas Media Audio-Visual Terintegrasi Nilai Agama dan Lingkungan untuk Pembelajaran Tematik SD[27] menjadi landasan teoritis bahwa integrasi nilai agama dan lingkungan dalam media audio-visual mampu meningkatkan relevansi serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik. Namun, penelitian tersebut masih terbatas pada integrasi dua aspek nilai dan belum menggunakan kerangka I-SETS secara utuh. Penelitian ini memperbaruinya melalui pengembangan media animasi berbasis I-SETS yang lebih komprehensif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar siswa.
7. Penelitian Kurniawati (2025) – Pengembangan Media Video Animasi Bernuansa Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar[28] menjadi landasan teoritis bahwa integrasi nilai keislaman dalam media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Namun, penelitian tersebut hanya menekankan aspek religiusitas tanpa mengintegrasikan dimensi sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat secara sistematis. Penelitian ini memperbaruinya melalui pengembangan media animasi berbasis I-SETS yang lebih holistik, multidimensional, dan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[27] Fitriani & Widodo (2024) – Efektivitas Media Audio-Visual Terintegrasi Nilai Agama dan Lingkungan untuk Pembelajaran Tematik SD
[28] Kurniawati (2025) – Pengembangan Media Video Animasi Bernuansa Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar

8. Penelitian Hamzah (2024) – Model I-SETS dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD[29] menjadi landasan teoritis bahwa model I-SETS efektif sebagai kerangka pengembangan multimedia pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas hasil belajar melalui pendekatan integratif dan kontekstual. Namun, penelitian tersebut difokuskan pada pembelajaran IPA dan orientasi literasi sains. Penelitian ini memperbaruinya dengan menerapkan model I-SETS pada media animasi Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar, sehingga memperluas aplikasi model ke ranah pendidikan karakter dan kewarganegaraan.
9. Penelitian Salsabila (2023) – Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar Pancasila di Kelas Rendah SD[30] menjadi landasan teoritis bahwa media pembelajaran animasi interaktif efektif meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran Pancasila di kelas rendah sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut belum mengintegrasikan kerangka konseptual multidimensional dalam desain media. Penelitian ini memperbaruinya melalui pengembangan media animasi berbasis I-SETS yang menghubungkan aspek keislaman, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat secara terpadu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
10. Penelitian Firmansyah (2022) – Integrasi Nilai Islam dan Lingkungan dalam Media Pembelajaran Digital untuk Pendidikan Dasar[31] menjadi landasan teoritis bahwa pengintegrasian nilai Islam dan lingkungan dalam media pembelajaran digital dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[29] Hamzah (2024) – Model I-SETS dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD
[30] Salsabila (2023) – Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar Pancasila di Kelas Rendah SD
[31] Firmansyah (2022) – Integrasi Nilai Islam dan Lingkungan dalam Media Pembelajaran Digital untuk Pendidikan Dasar

Namun, penelitian tersebut terbatas pada integrasi dua dimensi nilai tanpa kerangka integratif yang lebih luas. Penelitian ini memperbaruinya dengan mengembangkan media animasi berbasis I-SETS yang mengintegrasikan aspek Islam, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat secara lebih komprehensif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

11. Penelitian Hadiningrum (2021) – Pengembangan Media Audio-Visual Tematik Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD[32] menjadi landasan teoritis bahwa media audio-visual berbasis teknologi efektif meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar melalui penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penelitian tersebut berfokus pada aspek teknologi dan desain media tanpa integrasi nilai atau pendekatan konseptual tertentu. Penelitian ini memperbaruinya dengan mengembangkan media animasi berbasis I-SETS yang memadukan teknologi dengan dimensi nilai dan konteks multidisipliner dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
12. Penelitian Maulida (2021) – Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Society 5.0 untuk Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar[33] menjadi landasan teoritis bahwa pengembangan bahan ajar yang responsif terhadap konteks masyarakat digital modern mampu meningkatkan relevansi pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan kehidupan peserta didik. Namun, penelitian tersebut berfokus pada bahan ajar berbasis Society 5.0 tanpa integrasi model pembelajaran multidimensional. Penelitian ini memperbaruinya melalui pengembangan media animasi berbasis I-SETS yang mengintegrasikan nilai Islam, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat secara lebih holistik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[32] Hadiningrum (2021) – Pengembangan Media Audio-Visual Tematik Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD
[33] Maulida (2021) – Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Society 5.0 untuk Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Tabel 1.

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama dan judul penelitian	Fokus penelitian	Persamaan penelitian	Perbedaan penelitian
1	Wulandari, S., & Arifin, M. (2024). "Analisis Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar".	Penggunaan animasi pada pembelajaran Pancasila	Sama-sama menggunakan media animasi untuk meningkatkan minat & pemahaman Pancasila	Tidak menggunakan integrasi I-SETS, tidak fokus pada kelas III
2	Sari, N., & Lestari, D. (2023). "Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD".	Animasi terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada Matematika	Sama-sama mengembangkan animasi berbasis nilai	Fokus Matematika, tidak berbasis I-SETS, bukan Pancasila
3	Hidayat, A., & Munawaroh (2023). "Penggunaan	Video animasi untuk meningkatkan minat PPKn	Sama-sama fokus meningkatkan minat belajar melalui animasi	Tidak mengintegrasikan aspek Islam, Sains, Lingkungan,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH ACHMAD SIDDIQ JEMBER

	Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran PPKn di SD/MI".			Teknologi, dan Society
4	Rahmawati, T., & Kusuma, W. (2022). "Inovasi Pembelajaran Berbasis Media Digital Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar".	Animasi digital untuk motivasi belajar Pancasila	Sama-sama meningkatkan minat/motivasi Pancasila	Tidak menggunakan model I-SETS dan tidak spesifik pada kelas III
5	Prasetyo, R., & Anindita, D. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran I-SETS pada Materi IPA Sekolah Dasar".	Pengembangan media berbasis I-SETS untuk IPA	Sama-sama menggunakan pendekatan I-SETS	Fokus IPA, bukan animasi, bukan Pendidikan Pancasila
6	itriani, H., & Widodo, S. (2024). "Efektivitas Media Audio-Visual	Audio-visual terintegrasi agama & lingkungan	Sama-sama mengintegrasikan nilai keislaman dan lingkungan	Tidak menggunakan kelima aspek I-SETS dan bukan fokus Pancasila

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	Terintegrasi Nilai Agama dan Lingkungan untuk Pembelajaran Tematik SD".			
7	Kurniawati, A. (2025). Tesis. "Pengembangan Media Video Animasi Bernuansa Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar".	Animasi bernuansa Islami untuk PPKn	Sama-sama memakai nilai Islam & animasi	Tidak mengintegrasikan Sains, Lingkungan, Teknologi, dan Society
8	Hamzah, R. (2024). Disertasi. "Model I-SETS dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD".	Model I-SETS untuk multimedia IPA	Sama-sama berbasis I-SETS secara lengkap	Konten IPA, bukan animasi dan bukan Pancasila
9	Salsabila, N. (2023). Tesis. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi	Animasi interaktif pada Pancasila siswa kelas rendah	Sama-sama animasi untuk Pancasila kelas rendah	Tidak menggunakan integrasi I-SETS

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	untuk Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar Pancasila di Kelas Rendah SD".			
10	Firmansyah, M. (2022). Disertasi. "Integrasi Nilai Islam dan Lingkungan dalam Media Pembelajaran Digital untuk Pendidikan Dasar".	Media digital berbasis Islam & lingkungan	Sama-sama memuat Islam dan lingkungan	Tidak menggunakan aspek Sains–Teknologi–Society secara lengkap
11	Hadiningrum, P. (2021). Tesis. "Pengembangan Media Audio-Visual Tematik Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD".	Media audio-visual berbasis teknologi	Sama-sama menekankan unsur teknologi digital	Tidak mengintegrasikan nilai Islam, lingkungan, sains, dan society
12	Maulida, Y. (2021). Disertasi. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Society 5.0 untuk Pendidikan	Bahan ajar berbasis Society 5.0 untuk Pancasila	Sama-sama mengaitkan Pancasila dengan teknologi & masyarakat	Tidak berbasis animasi dan tidak memakai model I-SETS secara utuh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	Pancasila di Sekolah Dasar".			

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi dan kosep dasar

Media pembelajaran secara konseptual merupakan segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, dan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemauan belajar siswa dalam proses pembelajaran. Dalam perspektif teknologi pendidikan, media pembelajaran dipahami sebagai komponen integral dalam sistem pembelajaran yang berfungsi memperantarai proses komunikasi edukatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan efisien.[34] Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang perhatian, minat, pikiran, serta perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Definisi ini menegaskan bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat bantu visual, melainkan instrumen pedagogis yang dirancang untuk mengoptimalkan interaksi antara peserta didik dengan materi belajar melalui berbagai bentuk representasi informasi.

Secara terminologis, kata "media" berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Dalam konteks pendidikan, istilah ini merujuk pada segala sarana yang menjadi penghubung antara sumber belajar dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Konsep dasar media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[34] Resti, R. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 1125–1138.

pembelajaran berakar pada teori komunikasi pendidikan yang memandang pembelajaran sebagai proses penyampaian pesan dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) melalui saluran tertentu agar pesan tersebut dipahami secara tepat. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki fungsi sebagai kanal komunikasi instruksional yang memperjelas penyampaian pesan pembelajaran agar tidak terjadi verbalisme, miskonsepsi, atau kejenuhan dalam proses belajar. Semakin tepat media yang digunakan, semakin tinggi pula potensi ketercapaian tujuan pembelajaran karena informasi disampaikan melalui cara yang lebih konkret, sistematis, dan menarik bagi peserta didik.

Dalam perkembangan teori pembelajaran modern, media pembelajaran tidak lagi diposisikan hanya sebagai alat bantu guru, tetapi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang memiliki fungsi pedagogis, psikologis, dan teknologis. Secara pedagogis, media membantu menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Secara psikologis, media berperan dalam meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan emosional peserta didik dalam belajar. Secara teknologis, media memungkinkan transformasi pembelajaran dari model konvensional menuju pembelajaran digital yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman. Oleh karena itu, konsep media pembelajaran saat ini berkembang dari sekadar alat bantu visual statis menjadi perangkat pembelajaran interaktif, multimedia, dan digital yang mampu menciptakan pengalaman belajar lebih kaya, multisensori, dan berpusat pada siswa. Dalam konteks pendidikan dasar, transformasi ini menjadi semakin penting mengingat karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

cenderung lebih mudah memahami informasi melalui stimulasi visual, audio, dan aktivitas konkret.[35]

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran merupakan komponen strategis dalam sistem pendidikan yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan pembelajaran secara efektif, menarik, dan bermakna. Konsep dasar media pembelajaran menempatkannya sebagai instrumen komunikasi edukatif yang tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif. Dalam penelitian ini, media pembelajaran diposisikan sebagai sarana utama untuk mentransformasikan materi Pendidikan Pancasila ke dalam bentuk animasi digital yang menarik melalui pendekatan I-SETS, sehingga diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, relevan, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pemahaman terhadap definisi dan konsep dasar media pembelajaran menjadi landasan teoritis penting dalam pengembangan produk media yang sesuai dengan kebutuhan pedagogis penelitian ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

b. Karakteristik media pembelajaran yang efektif

Media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal melalui penyajian informasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi, dan konteks pembelajaran. Efektivitas media tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan

[35] Sanjaya, D. B., Fajriani, A., & Suastika, N. (2025). Penerapan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 215–226.

teknologi atau daya tarik visualnya, tetapi terutama oleh sejauh mana media tersebut mampu memfasilitasi proses belajar secara bermakna dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.[36] Menurut prinsip teknologi pembelajaran, media yang efektif harus memiliki relevansi yang tinggi terhadap tujuan instruksional, sehingga setiap elemen yang terdapat dalam media berkontribusi langsung terhadap pencapaian kompetensi yang ditargetkan. Dengan demikian, pemilihan dan pengembangan media pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, melainkan harus didasarkan pada prinsip pedagogis yang mempertimbangkan kebutuhan belajar peserta didik secara menyeluruh.

Salah satu karakteristik utama media pembelajaran yang efektif adalah kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Media harus dirancang berdasarkan tingkat perkembangan kognitif, bahasa, sosial, dan emosional siswa agar informasi yang disampaikan dapat diterima dan dipahami secara optimal.[37] Dalam konteks sekolah dasar, media yang efektif umumnya bersifat konkret, visual, sederhana, menarik, dan interaktif karena peserta didik pada usia tersebut masih berada pada tahap operasional konkret. Selain itu, media yang efektif juga harus menarik perhatian dan memotivasi belajar siswa. Daya tarik visual, penggunaan warna, animasi, audio, dan ilustrasi yang sesuai dapat meningkatkan fokus, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Media yang monoton, terlalu tekstual, atau tidak sesuai dengan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[36] Resti, R. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 1125–1138.
[37] Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.

preferensi belajar siswa cenderung menurunkan efektivitas pembelajaran meskipun materi yang disampaikan berkualitas.

Karakteristik berikutnya adalah kejelasan dan keterpahaman pesan pembelajaran. Media yang efektif harus mampu menyajikan materi secara sistematis, komunikatif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Penyajian informasi dalam media perlu memperhatikan prinsip kesederhanaan, keteraturan, dan kesinambungan agar tidak membebani kapasitas kognitif siswa secara berlebihan. Selain itu, media yang baik harus mampu mengonkretkan konsep abstrak dan menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks nyata kehidupan siswa. Karakteristik ini sangat penting khususnya pada pembelajaran yang mengandung nilai, konsep, atau prinsip abstrak seperti Pendidikan Pancasila, di mana media harus mampu menerjemahkan nilai-nilai normatif ke dalam contoh konkret dan kontekstual yang dekat dengan pengalaman siswa. Media yang efektif juga harus memiliki unsur interaktivitas, baik dalam bentuk stimulus-respons, pertanyaan reflektif, maupun elemen yang mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses belajar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Selain aspek pedagogis, media pembelajaran yang efektif juga harus memenuhi karakteristik praktis, fleksibel, dan layak secara teknis untuk digunakan dalam konteks pembelajaran nyata.[38] Media harus mudah dioperasikan oleh guru, kompatibel dengan sarana sekolah yang tersedia, serta dapat digunakan tanpa memerlukan sumber daya yang berlebihan. Di samping itu, media yang efektif sebaiknya adaptif terhadap perkembangan teknologi dan memungkinkan modifikasi atau pengembangan lebih lanjut sesuai kebutuhan

[38] Sanjaya, D. B., Fajriani, A., & Suastika, N. (2025). Penerapan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 1 Semarapura Kangin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 215–226.

pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, karakteristik media pembelajaran yang efektif menjadi dasar dalam pengembangan media animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva. Media yang dikembangkan harus tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar, mudah digunakan guru, serta mampu menyajikan materi secara konkret dan kontekstual. Dengan demikian, pemahaman terhadap karakteristik media pembelajaran yang efektif menjadi landasan penting dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar memiliki kualitas pedagogis dan teknis yang memadai untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi strategis dalam proses pendidikan karena berperan sebagai sarana yang menjembatani penyampaian materi dari pendidik kepada peserta didik secara lebih efektif, sistematis, dan menarik.[39] Dalam perspektif teori komunikasi pembelajaran, media berfungsi sebagai kanal atau perantara yang mentransformasikan pesan pembelajaran agar dapat diterima siswa dengan lebih jelas dan tepat. Fungsi utama media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan informasi secara lebih konkret sehingga konsep-konsep yang abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik. Menurut teori pembelajaran multimedia, penyajian informasi melalui kombinasi visual, audio, dan teks memungkinkan terjadinya pemrosesan informasi yang lebih optimal karena melibatkan lebih banyak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[39] Resti, R. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 1125–1138.

indera dalam proses belajar. Oleh sebab itu, media pembelajaran bukan hanya pelengkap pembelajaran, tetapi merupakan komponen instruksional yang berkontribusi langsung terhadap efektivitas proses belajar mengajar.

Salah satu fungsi penting media pembelajaran adalah memperjelas penyajian pesan dan informasi pembelajaran sehingga mengurangi kemungkinan terjadinya verbalisme atau kesalahpahaman konsep. Banyak materi pembelajaran yang bersifat abstrak, kompleks, atau sulit divisualisasikan hanya melalui penjelasan verbal guru. Dalam kondisi demikian, media pembelajaran membantu mengonkretkan konsep melalui gambar, ilustrasi, simulasi, video, atau animasi sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mendalam. Selain itu, media juga berfungsi meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang menarik secara visual dan interaktif mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, meminimalkan kebosanan, serta merangsang rasa ingin tahu peserta didik. Fungsi motivasional ini sangat penting terutama pada peserta didik sekolah dasar yang memiliki karakteristik mudah terdistraksi dan memerlukan stimulus belajar yang variatif untuk mempertahankan fokus selama pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Di samping fungsi pedagogis, media pembelajaran juga memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas interaksi dan efisiensi proses pembelajaran. Media memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih sistematis, terstruktur, dan hemat waktu karena materi telah dikemas secara ringkas dan terorganisasi dalam format yang siap digunakan. Bagi guru, media pembelajaran membantu menyederhanakan proses penyampaian materi, mengurangi dominasi metode ceramah, serta memfasilitasi penerapan

pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Bagi peserta didik, media memberikan kesempatan untuk belajar secara lebih mandiri, aktif, dan eksploratif karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan sumber belajar yang tersedia. Selain itu, media pembelajaran juga bermanfaat dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga pembelajaran dapat menjangkau kebutuhan belajar yang lebih beragam secara inklusif.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, fungsi dan manfaat media pembelajaran semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Media pembelajaran kini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan berbasis teknologi. Penggunaan media digital seperti video animasi, multimedia interaktif, dan platform pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih adaptif terhadap kebutuhan generasi digital. Dalam penelitian ini, media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS dikembangkan dengan memanfaatkan fungsi-fungsi tersebut untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan bermakna. Media yang dikembangkan diharapkan mampu memperjelas materi, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar kontekstual melalui integrasi nilai Islam, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Dengan demikian, pemahaman terhadap fungsi dan manfaat media pembelajaran menjadi landasan teoritis penting dalam menjustifikasi urgensi pengembangan media sebagai solusi peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

d. Implementasi dalam Pendidikan sekolah dasar

Implementasi media pembelajaran dalam pendidikan sekolah dasar merupakan bagian penting dari strategi pembelajaran yang bertujuan menciptakan proses belajar yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.[40] Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada fase perkembangan operasional konkret, yaitu tahap ketika anak lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara nyata, visual, dan kontekstual dibandingkan dalam bentuk abstrak atau verbal semata. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dasar tidak hanya bersifat pelengkap, tetapi menjadi kebutuhan pedagogis yang mendasar. Media pembelajaran membantu guru menerjemahkan konsep-konsep pembelajaran ke dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga materi yang disampaikan dapat diterima secara optimal oleh siswa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dalam implementasinya, media pembelajaran di sekolah dasar digunakan dalam berbagai bentuk sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, dan kebutuhan peserta didik. Guru dapat memanfaatkan media visual seperti gambar, poster, kartu edukatif, dan infografis; media audio seperti rekaman suara atau lagu edukatif; maupun media audio-visual seperti video pembelajaran dan animasi interaktif.[41] Seiring perkembangan teknologi

[40] Resti, R. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 1125–1138.
[41] Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar pada siswa sekolah dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097

pendidikan, implementasi media pembelajaran di sekolah dasar semakin bergeser menuju penggunaan media digital yang lebih interaktif dan adaptif. Penggunaan video animasi, multimedia interaktif, aplikasi pembelajaran, dan platform digital kini menjadi alternatif yang banyak digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun demikian, efektivitas implementasi media tetap sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih, menyesuaikan, dan mengintegrasikan media secara tepat ke dalam strategi pembelajaran yang digunakan.

Implementasi media pembelajaran dalam pendidikan sekolah dasar juga memiliki implikasi penting terhadap peningkatan kualitas proses belajar siswa. Penggunaan media yang tepat terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, keterlibatan aktif, dan retensi belajar peserta didik. Media membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan partisipatif sehingga siswa tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media memungkinkan guru menyajikan materi secara lebih kontekstual dengan mengaitkan pembelajaran pada pengalaman nyata kehidupan siswa. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran sekolah dasar karena peserta didik pada usia tersebut cenderung belajar lebih efektif ketika materi dikaitkan dengan lingkungan dan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas interaksi belajar sekaligus membantu pencapaian tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Implementasi media pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, rendahnya kompetensi digital guru, serta kurangnya inovasi dalam pengembangan media

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Di banyak sekolah, penggunaan media masih terbatas pada alat bantu konvensional dan belum memanfaatkan potensi teknologi digital secara maksimal. Kondisi ini menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran di sekolah dasar perlu terus dikembangkan melalui inovasi media yang lebih relevan, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dalam penelitian ini, implementasi media pembelajaran diwujudkan melalui pengembangan media animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pengembangan ini merupakan bentuk inovasi implementatif media pembelajaran di sekolah dasar yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III, kebutuhan pembelajaran modern, serta tuntutan integrasi nilai, teknologi, dan konteks kehidupan nyata dalam pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, kajian mengenai implementasi media pembelajaran dalam pendidikan sekolah dasar menjadi landasan teoritis yang memperkuat urgensi penelitian ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

e. Tantangan dan pertimbangan pengembangan media

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses strategis dalam inovasi pendidikan, namun dalam praktiknya menghadapi berbagai tantangan yang harus dipertimbangkan secara cermat agar media yang dihasilkan benar-benar efektif, relevan, dan aplikatif dalam konteks pembelajaran. Tantangan utama dalam pengembangan media pembelajaran terletak pada kebutuhan untuk menyeimbangkan antara aspek pedagogis, teknologis, estetika, dan kontekstual secara simultan. Media yang menarik secara visual belum tentu efektif secara instruksional apabila tidak dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Sebaliknya, media yang kaya materi namun lemah

dalam desain visual atau teknis sering kali gagal menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran bukan sekadar proses desain grafis atau produksi konten, melainkan proses perancangan instruksional yang menuntut integrasi antara teori belajar, prinsip komunikasi visual, dan kebutuhan nyata pengguna di lapangan.

Salah satu tantangan penting dalam pengembangan media pembelajaran adalah kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Media yang efektif harus mempertimbangkan usia, tingkat perkembangan kognitif, kemampuan bahasa, minat, latar belakang sosial, serta gaya belajar siswa. Kesalahan umum dalam pengembangan media adalah membuat produk yang terlalu kompleks, terlalu sederhana, atau tidak sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik sehingga justru menghambat pemahaman materi. Selain itu, pengembang media juga harus mempertimbangkan kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Media yang menarik namun tidak selaras dengan capaian pembelajaran akan kehilangan nilai instruksionalnya. Dengan demikian, setiap elemen dalam media mulai dari konten, ilustrasi, narasi, hingga aktivitas belajar harus dirancang berdasarkan kebutuhan kurikuler dan target kompetensi yang jelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tantangan berikutnya berkaitan dengan keterbatasan teknis dan sumber daya dalam implementasi media. Tidak semua lembaga pendidikan memiliki fasilitas teknologi, infrastruktur digital, dan kompetensi pengguna yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran modern. Pengembangan media yang terlalu kompleks secara teknis dapat menjadi tidak efektif apabila tidak sesuai dengan kondisi sarana sekolah atau kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Oleh karena itu, aspek kepraktisan,

kompatibilitas, dan kemudahan penggunaan harus menjadi pertimbangan penting dalam proses pengembangan. Di samping itu, pengembang juga perlu mempertimbangkan efisiensi biaya, waktu produksi, aksesibilitas produk, serta potensi keberlanjutan penggunaan media dalam jangka panjang. Media yang baik bukan hanya inovatif, tetapi juga realistis untuk diimplementasikan secara berkelanjutan dalam konteks pendidikan nyata.

Selain tantangan teknis dan pedagogis, pengembangan media pembelajaran juga menuntut pertimbangan terhadap relevansi konteks sosial, budaya, dan nilai yang terkandung dalam materi. Media pembelajaran yang baik harus mampu merepresentasikan nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungan sosial dan budaya peserta didik agar pembelajaran terasa kontekstual dan bermakna. Dalam konteks pendidikan dasar, hal ini menjadi penting karena peserta didik sedang berada dalam fase pembentukan karakter dan internalisasi nilai. Oleh sebab itu, pengembangan media perlu mempertimbangkan integrasi nilai moral, budaya lokal, maupun perspektif religius yang relevan dengan konteks lembaga pendidikan. Dalam penelitian ini, tantangan dan pertimbangan tersebut dijawab melalui pengembangan media animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva yang dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar, kesesuaian kurikulum Pendidikan Pancasila, kesiapan teknologi sekolah, serta integrasi nilai Islam, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Dengan demikian, pemahaman terhadap tantangan dan pertimbangan pengembangan media menjadi dasar teoritis penting dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya inovatif, tetapi juga relevan, aplikatif, dan efektif dalam konteks pembelajaran nyata.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. I-SETS

a. Definisi dan konsep dasar pendekatan I-SETS

Pendekatan I-SETS merupakan model pembelajaran integratif yang dikembangkan untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan berbagai dimensi kehidupan secara holistik melalui integrasi unsur Islamic, Science, Environment, Technology, and Society. Secara konseptual, pendekatan ini merupakan pengembangan dari model SETS (*Science, Environment, Technology, and Society*) yang telah lama digunakan dalam pembelajaran kontekstual, dengan penambahan dimensi "Islamic" sebagai upaya memasukkan nilai-nilai keislaman ke dalam kerangka pembelajaran modern.[42] Pendekatan I-SETS menempatkan pembelajaran sebagai proses yang tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan akademik, tetapi juga pada integrasi nilai, penguatan karakter, serta pembentukan kesadaran peserta didik terhadap keterkaitan ilmu pengetahuan dengan realitas kehidupan sosial, perkembangan teknologi, dan tanggung jawab lingkungan. Dengan demikian, I-SETS memandang pembelajaran sebagai proses multidimensional yang menghubungkan aspek kognitif, afektif, spiritual, dan sosial secara terpadu.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Unsur Islamic dalam I-SETS mengacu pada integrasi nilai-nilai Islam, prinsip moral, ajaran spiritual, dan etika keagamaan dalam proses pembelajaran. Unsur ini menegaskan bahwa ilmu pengetahuan tidak bersifat netral secara nilai, melainkan harus diarahkan pada pembentukan insan yang beriman, berakhlak, dan bertanggung jawab. Unsur Science merujuk pada pengetahuan ilmiah, penalaran logis, serta pendekatan rasional dalam memahami fenomena.

[42] Rahmawati, N., & Hidayat, T. (2023). Implementasi pendekatan I-SETS (Islamic, Science, Environment, Technology, and Society) dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(2), 245–256.

Unsur Environment menekankan keterkaitan pembelajaran dengan kesadaran ekologis, kepedulian lingkungan, dan keberlanjutan hidup. Unsur Technology menghubungkan materi pembelajaran dengan pemanfaatan dan perkembangan teknologi dalam kehidupan manusia. Adapun unsur Society menempatkan pembelajaran dalam konteks realitas sosial, budaya, dan kehidupan bermasyarakat. Integrasi kelima unsur tersebut menghasilkan pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara akademik, tetapi juga menghubungkannya dengan realitas kehidupan secara kontekstual dan bermakna.

Konsep dasar pendekatan I-SETS berakar pada paradigma pembelajaran konstruktivistik dan kontekstual yang menekankan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna ketika peserta didik mampu menghubungkannya dengan pengalaman nyata dan konteks kehidupan mereka.[43] Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak diposisikan sebagai penerima informasi pasif, tetapi sebagai subjek aktif yang membangun pemahaman melalui eksplorasi hubungan antara konsep pembelajaran dengan realitas multidimensional di sekitarnya. I-SETS juga sejalan dengan paradigma pendidikan integratif yang menolak dikotomi antara ilmu agama dan ilmu umum, dengan menempatkan seluruh pengetahuan sebagai bagian dari sistem pembelajaran yang saling terhubung. Oleh karena itu, pendekatan ini relevan diterapkan dalam konteks pendidikan modern, khususnya di lembaga pendidikan yang berorientasi pada integrasi nilai religius dan akademik secara simultan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[43] Maulida, F., & Khasanah, U. (2024). Integrasi pendekatan SETS berbasis nilai keislaman dalam pembelajaran kontekstual di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 88–102.

Dalam konteks pendidikan dasar, pendekatan I-SETS memiliki nilai strategis karena mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih konkret, relevan, dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan ini memungkinkan guru menyajikan pembelajaran yang tidak hanya fokus pada hafalan konsep, tetapi juga pada pemahaman makna, penerapan nilai, dan kesadaran terhadap dampak ilmu pengetahuan dalam kehidupan nyata.[44] Dalam penelitian ini, pendekatan I-SETS digunakan sebagai kerangka konseptual dalam pengembangan media belajar animasi untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Integrasi I-SETS dalam media animasi bertujuan agar materi Pendidikan Pancasila tidak disajikan secara normatif dan abstrak, tetapi dikontekstualisasikan melalui perspektif keislaman, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup, relevan, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, pemahaman terhadap definisi dan konsep dasar pendekatan I-SETS menjadi landasan teoritis utama dalam penelitian pengembangan ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

b. Komponen utama integrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society

Pendekatan I-SETS dibangun atas lima komponen utama yang terintegrasi secara sistematis dalam proses pembelajaran, yaitu Islamic, Science, Environment, Technology, and Society. Kelima komponen ini merupakan fondasi konseptual yang menjadikan I-SETS sebagai pendekatan

[44] Hasanah, L., & Widodo, A. (2025). Model pembelajaran integratif berbasis Islamic-STEM/SETS dalam penguatan karakter dan literasi kontekstual siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 44(1), 55–68

pembelajaran multidimensional, karena tidak hanya menekankan penguasaan materi akademik, tetapi juga keterhubungan pengetahuan dengan nilai spiritual, realitas sosial, perkembangan teknologi, dan kesadaran lingkungan. Integrasi kelima unsur tersebut memungkinkan pembelajaran berlangsung secara lebih kontekstual, holistik, dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Dalam implementasinya, setiap komponen tidak diposisikan sebagai elemen yang berdiri sendiri, melainkan sebagai satu kesatuan yang saling terhubung untuk membentuk pengalaman belajar yang utuh dan bermakna. Oleh karena itu, pemahaman terhadap komponen utama I-SETS menjadi penting agar integrasi yang dilakukan dalam pembelajaran tidak bersifat parsial atau sekadar simbolik.[45]

Komponen pertama, Islamic, merujuk pada integrasi nilai-nilai Islam dalam materi dan proses pembelajaran. Komponen ini menekankan bahwa setiap pengetahuan harus dihubungkan dengan nilai spiritual, etika, dan moral keislaman agar pembelajaran tidak hanya menghasilkan peserta didik yang cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter dan berakhlak. Integrasi unsur Islamic dapat dilakukan melalui penyisipan ayat Al-Qur'an, hadis, nilai akhlak, prinsip amanah, keadilan, tanggung jawab, serta refleksi spiritual yang relevan dengan materi pembelajaran. Komponen kedua, Science, berkaitan dengan pengembangan pola pikir ilmiah, logika rasional, dan pemahaman terhadap konsep-konsep pengetahuan berbasis fakta. Unsur sains dalam I-SETS mendorong peserta didik untuk memahami fenomena secara logis, kritis, dan berbasis penalaran ilmiah, sekaligus menyadari bahwa ilmu pengetahuan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[45] Rahmawati, N., & Hidayat, T. (2023). Implementasi pendekatan I-SETS (Islamic, Science, Environment, Technology, and Society) dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(2), 245–256.

merupakan bagian dari instrumen memahami ciptaan Tuhan dan kehidupan manusia.

Komponen ketiga, Environment, menekankan keterhubungan materi pembelajaran dengan kesadaran ekologis dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Integrasi unsur lingkungan bertujuan menanamkan kepedulian peserta didik terhadap pelestarian alam, keberlanjutan sumber daya, serta perilaku hidup yang ramah lingkungan sejak usia dini. Komponen keempat, Technology, berfokus pada keterkaitan pembelajaran dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi dalam kehidupan modern. Unsur ini membantu peserta didik memahami peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari serta mendorong pemanfaatan teknologi secara bijak, produktif, dan bertanggung jawab. Sementara itu, komponen kelima, Society, menghubungkan materi pembelajaran dengan realitas sosial, budaya, norma, serta dinamika kehidupan masyarakat. Unsur ini bertujuan agar peserta didik mampu melihat relevansi materi pembelajaran dalam konteks kehidupan bermasyarakat, memahami implikasi sosial dari pengetahuan yang dipelajari, serta menumbuhkan kesadaran sebagai bagian dari komunitas sosial yang lebih luas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Integrasi kelima komponen tersebut menjadikan pendekatan I-SETS sebagai model pembelajaran yang sangat relevan untuk pendidikan abad ke-21 karena mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang menekankan keseimbangan antara penguasaan pengetahuan, pembentukan karakter, literasi teknologi, kesadaran lingkungan, dan keterampilan sosial. Dalam konteks penelitian ini, komponen utama I-SETS menjadi landasan dalam pengembangan media belajar animasi untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Setiap komponen diintegrasikan ke dalam desain media agar materi

Pendidikan Pancasila tidak hanya dipahami sebagai konsep normatif, tetapi juga dihubungkan dengan nilai keislaman, penalaran ilmiah, kepedulian lingkungan, pemanfaatan teknologi, dan realitas kehidupan sosial siswa. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran integratif yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa secara kognitif, afektif, dan kontekstual.[46] Pemahaman mendalam terhadap komponen utama I-SETS menjadi kunci penting dalam memastikan bahwa integrasi pendekatan ini dilakukan secara substantif dan bukan sekadar formalitas konseptual dalam pengembangan media pembelajaran.

c. Prinsip pengembangan pembelajaran berbasis I-SETS

Prinsip pengembangan pembelajaran berbasis I-SETS berangkat dari paradigma bahwa pembelajaran yang efektif harus mampu mengintegrasikan pengetahuan akademik dengan nilai,[47] konteks kehidupan nyata, serta kebutuhan perkembangan peserta didik secara holistik. Pendekatan I-SETS tidak sekadar menambahkan unsur Islamic, Science, Environment, Technology, and Society ke dalam materi pembelajaran secara simbolik, tetapi menuntut integrasi yang substantif dan sistematis dalam keseluruhan desain pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran berbasis I-SETS harus didasarkan pada prinsip keterpaduan multidimensional, yaitu menghubungkan materi ajar dengan berbagai perspektif yang relevan agar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[46] Hasanah, L., & Widodo, A. (2025). Model pembelajaran integratif berbasis Islamic-STEM/SETS dalam penguatan karakter dan literasi kontekstual siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 44(1), 55–68.
[47] Rahmawati, N., & Hidayat, T. (2023). Implementasi pendekatan I-SETS (Islamic, Science, Environment, Technology, and Society) dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(2), 245–256.

pembelajaran menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan aplikatif. Prinsip ini menekankan bahwa pengetahuan tidak dipelajari secara terpisah dari realitas kehidupan, melainkan dipahami dalam keterhubungannya dengan nilai spiritual, perkembangan ilmu pengetahuan, tantangan lingkungan, kemajuan teknologi, dan dinamika sosial masyarakat.

Prinsip kedua dalam pengembangan pembelajaran berbasis I-SETS adalah kontekstualitas pembelajaran, yaitu penyajian materi yang dikaitkan dengan fenomena dan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Dalam pendekatan ini, materi pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat memahami relevansi konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran yang kontekstual membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam karena konsep tidak dipelajari secara abstrak, tetapi melalui keterkaitannya dengan lingkungan sosial, budaya, teknologi, dan realitas empiris di sekitar mereka. Kontekstualitas juga menjadi sarana untuk menanamkan kesadaran bahwa ilmu pengetahuan memiliki implikasi nyata dalam kehidupan manusia dan harus digunakan secara bertanggung jawab sesuai nilai-nilai moral dan spiritual.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Prinsip berikutnya adalah integrasi nilai dan karakter dalam pembelajaran, khususnya melalui dimensi Islamic dalam pendekatan I-SETS. Pengembangan pembelajaran berbasis I-SETS harus memastikan bahwa setiap materi tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga memuat penguatan nilai moral, etika, spiritualitas, dan pembentukan karakter peserta didik. Hal ini dilakukan dengan menghubungkan materi pembelajaran pada nilai-nilai Islam yang relevan, seperti amanah, tanggung jawab, kepedulian sosial, kejujuran, disiplin, dan rasa syukur. Selain itu, pembelajaran berbasis I-

SETS juga harus mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan reflektif melalui integrasi unsur sains, teknologi, dan sosial. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya membentuk siswa yang memahami materi, tetapi juga memiliki kesadaran nilai dan kemampuan berpikir yang dibutuhkan dalam kehidupan modern.

Prinsip terakhir adalah berorientasi pada kebermaknaan dan keterlibatan aktif peserta didik. Pengembangan pembelajaran berbasis I-SETS harus dirancang untuk menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi pasif. Materi dan aktivitas pembelajaran perlu dirancang agar mendorong eksplorasi, observasi, diskusi, refleksi, dan partisipasi aktif siswa dalam membangun pemahaman. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, prinsip ini berarti bahwa media harus dirancang tidak hanya untuk menyampaikan informasi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif,[48] dan merangsang keterlibatan emosional maupun intelektual siswa. Dalam penelitian ini, prinsip-prinsip tersebut menjadi dasar dalam pengembangan media belajar animasi terintegrasi I-SETS untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dikembangkan harus mampu mengintegrasikan seluruh unsur I-SETS secara kontekstual, menanamkan nilai karakter, menghubungkan materi dengan realitas kehidupan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang aktif dan bermakna sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa secara optimal.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

d. Implementasi I-SETS dalam pembelajaran sekolah dasar

[48] Hasanah, L., & Widodo, A. (2025). Model pembelajaran integratif berbasis Islamic-STEM/SETS dalam penguatan karakter dan literasi kontekstual siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 44(1), 55–68.

Implementasi pendekatan I-SETS dalam pembelajaran sekolah dasar merupakan upaya menghadirkan proses pembelajaran yang integratif, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia dasar. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada fase perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga mereka cenderung lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman nyata, lingkungan sekitar, serta contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan I-SETS sangat sesuai diterapkan dalam konteks ini karena memungkinkan guru mengaitkan materi pembelajaran dengan nilai keislaman, konsep sains, kesadaran lingkungan, perkembangan teknologi, dan realitas sosial secara terpadu. Implementasi pendekatan ini membantu menggeser pembelajaran dari pola hafalan menuju pembelajaran bermakna yang menekankan pemahaman kontekstual dan keterhubungan pengetahuan dengan kehidupan peserta didik.

Implementasi I-SETS di sekolah dasar dilakukan dengan mengintegrasikan kelima unsur utama pendekatan ke dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Pada tahap perencanaan, guru memetakan materi pembelajaran yang memiliki potensi dikaitkan dengan aspek Islamic, Science, Environment, Technology, dan Society. Selanjutnya guru merancang aktivitas pembelajaran, media, maupun sumber belajar yang memungkinkan siswa melihat hubungan antara materi akademik dengan konteks kehidupan nyata. Sebagai contoh, dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, nilai gotong royong dapat dihubungkan dengan ajaran Islam tentang tolong-menolong, dijelaskan melalui perspektif manfaat sosial secara ilmiah, dikaitkan dengan kegiatan menjaga lingkungan bersama, dikontekstualisasikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

melalui penggunaan teknologi komunikasi untuk kerja sama, serta dianalisis dalam konteks kehidupan masyarakat sekitar. Dengan pendekatan semacam ini, materi tidak lagi diajarkan secara parsial, tetapi secara multidimensional dan aplikatif.

Implementasi I-SETS juga memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif melalui penggunaan media serta strategi pembelajaran yang mendukung integrasi konteks secara visual maupun interaktif. Dalam pembelajaran sekolah dasar, pendekatan ini dapat diterapkan melalui media animasi, video pembelajaran, proyek sederhana, eksperimen kontekstual, diskusi reflektif, maupun studi kasus yang disesuaikan dengan usia peserta didik. Penggunaan media pembelajaran berbasis I-SETS sangat membantu implementasi pendekatan ini karena mampu memvisualisasikan hubungan antarunsur I-SETS secara konkret dan menarik. Melalui media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami keterkaitan antara konsep pembelajaran dengan kehidupan nyata, sekaligus membangun kesadaran bahwa ilmu pengetahuan, nilai agama, teknologi, dan masyarakat merupakan aspek yang saling berkaitan dalam kehidupan sehari-hari.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Implementasi I-SETS dalam pembelajaran sekolah dasar menuntut kesiapan pedagogis guru, kreativitas dalam desain pembelajaran, serta kemampuan memilih media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Guru perlu memiliki pemahaman yang memadai mengenai konsep integrasi lintas dimensi agar penerapan I-SETS tidak bersifat artifisial atau sekadar tempelan konseptual. Selain itu, implementasi I-SETS harus tetap mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif siswa agar integrasi yang dilakukan tidak terlalu

kompleks dan tetap mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar. Dalam penelitian ini, implementasi I-SETS diwujudkan melalui pengembangan media belajar animasi terintegrasi I-SETS pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Media ini dirancang untuk membantu guru mengimplementasikan pendekatan I-SETS secara lebih sistematis, konkret, dan menarik sehingga pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih kontekstual, bermakna, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dengan demikian, implementasi I-SETS dalam pembelajaran sekolah dasar merupakan strategi pedagogis yang relevan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21 yang menyeimbangkan aspek pengetahuan, nilai, teknologi, dan konteks kehidupan nyata.

e. Keunggulan dan tantangan penerapan I-SETS dalam desain media pembelajaran

Penerapan pendekatan I-SETS dalam desain media pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan strategis karena mampu memperluas fungsi media dari sekadar alat penyampai informasi menjadi sarana pembelajaran integratif yang menghubungkan materi dengan berbagai dimensi kehidupan secara holistik. Keunggulan utama pendekatan ini terletak pada kemampuannya menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Dengan mengintegrasikan unsur Islamic, Science, Environment, Technology, and Society ke dalam desain media, materi pembelajaran tidak lagi disajikan secara terpisah dan abstrak, tetapi dikaitkan dengan realitas kehidupan nyata yang dekat dengan pengalaman siswa. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih relevan, aplikatif, dan mudah dipahami, khususnya bagi peserta didik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret. Dalam konteks tersebut, media pembelajaran berbasis I-SETS berpotensi meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa karena mereka mampu melihat hubungan langsung antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Keunggulan berikutnya adalah kemampuan I-SETS dalam mendukung pembelajaran yang bersifat multidimensional dan berorientasi pada pembentukan karakter. Integrasi dimensi Islamic dalam desain media memungkinkan materi pembelajaran dikaitkan dengan nilai-nilai spiritual, moral, dan etika keislaman sehingga media tidak hanya berfungsi mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai karakter kepada peserta didik. Di sisi lain, unsur Science, Environment, Technology, dan Society memperkaya konten pembelajaran dengan perspektif ilmiah, ekologis, digital, dan sosial yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis I-SETS tidak hanya mengembangkan aspek kognitif siswa, tetapi juga membentuk kesadaran sosial, tanggung jawab lingkungan, literasi teknologi, serta kemampuan berpikir kritis dalam melihat keterkaitan antarfenomena. Hal ini menjadikan I-SETS sebagai pendekatan yang sangat relevan untuk mendukung pembelajaran modern yang menuntut integrasi kompetensi pengetahuan, karakter, dan keterampilan abad ke-21 secara simultan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Penerapan I-SETS dalam desain media pembelajaran juga menghadapi berbagai tantangan konseptual dan teknis. Tantangan pertama adalah kompleksitas dalam proses integrasi antarunsur I-SETS ke dalam materi pembelajaran. Tidak semua materi pembelajaran memiliki titik integrasi yang

kuat dengan kelima unsur secara bersamaan, sehingga pengembang media harus mampu melakukan pemetaan konseptual secara cermat agar integrasi yang dilakukan tetap relevan, substantif, dan tidak dipaksakan. Tantangan kedua adalah tingginya tuntutan kompetensi pengembang media, karena desain media berbasis I-SETS membutuhkan pemahaman multidisipliner yang mencakup materi ajar, nilai keislaman, konsep ilmiah, isu lingkungan, perkembangan teknologi, dan konteks sosial. Tanpa pemahaman yang memadai, terdapat risiko bahwa integrasi I-SETS hanya dilakukan secara simbolik atau superfisial tanpa memberikan nilai tambah substantif terhadap kualitas pembelajaran.

Penerapan I-SETS dalam desain media pembelajaran juga menghadapi tantangan pada aspek implementasi praktis di lapangan. Media yang terlalu kompleks dalam mengintegrasikan berbagai dimensi berpotensi membebani kognitif siswa sekolah dasar apabila tidak dirancang sesuai tingkat perkembangan mereka. Oleh karena itu, pengembang harus mampu menyederhanakan integrasi I-SETS ke dalam bentuk visual, naratif, dan aktivitas pembelajaran yang tetap konkret, menarik, dan mudah dipahami siswa. Tantangan lainnya berkaitan dengan kesiapan guru dan sarana pendukung dalam memanfaatkan media berbasis I-SETS secara optimal di kelas. Dalam penelitian ini, tantangan tersebut diantisipasi melalui pengembangan media animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva yang dirancang secara sederhana, visual, dan kontekstual sesuai karakteristik siswa kelas III sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan I-SETS dalam desain media pembelajaran tidak hanya menawarkan keunggulan pedagogis yang signifikan, tetapi juga menuntut ketelitian konseptual dan strategi desain yang tepat agar manfaat integratifnya dapat diwujudkan secara efektif dalam praktik pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Video Canva

a. Definisi dan konsep dasar video animasi berbasis Canva

Video animasi berbasis Canva merupakan bentuk media pembelajaran digital audio-visual yang dikembangkan menggunakan platform desain grafis dan multimedia Canva, dengan memanfaatkan fitur animasi, transisi, elemen visual, audio, dan template interaktif untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan dinamis. Secara umum, video animasi adalah media yang menyampaikan informasi melalui perpaduan gambar bergerak, teks, suara, dan efek visual sehingga mampu menciptakan representasi materi yang lebih hidup dibandingkan media statis.[49] Ketika dikembangkan melalui Canva, video animasi menjadi lebih mudah diproduksi karena platform ini menyediakan antarmuka desain yang sederhana, berbasis drag-and-drop, serta dilengkapi beragam aset visual yang mendukung pembuatan konten edukatif secara efisien. Dalam konteks pendidikan, video animasi berbasis Canva diposisikan sebagai media pembelajaran digital yang memanfaatkan kekuatan visualisasi dan multimedia untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran berakar pada teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer, yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan hanya melalui teks atau verbal semata. Prinsip ini menjelaskan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual dan auditori, sehingga

[49] Pratiwi, N. K., & Wulandari, R. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 411–423.

pembelajaran menjadi lebih optimal ketika kedua saluran tersebut diaktifkan secara simultan melalui media audio-visual. Video animasi berbasis Canva memanfaatkan prinsip tersebut dengan menyajikan materi melalui kombinasi ilustrasi bergerak, narasi suara, teks pendukung, dan animasi visual yang bekerja secara terpadu untuk membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam. Dengan demikian, video animasi berbasis Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran multimedia yang dirancang untuk mengoptimalkan proses pemrosesan informasi peserta didik.

Dari sisi teknis dan pedagogis, konsep dasar video animasi berbasis Canva terletak pada kemampuannya mengubah materi pembelajaran yang abstrak atau monoton menjadi lebih konkret, menarik, dan komunikatif. Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengembang media menyusun alur visual pembelajaran secara sistematis, termasuk animasi objek, efek transisi, pengaturan timing, perekaman narasi, penambahan musik latar, serta ekspor dalam format video yang kompatibel untuk berbagai perangkat.[50] Hal ini menjadikan Canva sebagai platform yang sangat relevan bagi pengembangan media pembelajaran modern, khususnya bagi pendidik yang membutuhkan alat produksi media yang praktis namun tetap profesional. Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, video animasi berbasis Canva memiliki keunggulan karena mampu menyesuaikan desain visual dengan karakteristik peserta didik usia anak, seperti penggunaan warna cerah, karakter kartun,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[50] Setiawan, H., & Nugraha, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran audio-visual berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(2), 145–158.

ilustrasi konkret, serta narasi sederhana yang menarik perhatian dan mempermudah pemahaman.

Video animasi berbasis Canva dipahami sebagai media pembelajaran digital yang dirancang untuk menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara visual, interaktif, dan kontekstual melalui integrasi pendekatan I-SETS. Penggunaan Canva sebagai basis pengembangan media dipilih karena mendukung efisiensi proses desain sekaligus memungkinkan pembuatan produk media yang menarik, adaptif, dan mudah diimplementasikan dalam konteks pembelajaran sekolah dasar. Dengan karakteristiknya yang fleksibel, visual, dan multimedia, video animasi berbasis Canva menjadi sarana yang potensial untuk mentransformasikan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang sering kali bersifat abstrak dan normatif menjadi pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, pemahaman terhadap definisi dan konsep dasar video animasi berbasis Canva menjadi landasan teoritis penting dalam penelitian ini sebagai dasar pengembangan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

b. Fitur dan karakteristik Canva sebagai media pengembangan video pembelajaran

Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang berkembang menjadi salah satu perangkat populer dalam pengembangan media pembelajaran modern karena menyediakan berbagai fitur visual dan multimedia yang mendukung pembuatan konten edukatif secara praktis, cepat, dan profesional. Dalam konteks pengembangan video pembelajaran, Canva tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi desain grafis statis, tetapi juga sebagai

platform produksi multimedia yang memungkinkan pengguna membuat video animasi, presentasi interaktif, infografis bergerak, serta konten audio-visual edukatif secara terintegrasi. Keunggulan utama Canva terletak pada antarmuka berbasis *drag-and-drop* yang intuitif, sehingga dapat digunakan oleh guru maupun peneliti tanpa memerlukan kemampuan desain grafis tingkat lanjut. Kemudahan penggunaan ini menjadikan Canva sebagai alternatif yang sangat relevan dalam pengembangan media pembelajaran digital, khususnya bagi pendidik yang membutuhkan solusi praktis untuk menghasilkan media pembelajaran berkualitas dalam waktu yang efisien.

Salah satu fitur utama Canva sebagai media pengembangan video pembelajaran adalah ketersediaan template desain dan elemen visual yang sangat beragam. Canva menyediakan ribuan template edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, termasuk template presentasi, video animasi, infografis, dan konten edukasi interaktif. Selain itu, platform ini memiliki perpustakaan aset digital yang luas berupa ikon, ilustrasi, karakter animasi, gambar, latar belakang, bentuk grafis, serta elemen dekoratif lainnya yang mendukung visualisasi materi pembelajaran secara menarik. Fitur ini sangat membantu pengembang media dalam menciptakan tampilan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, seperti desain berwarna cerah, ilustrasi kartun, dan elemen visual konkret yang meningkatkan daya tarik serta keterpahaman materi. Dengan dukungan aset visual yang kaya, Canva memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga estetis dan komunikatif.

Fitur berikutnya yang menjadikan Canva unggul dalam pengembangan video pembelajaran adalah kemampuannya dalam menyediakan animasi,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

transisi, dan integrasi audio-visual secara terpadu. Canva memungkinkan pengguna memberikan efek animasi pada teks, gambar, dan objek visual sehingga konten pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk video bergerak yang dinamis. Platform ini juga menyediakan berbagai efek transisi antarhalaman atau segmen video yang membantu menciptakan alur visual pembelajaran yang lebih halus dan profesional. Selain itu, Canva mendukung integrasi audio melalui penambahan musik latar, efek suara, maupun rekaman narasi langsung di dalam platform. Kombinasi fitur visual dan audio ini memungkinkan pengembang menciptakan video pembelajaran multimedia yang selaras dengan prinsip pembelajaran audio-visual, di mana informasi disampaikan melalui saluran visual dan auditori secara simultan untuk meningkatkan efektivitas pemahaman siswa. Fitur ekspor dalam berbagai format, termasuk MP4 dan presentasi interaktif, juga menambah fleksibilitas Canva sebagai media produksi pembelajaran digital.

Secara karakteristik, Canva memiliki keunggulan sebagai media pengembangan video pembelajaran karena bersifat fleksibel, aksesibel, kolaboratif, dan adaptif terhadap kebutuhan pendidikan modern. Canva dapat diakses melalui perangkat komputer maupun gawai berbasis internet, memungkinkan pengembangan media dilakukan secara fleksibel di berbagai situasi. Platform ini juga mendukung kerja kolaboratif sehingga beberapa pengguna dapat mengedit proyek secara bersamaan, fitur yang bermanfaat dalam pengembangan media berbasis tim. Dari sisi pedagogis, karakteristik Canva memungkinkan pengembang menyesuaikan desain media dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks materi secara lebih personal dan kreatif. Dalam penelitian ini, karakteristik Canva sebagai platform

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

pengembangan video pembelajaran menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan media produksi karena mendukung pembuatan media animasi terintegrasi I-SETS secara efisien, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pemahaman terhadap fitur dan karakteristik Canva menjadi landasan teoritis penting dalam menjustifikasi penggunaan platform ini sebagai perangkat utama pengembangan media pembelajaran animasi dalam penelitian.

c. Keunggulan Canva dalam pembuatan media animasi edukatif

Canva memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya salah satu platform paling relevan dalam pembuatan media animasi edukatif pada era pembelajaran digital. Sebagai platform desain berbasis *cloud*, Canva menawarkan kemudahan dalam menghasilkan konten visual dan multimedia berkualitas tanpa menuntut keterampilan desain profesional. Keunggulan utama Canva terletak pada kemampuannya menyederhanakan proses produksi media animasi melalui sistem antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna. Pengguna cukup memanfaatkan mekanisme *drag-and-drop* untuk menyusun elemen visual, menambahkan animasi, mengatur transisi, serta menyusun alur presentasi atau video pembelajaran secara sistematis. Hal ini menjadikan Canva sangat cocok digunakan oleh guru, peneliti, maupun pengembang media pendidikan yang membutuhkan alat produksi praktis tetapi tetap mampu menghasilkan produk visual yang profesional. Dalam konteks pendidikan, kemudahan ini menjadi faktor penting karena banyak pendidik belum memiliki kompetensi teknis tinggi dalam pengoperasian perangkat lunak desain multimedia yang kompleks.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Keunggulan kedua Canva dalam pembuatan media animasi edukatif adalah kelengkapan aset visual dan template edukatif yang tersedia secara luas di dalam platform. Canva menyediakan ribuan template desain yang dapat disesuaikan untuk kebutuhan pembelajaran, mulai dari template presentasi edukatif, video pembelajaran, ilustrasi infografis, hingga template animasi yang menarik untuk anak usia sekolah dasar. Selain itu, Canva juga menyediakan perpustakaan elemen grafis yang sangat beragam seperti karakter kartun, ikon edukatif, ilustrasi tematik, bentuk visual, latar belakang, serta elemen dekoratif yang mendukung visualisasi materi pembelajaran secara lebih konkret dan menarik. Ketersediaan aset ini memudahkan pengembang media dalam menciptakan media animasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, yang pada umumnya lebih tertarik pada tampilan visual berwarna, dinamis, dan ilustratif. Dengan dukungan template dan aset tersebut, pengembangan media dapat dilakukan lebih cepat tanpa mengurangi kualitas visual dan daya tarik pedagogis produk yang dihasilkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Keunggulan berikutnya adalah kemampuan Canva dalam mendukung integrasi multimedia secara komprehensif. Canva tidak hanya menyediakan fitur desain visual statis, tetapi juga memungkinkan pengguna menambahkan animasi objek, efek transisi, narasi suara, musik latar, video, dan elemen interaktif ke dalam media yang dikembangkan. Fitur ini memungkinkan pengembang menciptakan media animasi edukatif yang selaras dengan prinsip pembelajaran multimedia, yaitu menyajikan informasi melalui kombinasi visual dan auditori untuk meningkatkan efektivitas pemrosesan informasi peserta didik. Dalam konteks pembelajaran sekolah dasar, kemampuan multimedia ini sangat penting karena siswa usia dasar cenderung memiliki ketertarikan tinggi

terhadap media yang bergerak, bersuara, dan bersifat interaktif. Dengan demikian, Canva memberikan fleksibilitas kepada pengembang untuk merancang media animasi edukatif yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga mendukung efektivitas pembelajaran melalui pengalaman belajar multisensori yang lebih kaya.

Selain aspek teknis, Canva juga unggul karena fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran modern. Platform ini berbasis daring sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik komputer, laptop, maupun gawai, selama tersedia koneksi internet. Canva juga mendukung penyimpanan otomatis berbasis *cloud* serta kolaborasi tim secara real-time, sehingga memudahkan proses revisi, evaluasi, dan pengembangan berkelanjutan terhadap media yang dibuat. Dalam penelitian ini, keunggulan Canva menjadi alasan utama pemilihannya sebagai platform pengembangan media animasi terintegrasi I-SETS untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Canva dinilai mampu mendukung pengembangan media yang menarik secara visual, efisien dalam proses produksi, kaya fitur multimedia, serta sesuai dengan kebutuhan pedagogis siswa sekolah dasar. Dengan berbagai keunggulan tersebut, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain teknis, tetapi juga sebagai platform strategis dalam mendukung inovasi pengembangan media animasi edukatif yang efektif, kontekstual, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

d. Implementasi video Canva dalam pembelajaran sekolah dasar

Implementasi video Canva dalam pembelajaran sekolah dasar merupakan bentuk pemanfaatan teknologi digital untuk menghadirkan

pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik usia dasar. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami informasi yang disajikan melalui visualisasi nyata, gambar bergerak, narasi audio, serta contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Canva mampu memenuhi kebutuhan tersebut karena menyajikan materi dalam format audio-visual yang dinamis dan komunikatif. Implementasi video Canva dalam pembelajaran memungkinkan guru mentransformasikan materi yang semula abstrak, tekstual, atau normatif menjadi lebih konkret dan mudah dipahami melalui kombinasi animasi, ilustrasi, narasi, serta visualisasi kontekstual. Dengan demikian, penggunaan video Canva menjadi strategi yang relevan untuk mendukung pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan belajar siswa sekolah dasar.

Dalam praktik pembelajaran, implementasi video Canva dapat dilakukan pada berbagai tahap proses pembelajaran, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup. Pada tahap pendahuluan, video Canva dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa, membangun motivasi belajar, serta memberikan apersepsi awal terhadap materi yang akan dipelajari. Pada tahap inti, video digunakan sebagai media utama penyampaian materi, simulasi konsep, ilustrasi contoh kontekstual, maupun pemantik diskusi kelas. Sementara pada tahap penutup, video dapat dimanfaatkan untuk memperkuat refleksi, rangkuman pembelajaran, atau evaluasi sederhana berbasis visual. Fleksibilitas penggunaan ini menunjukkan bahwa video Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi dapat diintegrasikan secara menyeluruh

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ke dalam strategi pembelajaran sebagai bagian dari desain instruksional yang sistematis. Penggunaan video yang tepat juga membantu guru mengurangi dominasi metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa.

Implementasi video Canva dalam pembelajaran sekolah dasar juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses belajar siswa. Media video animasi terbukti mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung lebih fokus ketika materi disajikan dalam bentuk visual bergerak dibandingkan penyampaian verbal konvensional, karena video memberikan stimulus multisensori yang lebih kaya. Selain itu, video Canva dapat membantu memperjelas konsep yang sulit dipahami melalui visualisasi langkah demi langkah, ilustrasi konkret, maupun penyajian naratif yang sederhana dan sistematis. Dalam konteks pembelajaran nilai dan karakter seperti Pendidikan Pancasila, video Canva juga sangat efektif digunakan untuk memvisualisasikan situasi sosial, perilaku teladan, maupun contoh penerapan nilai dalam kehidupan sehari-hari sehingga materi tidak hanya dipahami secara teoritis tetapi juga secara aplikatif dan kontekstual oleh siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Implementasi video Canva dalam pembelajaran sekolah dasar tetap memerlukan perencanaan pedagogis yang tepat agar penggunaannya benar-benar efektif. Guru harus memastikan bahwa video yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat perkembangan siswa, durasi perhatian peserta didik, serta konteks materi yang diajarkan. Video yang terlalu panjang, terlalu kompleks, atau hanya menonjolkan aspek visual tanpa substansi pedagogis justru dapat mengurangi efektivitas pembelajaran. Selain itu,

implementasi video Canva juga bergantung pada kesiapan sarana pendukung seperti perangkat pemutar video, proyektor, speaker, dan kompetensi digital guru dalam mengelola pembelajaran berbasis media digital. Dalam penelitian ini, implementasi video Canva dilakukan melalui pengembangan media animasi terintegrasi I-SETS pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Penggunaan video Canva dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual, kontekstual, dan integratif sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa secara lebih optimal. Dengan demikian, implementasi video Canva dalam pembelajaran sekolah dasar menjadi bentuk inovasi pedagogis yang relevan untuk mendukung transformasi pembelajaran menuju pembelajaran digital yang lebih efektif dan bermakna.

e. Keterbatasan dan pertimbangan penggunaan Canva dalam pengembangan media

Meskipun Canva memiliki banyak keunggulan sebagai platform pengembangan media pembelajaran digital, penggunaannya dalam pembuatan media pembelajaran juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dipertimbangkan secara kritis agar pemanfaatannya tetap efektif dan proporsional. Salah satu keterbatasan utama Canva adalah sifatnya sebagai platform desain berbasis template, sehingga fleksibilitas kustomisasi teknisnya tidak seluas perangkat lunak animasi profesional seperti Adobe After Effects atau Articulate Storyline. Canva sangat efektif untuk pengembangan media visual dan animasi sederhana, namun memiliki keterbatasan dalam pembuatan animasi kompleks, simulasi interaktif tingkat lanjut, maupun pengaturan detail visual yang sangat spesifik. Oleh karena itu, pengembang media perlu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

memahami bahwa Canva lebih tepat digunakan untuk media pembelajaran berbasis visual-audio dengan kompleksitas menengah, bukan untuk pengembangan multimedia interaktif yang memerlukan pemrograman atau fitur teknis lanjutan.

Keterbatasan berikutnya berkaitan dengan ketergantungan Canva pada akses internet dan ekosistem digital berbasis *cloud*. Sebagian besar fitur optimal Canva, terutama fitur penyimpanan, pengeditan kolaboratif, dan akses aset desain premium, memerlukan koneksi internet yang stabil. Dalam konteks lembaga pendidikan yang memiliki keterbatasan infrastruktur digital atau akses internet yang belum optimal, hal ini dapat menjadi hambatan dalam proses pengembangan maupun implementasi media. Selain itu, beberapa fitur, elemen visual, template premium, dan aset animasi Canva hanya tersedia pada versi berbayar, sehingga pengguna versi gratis menghadapi keterbatasan dalam variasi desain dan kualitas aset yang dapat digunakan. Kondisi ini perlu menjadi pertimbangan dalam perencanaan pengembangan media, khususnya jika penelitian atau institusi memiliki keterbatasan anggaran untuk akses perangkat lunak premium.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dari sisi pedagogis, penggunaan Canva dalam pengembangan media juga memerlukan perhatian agar pengembang tidak terjebak pada orientasi estetika semata. Salah satu risiko dalam penggunaan platform desain visual seperti Canva adalah kecenderungan fokus berlebihan pada tampilan grafis sehingga aspek substansi materi, tujuan pembelajaran, dan kualitas instruksional media menjadi kurang diperhatikan. Media pembelajaran yang menarik secara visual belum tentu efektif secara pedagogis apabila tidak dirancang berdasarkan prinsip desain instruksional yang tepat. Selain itu, Canva

menyediakan banyak elemen visual dekoratif yang jika digunakan secara berlebihan dapat menimbulkan *cognitive overload* pada peserta didik, terutama siswa sekolah dasar yang memiliki kapasitas atensi dan pemrosesan informasi terbatas. Oleh karena itu, pengembang media harus mampu menjaga keseimbangan antara estetika visual dan efektivitas instruksional dalam mendesain media berbasis Canva.

Dengan mempertimbangkan berbagai keterbatasan tersebut, penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran harus dilakukan secara strategis dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta konteks implementasi di lapangan. Pengembang perlu mempertimbangkan tingkat kompleksitas materi, kesiapan sarana teknologi sekolah, kompetensi digital guru, serta tujuan pembelajaran sebelum memutuskan Canva sebagai platform pengembangan media. Dalam penelitian ini, Canva dipilih karena karakteristiknya dinilai sesuai dengan kebutuhan pengembangan media animasi Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar, yang menuntut media visual menarik, sederhana, mudah dipahami, dan tidak memerlukan kompleksitas teknis animasi tingkat tinggi. Dengan demikian, meskipun Canva memiliki keterbatasan, platform ini tetap relevan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran selama pemilihannya didasarkan pada pertimbangan pedagogis, teknis, dan kontekstual yang matang. Pemahaman terhadap keterbatasan dan pertimbangan penggunaan Canva menjadi penting agar media yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga realistis, aplikatif, dan efektif dalam mendukung tujuan pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Definisi dan hakikat Pendidikan Pancasila di sekolah dasar

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada peserta didik sejak usia dini sebagai fondasi pembentukan karakter,[51] identitas kebangsaan, dan kesadaran kewarganegaraan. Secara definisional, Pendidikan Pancasila adalah proses pendidikan yang bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai dasar negara, ideologi nasional, dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Dalam konteks pendidikan formal, Pendidikan Pancasila tidak hanya diposisikan sebagai transfer pengetahuan tentang sila-sila Pancasila, tetapi sebagai proses internalisasi nilai yang diarahkan pada pembentukan karakter peserta didik agar mampu berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan prinsip ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan strategis dalam sistem pendidikan nasional sebagai instrumen pembinaan warga negara yang berkarakter dan berintegritas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hakikat Pendidikan Pancasila di sekolah dasar terletak pada perannya sebagai sarana pembentukan karakter dan moral kebangsaan sejak fase perkembangan awal anak. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik sedang berada dalam tahap pembentukan dasar kepribadian, pola pikir, dan sistem nilai yang akan memengaruhi perkembangan mereka pada tahap pendidikan berikutnya. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki

[51] Sutrisno, A., & Mulyani, E. (2024). Internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran pendidikan dasar sebagai penguatan karakter peserta didik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 43(2), 311–324.

fungsi preventif dan formatif, yaitu membentuk kebiasaan berpikir dan bertindak yang selaras dengan nilai-nilai luhur bangsa sejak dini. Hakikat ini menunjukkan bahwa Pendidikan Pancasila bukan sekadar mata pelajaran kognitif yang menekankan hafalan konsep, tetapi merupakan pendidikan nilai (*value education*) yang berorientasi pada pembiasaan sikap, penguatan karakter, dan pengembangan moralitas peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, keberhasilan Pendidikan Pancasila tidak hanya diukur dari kemampuan siswa menjelaskan isi sila-sila Pancasila, tetapi juga dari sejauh mana mereka mampu mengimplementasikan nilai tersebut dalam perilaku nyata.

Hakikat Pendidikan Pancasila di sekolah dasar juga menekankan pembelajaran yang kontekstual, aplikatif, dan berorientasi pengalaman.[52] Mengingat materi Pendidikan Pancasila banyak berkaitan dengan nilai, norma, dan perilaku sosial, maka proses pembelajarannya harus dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat memahami makna nilai secara konkret melalui contoh, pengalaman, dan situasi yang dekat dengan kehidupan mereka. Pendekatan pembelajaran yang terlalu abstrak atau normatif cenderung membuat Pendidikan Pancasila dipahami sebatas hafalan konseptual tanpa internalisasi nilai yang mendalam. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar idealnya disajikan melalui metode yang aktif, partisipatif, dan kontekstual, seperti studi kasus sederhana, simulasi perilaku, cerita teladan, diskusi nilai, serta penggunaan media pembelajaran visual dan audio-visual yang relevan dengan pengalaman anak. Pendekatan semacam ini

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[52] Prasetyo, H., & Lestari, D. (2025). Model pembelajaran kontekstual dalam pendidikan Pancasila untuk meningkatkan internalisasi nilai pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 10(1), 77–91.

memungkinkan siswa tidak hanya mengetahui nilai Pancasila, tetapi juga memahami relevansi dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman terhadap definisi dan hakikat Pendidikan Pancasila di sekolah dasar menjadi landasan penting dalam pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS. Karena Pendidikan Pancasila pada hakikatnya merupakan pendidikan nilai yang menuntut internalisasi, pembelajaran tidak cukup hanya dilakukan melalui penjelasan verbal atau hafalan materi, tetapi memerlukan media yang mampu mengonkretkan nilai-nilai abstrak ke dalam situasi nyata yang dapat dipahami siswa. Media animasi berbasis I-SETS dipandang relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut karena mampu memvisualisasikan konsep dan nilai Pendidikan Pancasila dalam bentuk yang lebih konkret, menarik, serta terhubung dengan konteks kehidupan nyata siswa melalui integrasi nilai Islam, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Dengan demikian, kajian mengenai definisi dan hakikat Pendidikan Pancasila menjadi dasar teoritis penting dalam menjustifikasi urgensi inovasi media pembelajaran sebagai sarana penguatan pembelajaran nilai di sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

b. Tujuan dan karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki tujuan utama untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan tersebut tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek pengetahuan mengenai dasar negara dan ideologi bangsa, tetapi juga pada pembentukan karakter, moral, dan sikap kewarganegaraan yang sesuai dengan

nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Dalam kerangka pendidikan nasional, Pendidikan Pancasila diarahkan untuk menumbuhkan peserta didik yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, memiliki rasa nasionalisme, menghargai keberagaman, menjunjung nilai kemanusiaan, serta mampu berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dengan demikian, tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila bersifat komprehensif karena mencakup pengembangan dimensi kognitif, afektif, dan perilaku secara terpadu dalam diri peserta didik.

Selain membentuk karakter kebangsaan, tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila juga diarahkan untuk mengembangkan kesadaran peserta didik mengenai hak, kewajiban, tanggung jawab, dan peran mereka sebagai bagian dari masyarakat Indonesia. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami bahwa nilai-nilai Pancasila bukan sekadar simbol kenegaraan, tetapi pedoman hidup yang harus diterapkan dalam interaksi sosial, pengambilan keputusan, serta penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks sekolah dasar, tujuan ini diwujudkan melalui pembelajaran yang menanamkan sikap saling menghormati, gotong royong, disiplin, tanggung jawab, toleransi, kejujuran, dan kepedulian terhadap sesama. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki orientasi yang sangat kuat pada pembentukan kebiasaan dan karakter melalui pengalaman belajar yang aplikatif, bukan hanya pada penguasaan materi teoritis semata.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila berbeda dari mata pelajaran lain karena materi yang diajarkan didominasi oleh nilai, norma, prinsip moral, dan konsep abstrak yang berkaitan dengan kehidupan berbangsa

dan bermasyarakat. Karakteristik pertama adalah sifatnya yang normatif dan berbasis nilai, sehingga pembelajaran tidak hanya menekankan pemahaman konseptual tetapi juga internalisasi dan pembiasaan nilai dalam kehidupan peserta didik. Karakteristik kedua adalah kontekstual dan aplikatif, karena keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat bergantung pada kemampuan siswa menghubungkan materi dengan situasi nyata dalam kehidupan mereka. Karakteristik ketiga adalah berorientasi pada pembentukan sikap dan perilaku, sehingga evaluasi pembelajaran tidak cukup hanya mengukur aspek kognitif, tetapi juga harus memperhatikan perkembangan afektif dan implementasi nilai dalam perilaku siswa. Karakteristik keempat adalah interdisipliner, karena materi Pendidikan Pancasila sering kali berkaitan dengan aspek sosial, budaya, agama, hukum, dan kewarganegaraan secara sekaligus.

Karakteristik tersebut menuntut pembelajaran Pendidikan Pancasila disajikan dengan pendekatan yang inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan peserta didik sekolah dasar. Metode pembelajaran yang hanya berfokus pada ceramah dan hafalan cenderung kurang efektif karena tidak mampu mengonkretkan nilai-nilai abstrak yang terkandung dalam materi. Oleh sebab itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila membutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar nyata, visualisasi kontekstual, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami makna nilai secara lebih mendalam. Dalam penelitian ini, karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi dasar pengembangan media belajar animasi terintegrasi I-SETS, karena media animasi dinilai mampu memvisualisasikan nilai-nilai abstrak ke dalam bentuk konkret, menarik, dan relevan dengan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

kehidupan siswa. Integrasi I-SETS juga memperkaya konteks pembelajaran sehingga materi Pendidikan Pancasila dapat dipahami secara lebih luas dan bermakna melalui perspektif nilai Islam, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Dengan demikian, pemahaman terhadap tujuan dan karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi landasan teoritis penting dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pedagogis mata pelajaran ini.

c. Materi dan ruang lingkup Pendidikan Pancasila kelas III SD

Materi dan ruang lingkup Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar disusun untuk memperkenalkan, menanamkan, dan membiasakan peserta didik memahami nilai-nilai dasar Pancasila melalui konteks kehidupan yang dekat dengan pengalaman mereka sehari-hari. Pada fase ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila diarahkan bukan pada penguasaan konsep filosofis yang abstrak, melainkan pada pengenalan nilai-nilai Pancasila dalam bentuk perilaku nyata, kebiasaan sosial, dan sikap moral yang dapat dipraktikkan siswa dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dengan demikian, ruang lingkup materi pada kelas III dirancang secara sederhana, konkret, dan aplikatif agar sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada fase operasional konkret. Materi disusun dengan pendekatan kontekstual sehingga peserta didik dapat memahami bahwa nilai-nilai Pancasila bukan hanya konsep yang dihafal, tetapi pedoman hidup yang diterapkan dalam keseharian.

Materi Pendidikan Pancasila kelas III umumnya mencakup penguatan nilai-nilai dasar Pancasila yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

siswa. Ruang lingkup tersebut meliputi pengenalan identitas diri dan lingkungan sosial sebagai bagian dari warga negara Indonesia, pemahaman terhadap aturan dan norma dalam kehidupan bersama, penerapan sikap gotong royong, tanggung jawab, kejujuran, disiplin, dan toleransi dalam kehidupan sekolah maupun rumah, serta pengenalan hak dan kewajiban sederhana sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Selain itu, peserta didik juga diperkenalkan pada konsep keberagaman sosial dan budaya secara sederhana sebagai bagian dari penguatan semangat persatuan dan penghargaan terhadap perbedaan. Seluruh materi tersebut disusun dengan orientasi pembentukan karakter agar siswa mampu memahami dan mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam tindakan konkret yang sesuai dengan lingkungan perkembangan mereka.

Karakteristik materi Pendidikan Pancasila kelas III juga menunjukkan bahwa pembelajaran bersifat sangat kontekstual dan berbasis pengalaman. Materi yang diajarkan tidak cukup hanya disampaikan melalui definisi normatif atau hafalan konseptual, melainkan perlu dikaitkan dengan pengalaman langsung siswa dalam kehidupan sehari-hari agar memiliki makna yang nyata. Misalnya, nilai gotong royong dipahami melalui praktik kerja sama membersihkan kelas, nilai toleransi dipahami melalui interaksi dengan teman yang berbeda latar belakang, dan nilai tanggung jawab dipahami melalui kebiasaan menyelesaikan tugas serta menjaga barang milik bersama. Oleh karena itu, ruang lingkup materi Pendidikan Pancasila kelas III sangat menuntut penggunaan strategi pembelajaran yang konkret, visual, naratif, dan kontekstual agar peserta didik mampu menghubungkan materi dengan realitas kehidupannya. Tanpa pendekatan yang tepat, materi Pendidikan Pancasila

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

berisiko dipahami secara dangkal sebagai hafalan moral tanpa internalisasi nilai yang bermakna.

Pemahaman terhadap materi dan ruang lingkup Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar menjadi dasar penting dalam pengembangan media belajar animasi terintegrasi I-SETS. Karena materi Pendidikan Pancasila pada jenjang ini didominasi oleh nilai-nilai abstrak yang harus dikonkretkan melalui konteks kehidupan nyata, maka media pembelajaran yang dikembangkan perlu mampu memvisualisasikan nilai-nilai tersebut dalam bentuk narasi, ilustrasi, dan contoh aplikatif yang dekat dengan pengalaman siswa. Integrasi pendekatan I-SETS dalam media juga memungkinkan perluasan konteks pembelajaran dengan menghubungkan materi Pendidikan Pancasila pada dimensi nilai Islam, kesadaran lingkungan, perkembangan teknologi, dan kehidupan sosial secara lebih luas. Dengan demikian, media animasi yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa memahami substansi materi Pendidikan Pancasila kelas III secara lebih konkret, tetapi juga memperkaya pemahaman mereka mengenai relevansi nilai-nilai Pancasila dalam berbagai aspek kehidupan modern. Kajian mengenai materi dan ruang lingkup Pendidikan Pancasila kelas III menjadi landasan teoritis yang penting agar pengembangan media benar-benar selaras dengan kebutuhan kurikuler dan perkembangan peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

d. Strategi pembelajaran efektif dalam Pendidikan Pancasila

Strategi pembelajaran efektif dalam Pendidikan Pancasila merupakan pendekatan pedagogis yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami, menghayati, dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila secara bermakna dalam kehidupan sehari-hari. Karena Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran berbasis nilai, strategi pembelajarannya tidak dapat

disamakan dengan pembelajaran yang berorientasi pada transfer informasi kognitif semata. Pembelajaran Pendidikan Pancasila menuntut strategi yang mampu menjembatani pengetahuan konseptual dengan internalisasi nilai dan pembentukan perilaku. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran yang efektif harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual, partisipatif, reflektif, dan aplikatif agar peserta didik tidak hanya mengetahui nilai-nilai Pancasila secara teoritis, tetapi juga memahami makna dan relevansinya dalam kehidupan nyata. Strategi pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah dan hafalan terbukti kurang efektif karena cenderung menghasilkan pemahaman dangkal tanpa transformasi sikap dan perilaku.

Salah satu strategi yang efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran kontekstual (contextual teaching and learning), yaitu strategi yang mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui pendekatan ini, guru menghubungkan konsep nilai Pancasila dengan pengalaman sehari-hari siswa, seperti hubungan dengan keluarga, interaksi di sekolah, kegiatan sosial, dan peristiwa di lingkungan sekitar. Strategi ini membantu siswa memahami bahwa nilai-nilai Pancasila bukan sekadar konsep normatif, tetapi pedoman praktis yang relevan dalam kehidupan mereka. Selain pembelajaran kontekstual, strategi pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) juga sangat efektif diterapkan, karena peserta didik dapat belajar melalui praktik langsung, simulasi, permainan peran, maupun studi kasus sederhana yang menggambarkan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam situasi konkret. Pendekatan ini memungkinkan siswa mengalami sendiri proses refleksi dan pembentukan makna terhadap nilai yang dipelajari.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Strategi pembelajaran efektif lainnya dalam Pendidikan Pancasila adalah penggunaan media pembelajaran interaktif dan visual untuk mengonkretkan konsep-konsep nilai yang abstrak. Mengingat materi Pendidikan Pancasila banyak memuat konsep moral, etika, norma, dan prinsip perilaku yang tidak selalu mudah dipahami secara verbal oleh siswa sekolah dasar, penggunaan media seperti video animasi, cerita bergambar, simulasi visual, dan multimedia interaktif menjadi sangat penting. Media visual membantu siswa membayangkan penerapan nilai dalam konteks nyata serta meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Selain itu, strategi pembelajaran kooperatif juga relevan diterapkan karena nilai-nilai Pancasila pada dasarnya berkaitan erat dengan kehidupan sosial dan interaksi antarindividu. Melalui diskusi kelompok, kerja sama tim, proyek kolaboratif, dan aktivitas gotong royong di kelas, siswa dapat belajar langsung mempraktikkan nilai persatuan, musyawarah, toleransi, dan tanggung jawab sosial dalam lingkungan belajar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Efektivitas strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi dan perkembangan peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, strategi pembelajaran harus menyesuaikan dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa, sehingga pembelajaran perlu dikemas dalam bentuk yang sederhana, visual, interaktif, dan dekat dengan pengalaman mereka. Dalam penelitian ini, strategi pembelajaran efektif dalam Pendidikan Pancasila diakomodasi melalui pengembangan media belajar animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva. Media ini dirancang sebagai bagian dari strategi pembelajaran visual-kontekstual yang mampu menyajikan

materi Pendidikan Pancasila secara konkret, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa melalui integrasi nilai Islam, sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. Dengan demikian, pengembangan media animasi dalam penelitian ini bukan sekadar inovasi teknis, tetapi merupakan implementasi strategi pedagogis yang selaras dengan prinsip pembelajaran efektif dalam Pendidikan Pancasila. Kajian mengenai strategi pembelajaran efektif ini menjadi landasan teoritis penting untuk menjustifikasi pemilihan media animasi sebagai solusi dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.

e. Tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di era digital

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di era digital menghadapi tantangan yang semakin kompleks seiring dengan perubahan karakter peserta didik, perkembangan teknologi informasi, serta transformasi pola interaksi sosial dalam masyarakat modern. Salah satu tantangan utama adalah perubahan karakteristik generasi peserta didik yang kini tumbuh sebagai generasi digital dengan kebiasaan belajar yang sangat dipengaruhi oleh teknologi, visualisasi cepat, dan akses informasi instan. Siswa sekolah dasar saat ini terbiasa berinteraksi dengan perangkat digital, konten multimedia, video pendek, dan platform interaktif sejak usia dini, sehingga metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, tekstual, dan dominan ceramah menjadi semakin kurang efektif dalam menarik perhatian mereka. Dalam konteks ini, Pendidikan Pancasila menghadapi tantangan besar karena materi yang diajarkan cenderung bersifat normatif, konseptual, dan abstrak, sementara karakter peserta didik era digital menuntut pembelajaran yang visual, interaktif, dan kontekstual.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Ketidaksesuaian antara karakter materi dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan berpotensi menurunkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Tantangan kedua adalah semakin kuatnya pengaruh lingkungan digital terhadap pembentukan nilai, sikap, dan identitas peserta didik. Di era digital, anak-anak tidak lagi hanya belajar nilai dari keluarga dan sekolah, tetapi juga dari media sosial, platform video, permainan digital, serta berbagai konten daring yang mereka konsumsi setiap hari. Kondisi ini menciptakan kompetisi nilai antara pendidikan formal dengan arus informasi digital yang sering kali tidak selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Paparan terhadap konten yang mengandung intoleransi, individualisme, konsumerisme, kekerasan verbal, maupun budaya instan dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku peserta didik sejak usia dini. Dalam situasi demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila menghadapi tantangan untuk tetap relevan dan mampu menjadi sumber internalisasi nilai yang kuat di tengah dominasi pengaruh budaya digital global. Jika pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak mampu beradaptasi dengan konteks zaman, maka posisinya akan semakin terpinggirkan sebagai mata pelajaran yang dianggap teoritis dan kurang relevan oleh peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tantangan berikutnya berkaitan dengan kesiapan guru dan sistem pembelajaran dalam melakukan transformasi pedagogis yang sesuai dengan tuntutan era digital. Masih banyak guru yang menyampaikan materi Pendidikan Pancasila menggunakan pendekatan tradisional berbasis hafalan, ceramah, dan buku teks, tanpa memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal. Padahal, era digital menuntut guru tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki kompetensi pedagogis digital untuk merancang pembelajaran yang

inovatif, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik modern. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual juga menjadi kendala dalam implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang efektif. Materi yang abstrak membutuhkan media visual, naratif, dan interaktif agar dapat dipahami secara konkret oleh siswa sekolah dasar. Tanpa dukungan inovasi media dan strategi pembelajaran yang adaptif, Pendidikan Pancasila akan sulit bersaing dengan stimulus digital lain yang lebih menarik perhatian peserta didik.

Tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di era digital justru membuka ruang bagi inovasi pedagogis melalui integrasi teknologi dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu ditransformasikan menjadi lebih visual, interaktif, kontekstual, dan dekat dengan dunia peserta didik agar tetap relevan dalam lingkungan belajar modern. Dalam penelitian ini, tantangan tersebut dijawab melalui pengembangan media belajar animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva yang dirancang untuk mentransformasikan materi Pendidikan Pancasila ke dalam format pembelajaran digital yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa era digital. Integrasi unsur Islamic, Science, Environment, Technology, and Society juga memperluas relevansi materi sehingga Pendidikan Pancasila tidak dipahami secara sempit sebagai hafalan nilai, tetapi sebagai pedoman hidup yang terhubung dengan realitas modern. Dengan demikian, kajian mengenai tantangan pembelajaran Pendidikan Pancasila di era digital menjadi landasan teoritis yang memperkuat urgensi inovasi media pembelajaran sebagai solusi adaptif dalam meningkatkan kualitas dan relevansi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

5. Minat Belajar

a. Definisi dan konsep dasar minat belajar

Minat belajar merupakan salah satu konstruk psikologis penting dalam proses pendidikan yang berperan besar dalam menentukan kualitas keterlibatan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Secara umum, minat belajar dapat didefinisikan sebagai kecenderungan perhatian, rasa suka, ketertarikan, dan dorongan internal yang dimiliki individu terhadap aktivitas belajar tertentu sehingga mendorongnya untuk terlibat secara aktif dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Minat belajar tidak sekadar menunjukkan bahwa peserta didik menyukai suatu mata pelajaran, tetapi mencerminkan kondisi psikologis yang membuat individu terdorong untuk memberikan perhatian, energi, dan komitmen lebih besar terhadap kegiatan belajar. Dalam perspektif psikologi pendidikan, minat belajar dipandang sebagai faktor afektif yang memengaruhi kesiapan dan motivasi peserta didik dalam menerima, mengolah, serta mempertahankan informasi selama proses pembelajaran berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Minat belajar terbentuk dari interaksi antara faktor internal individu dengan stimulus eksternal dari lingkungan belajar. Dari sisi internal, minat dipengaruhi oleh kebutuhan, rasa ingin tahu, pengalaman belajar sebelumnya, persepsi terhadap kemampuan diri, dan relevansi materi dengan kebutuhan peserta didik. Dari sisi eksternal, minat belajar dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran, metode pengajaran, media yang digunakan, suasana kelas, serta karakteristik guru dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, minat belajar bukanlah kondisi yang bersifat tetap atau bawaan, melainkan dapat dibentuk, dikembangkan, dan ditingkatkan melalui desain pembelajaran yang

tepat. Dalam konteks pendidikan, hal ini menunjukkan bahwa minat belajar bukan hanya tanggung jawab siswa sebagai individu, tetapi juga merupakan hasil dari kualitas pengalaman belajar yang diciptakan oleh guru dan lingkungan pendidikan.Konsep dasar minat belajar memiliki keterkaitan erat dengan teori motivasi dan perhatian. Minat belajar dipandang sebagai bentuk motivasi intrinsik yang mendorong peserta didik melakukan aktivitas belajar bukan semata karena tuntutan eksternal, tetapi karena adanya ketertarikan internal terhadap materi atau proses belajar itu sendiri. Peserta didik yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian yang lebih fokus, partisipasi yang lebih aktif, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta antusiasme yang lebih besar selama pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, rendahnya minat belajar sering ditandai dengan sikap pasif, kurang perhatian, mudah bosan, dan rendahnya keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, minat belajar dipandang sebagai indikator penting keberhasilan proses pembelajaran karena menjadi prasyarat afektif yang mendukung tercapainya hasil belajar optimal.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Minat belajar diposisikan sebagai variabel hasil yang menjadi indikator efektivitas pengembangan media belajar animasi terintegrasi I-SETS pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pemilihan minat belajar sebagai fokus penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa rendahnya minat belajar siswa merupakan salah satu permasalahan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya ketika materi disajikan secara konvensional dan kurang menarik. Pengembangan media animasi berbasis I-SETS diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih visual, kontekstual, dan relevan sehingga dapat meningkatkan perhatian, rasa suka, ketertarikan, dan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, pemahaman terhadap definisi dan konsep dasar minat belajar menjadi landasan teoritis penting dalam menjelaskan posisi minat belajar sebagai konstruk afektif yang dipengaruhi oleh kualitas desain pembelajaran dan dapat ditingkatkan melalui inovasi media pembelajaran yang tepat.

b. Indikator dan karakteristik siswa yang memiliki minat belajar tinggi

Indikator dan karakteristik siswa yang memiliki minat belajar tinggi dapat diamati melalui berbagai aspek perilaku, afektif, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar tidak hanya merupakan kondisi psikologis internal yang abstrak, tetapi tercermin dalam perilaku nyata peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar. Dalam kajian psikologi pendidikan, siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya menunjukkan perhatian yang konsisten, ketertarikan emosional terhadap materi, serta dorongan aktif untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran tanpa harus selalu dipaksa oleh faktor eksternal. Oleh karena itu, identifikasi indikator minat belajar penting dilakukan untuk menilai sejauh mana peserta didik benar-benar memiliki ketertarikan terhadap proses belajar yang sedang berlangsung. Dalam penelitian pendidikan, indikator-indikator ini juga menjadi dasar operasional untuk mengukur tingkat minat belajar siswa secara empiris melalui observasi maupun instrumen angket.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Salah satu indikator utama siswa yang memiliki minat belajar tinggi adalah perhatian yang fokus terhadap pembelajaran. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung memberikan perhatian penuh ketika guru menjelaskan materi, menyimak instruksi dengan baik, dan menunjukkan konsentrasi yang lebih

stabil selama proses pembelajaran. Mereka tidak mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar karena memiliki keterlibatan kognitif yang tinggi terhadap aktivitas belajar. Indikator berikutnya adalah rasa senang dan ketertarikan emosional terhadap kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi biasanya menunjukkan ekspresi positif selama pembelajaran, seperti antusiasme, rasa ingin tahu, kegembiraan ketika mempelajari materi baru, serta ketertarikan terhadap media atau metode yang digunakan dalam pembelajaran. Rasa senang ini penting karena menjadi fondasi afektif yang mendorong siswa belajar bukan karena paksaan, tetapi karena adanya pengalaman emosional positif terhadap aktivitas belajar.

Indikator dan karakteristik minat belajar tinggi menjadi dasar konseptual dalam mengukur efektivitas media belajar animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan. Peningkatan minat belajar siswa akan dinilai melalui perubahan pada indikator-indikator seperti perhatian terhadap pembelajaran, ketertarikan terhadap materi Pendidikan Pancasila, rasa senang selama mengikuti pembelajaran, serta keterlibatan aktif siswa dalam aktivitas belajar. Penggunaan media animasi berbasis I-SETS diharapkan mampu meningkatkan seluruh indikator tersebut melalui penyajian materi yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pemahaman terhadap indikator dan karakteristik siswa yang memiliki minat belajar tinggi menjadi penting dalam penelitian ini karena menjadi dasar teoritis dan operasional untuk menilai keberhasilan pengembangan media pembelajaran. Kajian ini juga menegaskan bahwa peningkatan minat belajar bukan sekadar perubahan sikap abstrak, tetapi dapat diidentifikasi melalui perubahan perilaku nyata siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

c. Faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa

Minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang bersifat internal maupun eksternal, yang secara bersama-sama membentuk kecenderungan peserta didik untuk tertarik, terlibat, dan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam perspektif psikologi pendidikan, minat belajar tidak muncul secara spontan tanpa sebab, melainkan merupakan hasil interaksi antara kondisi pribadi siswa dengan pengalaman belajar yang mereka alami dalam lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, untuk memahami dan meningkatkan minat belajar siswa secara efektif, perlu dianalisis faktor-faktor yang memengaruhinya secara komprehensif. Secara umum, faktor-faktor tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam dua kelompok besar, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan belajar, keluarga, maupun sistem pembelajaran yang diterapkan.

Faktor internal yang memengaruhi minat belajar mencakup kondisi psikologis, motivasional, dan karakteristik individual peserta didik. Salah satu faktor internal utama adalah motivasi intrinsik, yaitu dorongan dari dalam diri siswa untuk belajar karena adanya rasa ingin tahu, kebutuhan memahami sesuatu, atau kesadaran terhadap pentingnya materi yang dipelajari. Selain itu, kemampuan awal dan persepsi terhadap kompetensi diri juga berpengaruh terhadap minat belajar; siswa yang merasa mampu memahami materi cenderung memiliki minat lebih tinggi dibandingkan siswa yang merasa kesulitan atau kurang percaya diri. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah kondisi emosional, kesehatan fisik, tingkat konsentrasi, serta pengalaman belajar sebelumnya. Pengalaman belajar yang positif dapat meningkatkan minat,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

sedangkan pengalaman negatif seperti kegagalan berulang, tekanan berlebihan, atau suasana belajar yang tidak menyenangkan dapat menurunkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Faktor eksternal memegang peranan besar dalam membentuk minat belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran formal di sekolah. Salah satu faktor eksternal paling dominan adalah kualitas proses pembelajaran, yang meliputi metode mengajar guru, strategi pembelajaran, penggunaan media, suasana kelas, serta interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran yang monoton, terlalu berpusat pada guru, dan kurang variatif cenderung menurunkan minat belajar siswa, sedangkan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan mereka secara signifikan. Selain itu, media pembelajaran merupakan faktor eksternal penting yang sangat memengaruhi minat belajar, terutama pada siswa sekolah dasar yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap stimulasi visual dan audio. Faktor eksternal lainnya mencakup dukungan keluarga, lingkungan sosial, budaya belajar sekolah, serta pengaruh teman sebaya yang dapat memperkuat atau justru menghambat motivasi belajar siswa.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pemahaman terhadap faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar menjadi penting karena menjadi dasar argumentatif bahwa rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak semata-mata disebabkan oleh karakter individu siswa, tetapi juga oleh kualitas desain pembelajaran yang digunakan. Salah satu faktor eksternal yang menjadi fokus utama penelitian ini adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang menarik, visual, dan kontekstual dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media belajar animasi

terintegrasi I-SETS berbasis video Canva sebagai intervensi pedagogis untuk memperbaiki kualitas pengalaman belajar siswa dan meningkatkan faktor eksternal yang mendukung minat belajar. Dengan menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, media yang dikembangkan diharapkan mampu menciptakan stimulus belajar yang lebih positif sehingga minat belajar siswa terhadap Pendidikan Pancasila meningkat secara signifikan. Kajian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar ini memperkuat dasar teoritis bahwa inovasi media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang logis dan relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

d. Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar

Media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan minat belajar siswa karena berfungsi sebagai sarana yang mampu mentransformasikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam perspektif psikologi pendidikan, minat belajar sangat dipengaruhi oleh kualitas pengalaman belajar yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika pembelajaran disajikan secara monoton, abstrak, dan kurang variatif, siswa cenderung mengalami kebosanan serta penurunan perhatian terhadap materi. Sebaliknya, pembelajaran yang didukung media menarik dan relevan dapat menciptakan stimulus visual, auditori, dan emosional yang lebih kuat sehingga meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, serta keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai instrumen

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

motivasional yang mampu membentuk pengalaman belajar positif dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Salah satu peran utama media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar adalah menarik perhatian dan memfokuskan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Media yang dirancang secara visual menarik, dinamis, dan interaktif mampu menjadi stimulus awal yang efektif untuk membangun perhatian siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Hal ini sangat penting terutama pada siswa sekolah dasar yang memiliki rentang perhatian relatif pendek dan mudah terdistraksi oleh lingkungan sekitar. Dengan penggunaan media seperti video animasi, ilustrasi visual, audio interaktif, atau multimedia digital, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih hidup sehingga siswa lebih fokus dan tertarik mengikuti kegiatan belajar. Dalam konteks ini, media berperan sebagai alat pengondisi pembelajaran yang membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Selain menarik perhatian, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan pemahaman dan kebermaknaan materi, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan minat belajar siswa. Siswa cenderung lebih berminat terhadap materi yang mereka pahami dan rasakan relevansinya dengan kehidupan mereka. Media pembelajaran membantu mengonkretkan konsep abstrak, memvisualisasikan informasi kompleks, serta menghubungkan materi dengan situasi nyata melalui ilustrasi, simulasi, atau narasi kontekstual. Ketika siswa merasa materi lebih mudah dipahami dan relevan dengan pengalaman mereka, maka muncul rasa percaya diri dan kepuasan belajar yang memperkuat minat mereka untuk terus belajar. Dalam hal ini, media berperan sebagai fasilitator kognitif yang membantu siswa membangun pemahaman yang lebih

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

baik sekaligus memperkuat keterlibatan afektif mereka terhadap proses pembelajaran.

Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar menjadi landasan teoritis utama pengembangan media belajar animasi terintegrasi I-SETS pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran berbasis nilai sering kali dianggap abstrak dan kurang menarik apabila disampaikan secara verbal dan tekstual. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan materi secara konkret, menarik, dan kontekstual agar siswa lebih mudah memahami serta tertarik terhadap materi yang dipelajari. Media animasi berbasis I-SETS yang dikembangkan dalam penelitian ini dirancang untuk menjalankan fungsi tersebut dengan menyajikan materi Pendidikan Pancasila dalam bentuk visual-audio yang menarik, relevan dengan kehidupan siswa, dan terintegrasi dengan berbagai konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, media pembelajaran dalam penelitian ini diposisikan bukan sekadar alat bantu mengajar, tetapi sebagai intervensi pedagogis utama yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui penciptaan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital di sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

e. Pengukuran minat belajar dalam konteks penelitian Pendidikan

Pengukuran minat belajar dalam konteks penelitian pendidikan merupakan proses sistematis untuk menilai tingkat ketertarikan, perhatian, keterlibatan, dan kecenderungan afektif peserta didik terhadap aktivitas pembelajaran tertentu. Karena minat belajar merupakan konstruk psikologis

yang bersifat laten dan tidak dapat diamati secara langsung, maka pengukurannya harus dilakukan melalui indikator perilaku, respons afektif, serta persepsi yang dapat diidentifikasi secara empiris. Dalam penelitian pendidikan, pengukuran minat belajar sangat penting karena memungkinkan peneliti menilai efektivitas intervensi pembelajaran, media, strategi, maupun lingkungan belajar terhadap perubahan aspek afektif peserta didik. Tanpa pengukuran yang sistematis, peningkatan atau penurunan minat belajar hanya akan bersifat asumtif dan subjektif. Oleh karena itu, pengukuran minat belajar harus didasarkan pada indikator teoritis yang jelas serta menggunakan instrumen yang valid dan reliabel agar hasil penelitian memiliki kekuatan akademik dan metodologis yang memadai.

Pengukuran minat belajar dalam penelitian pendidikan dilakukan melalui beberapa pendekatan, yaitu angket atau kuesioner, observasi perilaku, wawancara, dan dokumentasi pendukung. Di antara berbagai metode tersebut, angket merupakan instrumen yang paling umum digunakan karena mampu mengukur persepsi dan kecenderungan afektif siswa secara lebih sistematis, terstandar, dan efisien. Instrumen angket minat belajar biasanya disusun berdasarkan indikator-indikator teoritis seperti perhatian terhadap pembelajaran, rasa senang dalam belajar, ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif selama pembelajaran, dan keinginan untuk terus belajar. Setiap indikator kemudian diterjemahkan ke dalam sejumlah pernyataan tertutup dengan skala penilaian tertentu, seperti skala Likert, sehingga memungkinkan peneliti mengukur tingkat minat belajar siswa secara kuantitatif. Selain angket, observasi juga sering digunakan sebagai instrumen pelengkap untuk memvalidasi apakah perubahan minat yang diukur melalui

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

persepsi siswa benar-benar tercermin dalam perilaku nyata selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pengembangan instrumen penelitian, pengukuran minat belajar harus memperhatikan validitas konstruk dan reliabilitas instrumen agar data yang dihasilkan benar-benar mencerminkan kondisi minat belajar peserta didik secara akurat. Validitas konstruk memastikan bahwa indikator dan butir instrumen yang digunakan benar-benar merepresentasikan konsep minat belajar sebagaimana didefinisikan dalam teori. Sementara itu, reliabilitas menunjukkan konsistensi instrumen dalam menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya. Oleh karena itu, instrumen pengukuran minat belajar idealnya disusun berdasarkan teori psikologi pendidikan yang relevan, dikonsultasikan kepada ahli, serta diuji coba terlebih dahulu sebelum digunakan dalam penelitian utama. Pengukuran minat belajar juga harus mempertimbangkan karakteristik responden, khususnya pada siswa sekolah dasar, sehingga bahasa instrumen perlu disederhanakan, dibuat konkret, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik agar mereka mampu memahami setiap butir pernyataan secara tepat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pengukuran minat belajar digunakan untuk menilai efektivitas media belajar animasi terintegrasi I-SETS dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III sekolah dasar. Instrumen pengukuran disusun berdasarkan indikator minat belajar yang mencakup perhatian siswa terhadap pembelajaran, ketertarikan terhadap materi, rasa senang selama proses belajar, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pengukuran dilakukan melalui angket minat belajar yang diberikan setelah implementasi media, didukung dengan data observasi selama proses pembelajaran untuk

memperkuat interpretasi hasil. Dengan pendekatan ini, peningkatan minat belajar siswa tidak hanya diukur berdasarkan persepsi subjektif, tetapi juga berdasarkan perilaku nyata yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Kajian mengenai pengukuran minat belajar dalam konteks penelitian pendidikan menjadi landasan metodologis penting dalam penelitian ini karena memastikan bahwa efektivitas media yang dikembangkan dapat dievaluasi secara objektif, sistematis, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas produk tersebut dalam proses pembelajaran. Produk yang dikembangkan dapat berupa produk baru maupun penyempurnaan dari produk yang telah ada sebelumnya sehingga mampu menjawab kebutuhan pembelajaran secara lebih relevan, inovatif, dan kontekstual. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran animasi terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) berbasis video Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas III SDNU Kraton Kencong Jember . Produk yang dihasilkan selanjutnya diuji kelayakannya melalui validasi ahli serta diimplementasikan untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah sistematis, sederhana, dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Model ini terdiri atas lima tahapan utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kelima tahapan tersebut saling berkaitan dan dilakukan secara bertahap agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik.

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDNU Kraton Kencong Jember , khususnya terkait rendahnya minat belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Selain itu, dilakukan pula analisis karakteristik peserta didik, kebutuhan guru, kesesuaian materi pembelajaran, serta sarana pendukung yang tersedia di sekolah. Tahap analisis ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis I-SETS agar produk yang dikembangkan relevan dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

2. Design (Perancangan)

Tahap desain merupakan proses perencanaan dan penyusunan rancangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang konsep media pembelajaran animasi berbasis video Canva yang terintegrasi pendekatan I-SETS. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan alur materi, penentuan tampilan visual, pemilihan animasi, audio, warna, karakter, serta penyusunan isi materi Pendidikan Pancasila yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran kelas III sekolah dasar. Selain itu, pada tahap ini juga disusun instrumen penelitian seperti lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta instrumen minat belajar peserta didik. Rancangan yang dihasilkan pada tahap ini masih bersifat konseptual dan menjadi dasar dalam proses pengembangan produk pada tahap berikutnya.

3. Development (Pengembangan)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi dari rancangan produk yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini media pembelajaran animasi berbasis video Canva mulai dikembangkan menjadi produk nyata yang siap digunakan dalam pembelajaran. Proses pengembangan meliputi pembuatan video animasi, integrasi unsur Islamic, Science, Environment, Technology, dan Society ke dalam materi pembelajaran, penambahan audio dan visual pendukung, serta penyempurnaan tampilan media agar lebih menarik dan interaktif. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran secara langsung. Media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDNU Kraton Kencong Jember . Tujuan tahap ini adalah untuk memperoleh respon dari guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan serta mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pada tahap implementasi, peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan pengumpulan data melalui angket, observasi, dan instrumen penelitian lainnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk yang telah dikembangkan berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru dan siswa, serta hasil implementasi media dalam pembelajaran. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui

kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat dilakukan revisi atau penyempurnaan sesuai kebutuhan. Selain itu, tahap evaluasi juga digunakan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan media, khususnya dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan adanya evaluasi, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan memiliki kualitas yang layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Melalui penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat dihasilkan produk berupa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Produk yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar, keterlibatan aktif, dan pengalaman belajar peserta didik secara lebih kontekstual dan menyenangkan..

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Adapun prosedur pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) berbasis video Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dijelaskan sebagai berikut.

1. Analysis (Analisis)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara di

SDNU Kraton Kencong Jember untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Peserta didik cenderung kurang antusias mengikuti pembelajaran karena guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis animasi secara optimal. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan penjelasan verbal sehingga pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis kurikulum dengan mengkaji capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, indikator, serta materi Pendidikan Pancasila yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran animasi berbasis I-SETS. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Selain analisis kurikulum, peneliti juga menganalisis karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar yang cenderung lebih menyukai pembelajaran visual, konkret, dan interaktif. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan desain media, isi materi, tampilan visual, serta pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan produk.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Design (Perancangan)

Tahap desain merupakan proses perencanaan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti mulai menyusun rancangan media pembelajaran animasi berbasis video Canva yang terintegrasi pendekatan I-SETS. Perancangan dilakukan dengan menyusun konsep isi materi, alur pembelajaran,

desain visual, audio, animasi, serta instrumen pendukung yang digunakan dalam penelitian.

Langkah pertama pada tahap ini adalah menyusun desain tampilan media pembelajaran. Perancangan visual meliputi pemilihan warna, tata letak tulisan, jenis font, karakter animasi, ilustrasi, dan tampilan keseluruhan video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Pemilihan warna dan desain visual dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar media terlihat menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Penggunaan kombinasi warna yang tepat juga bertujuan meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Langkah berikutnya adalah merancang penyajian materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang terintegrasi dengan pendekatan I-SETS. Pada tahap ini peneliti menyusun isi materi yang memuat unsur Islamic, Science, Environment, Technology, dan Society sehingga materi pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Materi disusun secara sistematis disertai ilustrasi animasi, gambar pendukung, audio, dan contoh-contoh konkret yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Selain itu, peneliti juga menyiapkan aktivitas pembelajaran dan latihan sederhana yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik selama menggunakan media pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pada tahap desain ini peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai kualitas produk. Instrumen tersebut meliputi lembar validasi ahli media, ahli materi, angket respon guru, angket respon siswa, serta instrumen minat belajar peserta didik. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan indikator penilaian media pembelajaran yang mencakup aspek isi, bahasa, penyajian, tampilan, serta kemudahan penggunaan media.

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi dari rancangan media yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis video Canva menjadi produk nyata yang siap digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pengembangan dilakukan dengan membuat video animasi yang memadukan unsur visual, audio, teks, dan ilustrasi pembelajaran berbasis I-SETS.

Media yang dikembangkan memuat materi Pendidikan Pancasila yang dikemas dalam bentuk animasi interaktif dan kontekstual sehingga lebih menarik bagi peserta didik sekolah dasar. Setiap bagian video dirancang menggunakan ilustrasi dan animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Selain itu, media juga dilengkapi dengan narasi, musik pendukung, dan contoh penerapan nilai-nilai Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah produk awal selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru kelas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Ahli materi memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, integrasi pendekatan I-SETS, serta kejelasan penyampaian materi. Ahli media menilai aspek tampilan visual, kualitas animasi, penggunaan warna, tata letak, keterbacaan tulisan, serta kemudahan penggunaan media. Guru kelas memberikan penilaian terhadap kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik dan implementasinya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran sesuai saran dan masukan dari validator. Revisi dilakukan pada aspek tampilan visual, penggunaan bahasa, penyajian materi, maupun unsur teknis lainnya agar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

media yang dikembangkan menjadi lebih layak, menarik, dan mudah digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahap penerapan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva dalam proses pembelajaran secara langsung. Implementasi dilakukan pada siswa kelas III SDNU Kraton Kencong Jember sebagai subjek penelitian. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti memberikan penjelasan kepada guru mengenai penggunaan media pembelajaran serta langkah-langkah penerapannya dalam kegiatan belajar mengajar.

Selanjutnya, media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa selama penggunaan media, sedangkan peserta didik berinteraksi langsung dengan video animasi yang ditampilkan. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas belajar siswa, keterlibatan, perhatian, antusiasme, serta respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diminta mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan kesan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Guru juga diminta memberikan respon terkait kepraktisan dan manfaat media dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, dilakukan pengukuran minat belajar siswa untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran animasi berbasis I-SETS dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai kualitas dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara bertahap mulai dari evaluasi pada tahap validasi, implementasi, hingga hasil penggunaan media dalam pembelajaran.

Pada tahap ini peneliti menganalisis hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan serta kepraktisan media pembelajaran. Selain itu, evaluasi juga dilakukan terhadap hasil pengukuran minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva.

Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi akhir terhadap produk media pembelajaran. Jika media telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, maka produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Namun apabila masih ditemukan kekurangan, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap aspek tampilan, isi materi, maupun teknis penggunaan media agar produk yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Melalui tahapan pengembangan tersebut diharapkan dapat dihasilkan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, serta mendukung implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang inovatif di sekolah dasar.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran animasi terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) berbasis video Canva yang dikembangkan. Melalui kegiatan uji coba ini, peneliti dapat mengetahui sejauh mana media pembelajaran mampu digunakan secara optimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Uji coba produk dalam penelitian ini mencakup desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian pengembangan ini disusun secara sistematis untuk memastikan bahwa media pembelajaran animasi berbasis video Canva yang dikembangkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Proses uji coba dilakukan melalui dua tahapan utama, yaitu validasi ahli (expert judgment) dan uji coba lapangan (field testing). Kedua tahapan tersebut saling berkaitan dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tujuan pembelajaran, dan karakteristik pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

a. Validasi Ahli (Expert Judgment)

Tahap awal uji coba dilakukan melalui validasi ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media secara teoritis sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya masing-masing.

Ahli materi bertugas menilai kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, ketepatan materi Pendidikan Pancasila, integrasi pendekatan I-SETS, serta kesesuaian bahasa dan penyajian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain itu, ahli materi juga menilai keterpaduan antara tujuan pembelajaran, isi materi, ilustrasi, dan pesan karakter yang terdapat dalam media pembelajaran animasi.

Sementara itu, ahli media bertugas menilai aspek tampilan dan teknis media pembelajaran. Penilaian meliputi kualitas desain visual, pemilihan warna, keterbacaan teks, tata letak, kualitas animasi, audio, kemudahan penggunaan media, serta keterpaduan unsur visual dan isi materi. Melalui validasi ini diharapkan media pembelajaran tidak hanya layak dari sisi isi, tetapi juga menarik dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Proses validasi dilakukan menggunakan lembar validasi ahli yang memuat indikator penilaian kuantitatif dan kolom saran perbaikan secara kualitatif. Data hasil validasi berupa skor penilaian dan komentar dari validator digunakan sebagai dasar dalam merevisi media pembelajaran sebelum diimplementasikan di kelas. Masukan dari validator meliputi penyederhanaan bahasa agar lebih mudah dipahami siswa, penyesuaian ukuran teks, perbaikan kombinasi warna, serta penyempurnaan tampilan animasi agar lebih menarik dan komunikatif.

b. Uji Coba Lapangan (Field Testing)

Setelah media dinyatakan layak oleh validator, tahap berikutnya adalah uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran ketika digunakan secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Uji coba lapangan dilakukan di kelas III SDNU Kraton Kencong Jember sebagai lokasi penelitian. Pelaksanaan uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan utama.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pada tahap uji coba terbatas, media pembelajaran diuji kepada beberapa peserta didik yang mewakili kemampuan akademik tinggi, sedang, dan rendah. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keterbacaan media, kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta respon awal siswa terhadap media pembelajaran animasi berbasis video Canva. Selain itu, guru juga memberikan masukan terkait kesesuaian media dengan proses pembelajaran di kelas.

Selanjutnya, uji coba lapangan utama dilakukan kepada seluruh siswa kelas III SDNU Kraton Kencong Jember . Pada tahap ini media digunakan secara langsung dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru

menggunakan media animasi sebagai sarana penyampaian materi, sedangkan peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari uji coba lapangan terdiri atas tiga jenis, yaitu:

1) Data kevalidan, diperoleh dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
2) Data kepraktisan, diperoleh melalui angket respon guru dan siswa terkait kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran.
3) Data keefektifan, diperoleh melalui pengukuran minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva.

Data hasil uji coba dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan saran, komentar, dan tanggapan dari validator, guru, dan peserta didik. Hasil uji coba diharapkan menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan layak digunakan, menarik, praktis, dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Melalui tahapan validasi dan uji coba lapangan tersebut, media pembelajaran animasi berbasis video Canva yang dikembangkan diharapkan tidak hanya memenuhi aspek teoritis, tetapi juga efektif secara praktis dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

2. Subjek uji coba

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas dua kelompok utama, yaitu validator ahli dan pengguna media pembelajaran. Kedua kelompok tersebut memiliki peran penting dalam proses penilaian kelayakan dan implementasi media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva.

a. Validator Ahli

Validator ahli terdiri atas ahli materi dan ahli media yang memiliki kompetensi sesuai bidang keilmuan masing-masing. Ahli materi bertugas memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran, ketepatan materi Pendidikan Pancasila, integrasi pendekatan I-SETS, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain memberikan penilaian kuantitatif, ahli materi juga memberikan saran perbaikan terkait penyajian materi, kejelasan isi, dan kesesuaian contoh pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Sementara itu, ahli media bertugas menilai kualitas tampilan media pembelajaran yang meliputi desain visual, tata letak, penggunaan warna, kualitas animasi, keterbacaan tulisan, audio, serta kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil validasi dari ahli media digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki tampilan dan aspek teknis media agar lebih menarik dan mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik.

Penilaian validator dilakukan menggunakan lembar validasi dengan skala penilaian tertentu yang dilengkapi kolom komentar dan saran. Hasil penilaian tersebut menjadi dasar revisi produk sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran.

b. Guru dan Peserta Didik

Subjek berikutnya dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember sebagai pengguna media pembelajaran. Peserta didik yang terlibat dalam penelitian terdiri atas siswa dengan kemampuan akademik yang beragam sehingga dapat memberikan gambaran mengenai efektivitas media pada berbagai karakteristik siswa.

Guru kelas berperan sebagai pengguna media sekaligus responden dalam penilaian kepraktisan media pembelajaran. Guru memberikan penilaian terkait kemudahan penggunaan media, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, serta manfaat media dalam meningkatkan keterlibatan dan minat belajar siswa.

Pelaksanaan uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan utama. Uji coba terbatas dilakukan kepada beberapa siswa sebagai perwakilan untuk mengetahui keterbacaan dan daya tarik media, sedangkan uji coba lapangan utama dilakukan kepada seluruh siswa kelas III untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Data yang diperoleh dari guru dan peserta didik meliputi data kepraktisan berupa angket respon pengguna, data efektivitas berupa hasil pengukuran minat belajar siswa, serta data observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Hasil uji coba tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran animasi berbasis video Canva yang dikembangkan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

3. Jenis data

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif yang diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) berbasis video Canva. Kedua jenis data tersebut digunakan secara saling melengkapi untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai kualitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dokumentasi, serta catatan selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan ketika media pembelajaran digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk mengamati aktivitas peserta didik, keterlibatan siswa, antusiasme belajar, serta interaksi siswa terhadap media pembelajaran animasi berbasis video Canva. Melalui observasi tersebut, peneliti dapat mengetahui bagaimana respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung serta kendala-kendala yang muncul ketika media digunakan di kelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Selain observasi, dokumentasi juga digunakan untuk memperoleh data pendukung penelitian. Dokumentasi meliputi foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, hasil validasi ahli, hasil angket, serta berbagai dokumen lain yang berkaitan dengan proses pengembangan media pembelajaran. Data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi digunakan untuk memahami kondisi pembelajaran secara lebih mendalam sehingga dapat menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui penyebaran angket kepada validator ahli, guru, dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran. Data

kuantitatif berupa skor atau nilai digunakan untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran animasi berbasis video Canva yang dikembangkan. Validator dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi dan ahli media yang memberikan penilaian terhadap kualitas isi, bahasa, penyajian materi, tampilan visual, kualitas animasi, audio, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran. Ahli materi memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi media dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep Pendidikan Pancasila, dan integrasi pendekatan I-SETS dalam media pembelajaran. Sementara itu, ahli media memberikan penilaian terhadap aspek desain visual, tata letak, keterbacaan tulisan, pemilihan warna, kualitas animasi, dan aspek teknis media pembelajaran. Selain validator ahli, guru dan peserta didik juga memberikan respon terhadap penggunaan media melalui angket yang telah disediakan. Guru memberikan penilaian terkait kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran, sedangkan peserta didik memberikan respon mengenai daya tarik, kemudahan penggunaan, dan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang digunakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Untuk memastikan kualitas instrumen penelitian, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur sesuai tujuan penelitian. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya dan digunakan sebagai dasar analisis penelitian.

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan pengukuran peningkatan minat belajar peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran animasi berbasis video Canva. Pengukuran dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran melalui instrumen yang telah disusun. Hasil

pengukuran tersebut digunakan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Seluruh data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh kemudian dianalisis secara sistematis untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sehingga media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva yang dihasilkan benar-benar layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan ini, pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan mengenai tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran animasi terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) berbasis video Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket, observasi, dokumentasi, dan instrumen pengukuran minat belajar. Setiap instrumen dirancang sesuai dengan tujuan penelitian dan tahapan pengembangan dalam model ADDIE.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

a. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian validator ahli, guru, dan peserta didik. Angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran animasi berbasis video Canva, sedangkan angket guru dan siswa digunakan untuk mengetahui respon pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Instrumen angket disusun menggunakan skala Likert dengan beberapa alternatif jawaban, seperti sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Angket ahli materi memuat aspek penilaian berupa kesesuaian isi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep materi Pendidikan Pancasila, integrasi pendekatan I-SETS, penggunaan bahasa, serta penyajian materi dalam media pembelajaran. Sementara itu, angket ahli media memuat aspek penilaian terkait tampilan visual, kualitas animasi, tata letak, pemilihan warna, keterbacaan tulisan, audio, dan kemudahan penggunaan media.

Selain validator ahli, guru juga diberikan angket untuk menilai kesesuaian media dengan proses pembelajaran, kemudahan penggunaan media, serta manfaat media dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Angket untuk siswa digunakan untuk mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran animasi, kemudahan memahami materi, kenyamanan dalam menggunakan media, serta daya tarik visual dan audio yang ditampilkan dalam video pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Angket yang digunakan juga dilengkapi dengan kolom komentar dan saran terbuka sehingga responden dapat memberikan masukan secara lebih rinci terkait kekurangan maupun kelebihan media pembelajaran yang dikembangkan. Data hasil angket tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk media pembelajaran.

b. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva di kelas III SDNU Kraton Kencong Jember . Tujuan observasi adalah untuk memperoleh data mengenai aktivitas peserta didik,

respon siswa terhadap media, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator tertentu. Indikator tersebut meliputi perhatian siswa terhadap media pembelajaran, antusiasme peserta didik saat mengikuti pembelajaran, keterlibatan siswa dalam diskusi, keaktifan selama kegiatan belajar, serta respon spontan siswa terhadap isi materi dan tampilan animasi dalam media pembelajaran.

Kegiatan observasi dilakukan selama implementasi media pembelajaran baik pada tahap uji coba terbatas maupun uji coba lapangan utama. Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam mendukung proses pembelajaran serta melihat secara langsung bagaimana media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

c. Dokumentasi dan Pengukuran Minat Belajar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini. Dokumentasi meliputi foto kegiatan pembelajaran, hasil validasi ahli, hasil angket respon guru dan siswa, perangkat pembelajaran, serta berbagai dokumen lain yang berkaitan dengan proses pengembangan dan implementasi media pembelajaran animasi berbasis video Canva.

Selain dokumentasi, efektivitas media pembelajaran diukur melalui instrumen minat belajar peserta didik. Pengukuran dilakukan untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen minat belajar disusun berdasarkan indikator perhatian, ketertarikan, rasa senang, dan keterlibatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran sehingga peneliti dapat mengetahui adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah media diterapkan. Hasil pengukuran tersebut digunakan sebagai indikator utama dalam menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Seluruh instrumen penelitian terlebih dahulu divalidasi agar sesuai dengan tujuan penelitian dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Data yang diperoleh dari angket, observasi, dokumentasi, dan pengukuran minat belajar kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

5. Instrumen Pengumpulan Data.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data yang melibatkan validator ahli, guru, dan peserta didik. Instrumen tersebut digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran animasi terintegrasi *Islamic, Science, Environment, Technology, and Society* (I-SETS) berbasis video Canva yang dikembangkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Instrumen pengumpulan data terdiri atas angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru, dan angket respon siswa.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk daftar cek (*checklist*) dengan skala penilaian pada setiap aspek media pembelajaran yang dikembangkan. Skala yang digunakan adalah skala Likert dengan rentang skor 1–5 untuk mengetahui tingkat penilaian responden terhadap media pembelajaran animasi berbasis video Canva. Adapun kriteria penilaian pada skala Likert dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.1 Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis digital ini dijelaskan sebagai berikut.

a. Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Penelitian ini menggunakan instrumen analisis kebutuhan peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Teknik pengumpulan data pada tahap ini dilakukan melalui penyebaran angket dan wawancara.

Angket diberikan kepada peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember untuk mengetahui kebutuhan, minat, dan preferensi siswa terhadap

penggunaan media pembelajaran digital berbasis animasi. Melalui angket tersebut, peneliti memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran yang selama ini berlangsung, tingkat ketertarikan siswa terhadap media visual dan animasi, serta harapan siswa terhadap media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada guru kelas III untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas, penggunaan media pembelajaran yang selama ini diterapkan, serta kendala yang dihadapi guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Kombinasi antara angket dan wawancara diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar.

b. Instrumen Validasi

Selain melakukan observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan instrumen validasi untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang memiliki kompetensi sesuai bidangnya masing-masing. Instrumen validasi disusun berdasarkan indikator penilaian yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1) Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas tampilan dan aspek teknis media pembelajaran animasi berbasis video Canva. Penilaian ahli media mencakup aspek desain visual, kualitas animasi, tata letak, warna, audio, navigasi, serta kemudahan penggunaan media.

Tabel 3.2 Instrumen Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
Tampilan Visual dan Desain Media		
1	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik	
2	Tata letak media tersusun rapi dan mudah dipahami	
3	Pemilihan warna, jenis huruf, dan ilustrasi terlihat serasi	
Fungsi Media dan Kemudahan Penggunaan		
4	Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran	
5	Animasi, audio, dan fitur media berjalan dengan baik	
6	Media memberikan pengalaman belajar yang nyaman dan menarik	
Kualitas Multimedia		
7	Gambar dan animasi mendukung materi pembelajaran	
8	Audio dan video terdengar jelas dan sesuai dengan materi	
9	Unsur teks, gambar, audio, dan animasi tersaji secara terpadu	
Aspek Teknis		
10	Media dapat digunakan pada berbagai perangkat	
11	Media mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran	
12	Media praktis digunakan oleh guru dan peserta didik	

Sumber: BSNP (dimodifikasi)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

2) Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui kesesuaian isi media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan pendekatan I-SETS. Penilaian meliputi aspek isi materi, ketepatan konsep, bahasa, dan penyajian materi.

Tabel 3.3 Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian
Kesesuaian Materi		
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	
2	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan indikator	
3	Materi relevan dengan karakteristik peserta didik	
Ketepatan Isi		
4	Materi sesuai dengan konsep Pendidikan Pancasila	
5	Materi memuat nilai karakter dan pendekatan I-SETS	
Kelengkapan dan Kedalaman Materi		
6	Materi disajikan secara lengkap dan sistematis	
7	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	
Kebermaknaan dan Kontekstualisasi		
8	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	
9	Materi mampu menanamkan nilai moral dan karakter	
Bahasa dan Penyajian		
10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	
11	Kalimat disusun dengan jelas dan komunikatif	
12	Penyajian materi menarik dan runtut	

Sumber: BSNP (dimodifikasi)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3) Instrumen Respon Peserta Didik

Instrumen respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran animasi berbasis video Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 3.4 Instrumen Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran animasi berbasis video Canva		
2	Media pembelajaran membantu saya memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah		
3	Tampilan animasi dan gambar dalam media menarik untuk dipelajari		
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah		
5	Media pembelajaran membuat saya lebih semangat belajar		
6	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media ini		
7	Materi dalam media sesuai dengan pelajaran yang diajarkan guru		
8	Media membantu saya memahami contoh penerapan nilai Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari		
9	Saya ingin menggunakan media pembelajaran seperti ini pada materi lainnya		
10	Media pembelajaran membantu meningkatkan minat belajar saya		

6. Teknik analisis data

Data yang sudah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Hal tersebut bertujuan untuk melihat dan menyeleksi tingkat reliabilitas dan validitasnya. Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan dua jenis analisis data, meliputi analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

1) Analisis Deskriptif Kualitatif.

Teknik analisis data deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengelola data hasil penilaian ahli materi, desain, guru dan tanggapan siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mendeskripsikan data kualitatif berupa saran, tanggapan dan kritikan yang didapat dari angket. Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk menentukan tahapan selanjutnya. Analisis data digunakan untuk memperbaiki produk media pembelajaran berbasis media pembelajaran animasi berbasis video Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila *l*yang berorientasi kemampuan berpikir kritis.

a) Analisis Data Tingkat Kevalidan Produk

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Analisis data pada tingkat kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi ahli melalui interrater dan instrumen angket. Validitas yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran animasi berbasis video Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini dimaksud untuk menguji kevalidannya yang dikembangkan dan apakah penggunaan media tersebut dapat digunakan sebagai salah satu media yang baik atau tidak, sehingga dapat diketahui tingkat kebenaran dan ketepatan bahan ajar tersebut.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

V – ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan

Setelah mengetahui nilai validasinya, untuk mendeskripsikan hasil validasi dapat dilihat dari kriteria validasi berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 3.8

Kriteria Kevalidan Media

No	Interval Skor	Keterangan
1.	85 ≤ V – ah ≤ 100	Sangat Valid
2.	69 ≤ V – ah < 84	Valid
3.	53 ≤ V – ah < 68	Cukup Valid
4.	37 ≤ V – ah < 52	Kurang Valid
5.	20 ≤ V – ah < 36	Sangat Kurang Valid

b) Analisis Data Tingkat Kepraktisan Produk

Analisis data pada tingkat kepraktisan produk didapatkan dari hasil angket yang disebarkan kepada guru dan siswa setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran berbasis media pembelajaran animasi berbasis video Canva

dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini, selain itu data kepraktisan media pembelajaran animasi berbasis video Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila ini juga diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada observer yang mengamati jalannya uji kelompok sedang.

Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

V – ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total Skor yang diharapkan

Tabel 3.8

Kriteria Kepraktisan Media

No	Interval Skor	Keterangan
1.	$81 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Valid
2.	$61 \leq V - ah < 80$	Valid
3.	$41 \leq V - ah < 60$	Cukup Valid
4.	$21 \leq V - ah < 40$	Kurang Valid
5.	$0 \leq V - ah < 20$	Sangat Kurang Valid

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

c) Analisis Data Tingkat Keefektifan Produk

Penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dalam pengujian efektivitas. *Pre-Experimental Design* tidak melibatkan variabel kontrol dan pemilihan sampel tidak bersifat acak. Desain penelitian adalah *Design One-Group Pretest-Posttest*. Proses pengumpulan data efektivitas melibatkan pemberian *pre-test* (O1) kepada sampel kelas, diikuti dengan pemberian perlakuan *post-test* (O2) berupa penggunaan media pembelajaran animasi berbasis video Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendekatan ini memungkinkan perbandingan yang lebih akurat terhadap kondisi sebelum pemberian perlakuan. Rumus N-Gain dirumuskan sebagai berikut:

$$N\text{-}Gain = \frac{(S_{post} - S_{pre})}{(S_{max} - S_{pre})}$$

Keterangan:

S_{post}= skor rata-rata posttest (setelah pembelajaran menggunakan media)

S_{pre}= skor rata-rata pretest (sebelum pembelajaran menggunakan media)

S_{max}= skor maksimum yang dapat dicapai

Rumus ini digunakan untuk menghitung tingkat peningkatan hasil belajar (gain) yang diperoleh siswa setelah pembelajaran dengan media animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva. Nilai N-Gain menunjukkan rasio peningkatan dari kemampuan awal menuju kemampuan maksimal yang mungkin dicapai. Semakin tinggi nilai N-Gain, semakin efektif media pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah nilai N-Gain diperoleh, interpretasi efektivitas dilakukan berdasarkan kategori kriteria efektivitas menurut Hake (1999) seperti berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Rentang Nilai N-Gain (g)	**Kriteria Efektivitas**	**Interpretasi**
g > 0,70	Tinggi (High)	Sangat efektif / peningkatan tinggi
0,30 ≤ g ≤ 0,70	Sedang (Medium)	Cukup efektif / peningkatan sedang
g < 0,30	Rendah (Low)	Kurang efektif / peningkatan rendah

Dalam penelitian ini, hasil analisis N-Gain digunakan untuk menilai efektivitas media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva dalam meningkatkan hasil belajar siswa SDNU Kraton Kencong Jember . Data pretest dan posttest yang diperoleh dari 28 siswa menunjukkan peningkatan skor yang signifikan setelah pembelajaran menggunakan media animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,66, yang berada dalam

kategori sedang (medium). Berdasarkan kriteria Hake, hal ini berarti bahwa media pembelajaran animasi berbasis video Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi "Aku Berperilaku Pancasila.".[53]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[53] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D.* (Bandung: Alfabeta, 2013), 111.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji coba

Penyajian data dalam penelitian dan pengembangan ini disusun berdasarkan rumusan masalah penelitian serta tahapan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Data yang diperoleh selama proses penelitian disajikan secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, grafik, dan hasil analisis agar memudahkan pembaca memahami proses pengembangan, tingkat kelayakan, serta hasil penggunaan media pembelajaran animasi terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) berbasis video Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

Penyajian data pertama difokuskan pada proses pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Data pada bagian ini disusun berdasarkan tahapan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, data disajikan dalam bentuk hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan peserta didik serta guru terkait penggunaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDNU Kraton Kencong Jember . Selanjutnya, pada tahap desain disajikan rancangan media pembelajaran berupa storyboard, penyusunan materi, desain tampilan visual, pemilihan animasi, audio, dan integrasi pendekatan I-SETS dalam media pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, data disajikan berupa proses pembuatan media pembelajaran animasi berbasis video Canva, hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta revisi produk berdasarkan masukan validator. Selanjutnya, tahap implementasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

memuat data penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDNU Kraton Kencong Jember , termasuk aktivitas pembelajaran, respon peserta didik, dan keterlibatan siswa selama penggunaan media. Pada tahap evaluasi, disajikan hasil analisis terhadap keseluruhan proses pengembangan media, kelebihan dan kekurangan produk, serta revisi akhir media pembelajaran yang dikembangkan.

Penyajian data kedua berkaitan dengan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva. Data validitas disajikan dalam bentuk tabel dan uraian hasil penilaian ahli materi serta ahli media terhadap aspek isi, tampilan, bahasa, penyajian, kualitas animasi, dan kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil penilaian validator kemudian dianalisis menggunakan persentase kelayakan untuk menentukan kategori validitas media pembelajaran.

Data kepraktisan disajikan berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran. Penyajian data meliputi tingkat kemudahan penggunaan media, daya tarik tampilan animasi, kebermanfaatan media dalam pembelajaran, serta respon peserta didik terhadap integrasi pendekatan I-SETS dalam materi Pendidikan Pancasila. Selain itu, data observasi aktivitas siswa selama pembelajaran juga digunakan untuk memperkuat hasil analisis kepraktisan media.

Sementara itu, data efektivitas disajikan melalui hasil pengukuran minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran animasi berbasis video Canva. Data tersebut disajikan dalam bentuk tabel, grafik, dan uraian deskriptif untuk menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah penggunaan media pembelajaran terintegrasi I-SETS. Hasil pengukuran kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Penyajian data ketiga berkaitan dengan hasil pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang telah dikembangkan. Data pada bagian ini disajikan dalam bentuk deskripsi produk akhir media pembelajaran yang meliputi tampilan media, isi materi, unsur animasi, audio, integrasi nilai I-SETS, serta fitur-fitur yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis video Canva. Selain itu, disajikan pula hasil akhir revisi media berdasarkan validasi ahli dan uji coba lapangan sehingga diperoleh produk media pembelajaran yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar Proses pengembangan mengikuti model ADDIE yang meliputi lima tahapan sistematis, yaitu:

1. **Proses Pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan dalam upaya meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember**

   a. **Tahap Analisis**

      1) **Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

         Berdasarkan hasil observasi awal dan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SDNU Kraton Kencong Jember , ditemukan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang variatif dan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media sederhana yang bersifat satu arah sehingga peserta didik cenderung pasif selama kegiatan belajar berlangsung. Dalam pembelajaran di kelas, sebagian siswa terlihat kurang fokus, kurang aktif bertanya, dan belum menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik sekolah dasar. Padahal, siswa sekolah dasar memiliki karakteristik belajar yang lebih menyukai pembelajaran konkret, visual, komunikatif, dan melibatkan unsur gambar maupun animasi. Peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui media yang menarik secara visual dan dekat dengan pengalaman kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDNU Kraton Kencong Jember , diperoleh informasi bahwa peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak, video animasi, dan ilustrasi visual dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks atau penjelasan verbal. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang monoton membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Akibatnya, perhatian dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran menjadi rendah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Selain hasil observasi dan wawancara, kondisi tersebut juga diperkuat oleh data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik di kelas. Sebagian besar siswa masih menunjukkan keterlibatan belajar yang rendah, seperti kurang memperhatikan penjelasan guru, kurang aktif menjawab pertanyaan, serta belum berani mengemukakan pendapat saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan

perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Melihat kondisi tersebut, pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi *Islamic, Science, Environment, Technology, and Society* (I-SETS) berbasis video Canva dipandang sebagai solusi yang relevan untuk menjawab kebutuhan peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran animasi dipilih karena mampu menggabungkan unsur gambar, teks, audio, animasi, dan narasi secara menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami siswa. Selain itu, integrasi pendekatan I-SETS dalam media pembelajaran diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih kontekstual dengan mengaitkan materi pembelajaran pada aspek nilai keagamaan, lingkungan, teknologi, sosial, dan kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran animasi juga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik karena penyajian materi dilakukan secara visual, komunikatif, dan menyenangkan. Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga dapat lebih aktif memperhatikan, memahami, dan menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Berikut hasil analisis kebutuhan peserta didik dalam penelitian ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Aspek yang Dianalisis	**Temuan Lapangan**	**Kebutuhan yang Diidentifikasi**	**Solusi/Inovasi yang Direncanakan**

Karakteristik belajar siswa sekolah dasar	Peserta didik lebih tertarik pada gambar, video, animasi, dan pembelajaran visual	Media pembelajaran yang menarik, visual, interaktif, dan mudah dipahami	Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis video Canva terintegrasi I-SETS
Minat belajar peserta didik	Siswa kurang fokus dan kurang aktif selama pembelajaran Pendidikan Pancasila	Media yang mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa	Media animasi dengan tampilan menarik dan penyajian materi yang kontekstual
Aktivitas belajar siswa	Sebagian siswa pasif dan kurang berani mengemukakan pendapat	Pembelajaran yang mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik	Penggunaan animasi, ilustrasi, dan contoh kehidupan sehari-hari dalam media
Pemahaman materi Pendidikan Pancasila	Siswa mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak	Media pembelajaran yang mampu mengonkretkan materi	Video animasi yang memvisualisasikan materi secara sederhana dan komunikatif
Integrasi nilai karakter dan kehidupan sehari-hari	Pembelajaran belum banyak dikaitkan dengan lingkungan dan kehidupan nyata siswa	Media yang kontekstual dan mengintegrasikan nilai karakter	Integrasi pendekatan I-SETS dalam media pembelajaran Pendidikan Pancasila

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

2) Analisis Kebutuhan Kurikulum

Pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi *Islamic, Science, Environment, Technology, and Society* (I-SETS) berbasis video Canva dalam penelitian ini juga disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang berlaku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SDNU Kraton Kencong Jember menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), penguatan karakter, peningkatan kreativitas, serta pembelajaran kontekstual yang mampu menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar, kurikulum tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan tentang Pancasila, tetapi juga pembentukan sikap, karakter, dan perilaku peserta didik sesuai nilai-nilai Pancasila. Materi "Aku Berperilaku Pancasila" diarahkan agar siswa mampu memahami bunyi dan lambang sila Pancasila, menjelaskan makna setiap sila, serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu didukung media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan hasil observasi di SDNU Kraton Kencong Jember , pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi penggunaan buku paket dan penjelasan verbal dari guru. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena materi yang disampaikan masih bersifat abstrak dan belum dikaitkan secara optimal dengan pengalaman nyata siswa. Selain itu, guru

masih mengalami keterbatasan dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Padahal, dalam Kurikulum Merdeka pembelajaran idealnya dirancang menggunakan media dan metode yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik. Media pembelajaran animasi berbasis video Canva dipandang sesuai dengan kebutuhan kurikulum tersebut karena mampu menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara visual, komunikatif, dan kontekstual melalui kombinasi animasi, audio, gambar, dan narasi yang menarik.

Selain itu, pengintegrasian pendekatan I-SETS dalam media pembelajaran mendukung penguatan karakter dan pembelajaran kontekstual sesuai arah Kurikulum Merdeka. Aspek *Islamic* diterapkan melalui penanaman nilai religius, toleransi, tanggung jawab, dan sikap menghargai sesama. Aspek *Science* dan *Environment* diwujudkan melalui pengenalan perilaku hidup sosial dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar. Aspek *Technology* diwujudkan melalui penggunaan media digital berbasis Canva, sedangkan aspek *Society* diintegrasikan melalui contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.

Media pembelajaran animasi juga mendukung pengembangan literasi visual peserta didik sekolah dasar karena materi disajikan dalam bentuk gambar bergerak, ilustrasi, dan contoh perilaku yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga mampu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

menanamkan nilai karakter dan membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berikut hasil analisis kebutuhan kurikulum dalam penelitian ini.

Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Kurikulum

Komponen Kurikulum	Fakta Lapangan	Kebutuhan Kurikulum	Peran Media Animasi I-SETS
Pendekatan pembelajaran	Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan buku paket	Pembelajaran aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik	Media animasi membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif
Penguatan karakter	Nilai-nilai Pancasila belum diterapkan secara optimal dalam kehidupan sehari-hari siswa	Media yang mampu menanamkan nilai karakter secara kontekstual	Video animasi menyajikan contoh perilaku sesuai nilai Pancasila dalam kehidupan nyata
Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila	Pembelajaran masih fokus pada hafalan materi	Pembelajaran yang mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik	Media animasi membantu siswa memahami sekaligus menerapkan nilai Pancasila
Penggunaan media pembelajaran	Guru masih menggunakan media sederhana dan kurang variatif	Media digital yang inovatif dan sesuai karakteristik siswa SD	Penggunaan video Canva sebagai media pembelajaran interaktif
Integrasi pembelajaran kontekstual	Materi belum banyak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa	Pembelajaran yang kontekstual dan bermakna	Integrasi pendekatan I-SETS menghubungkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik
Literasi digital dan visual	Peserta didik lebih tertarik pada media visual dan animasi	Media yang mendukung literasi digital siswa sekolah dasar	Media animasi berbasis Canva membantu meningkatkan literasi visual dan digital siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kurikulum tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva relevan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, kontekstual, dan berorientasi pada penguatan karakter peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

3) Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDNU Kraton Kencong Jember , diketahui bahwa ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran berbasis teknologi masih belum sepenuhnya mendukung pelaksanaan pembelajaran digital secara optimal. Beberapa fasilitas pendukung seperti LCD proyektor, perangkat komputer, speaker aktif, dan jaringan internet di sekolah masih terbatas penggunaannya sehingga belum dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam setiap proses pembelajaran di kelas. Kondisi tersebut menjadi salah satu hambatan bagi guru dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital secara rutin, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Meskipun demikian, sebagian besar peserta didik sudah cukup familiar dengan penggunaan perangkat digital sederhana seperti telepon pintar milik orang tua maupun perangkat gawai yang digunakan secara bersama di rumah. Kondisi ini menunjukkan adanya peluang untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang praktis, ringan, dan mudah diakses tanpa memerlukan perangkat teknologi yang kompleks. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi *Islamic, Science, Environment, Technology, and Society* (I-SETS) berbasis video Canva dipandang sesuai dengan kondisi sarana yang tersedia di sekolah maupun lingkungan peserta didik.

Media pembelajaran animasi berbasis Canva dipilih karena memiliki fleksibilitas penggunaan yang cukup tinggi. Media dapat diputar menggunakan laptop, telepon pintar, maupun perangkat sederhana lainnya, baik secara daring maupun luring. Selain itu, video animasi dapat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

disimpan dalam format file ringan sehingga mudah dibagikan kepada peserta didik melalui aplikasi pesan atau media penyimpanan digital tanpa membutuhkan jaringan internet yang stabil. Dengan demikian, keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah tidak menjadi penghalang utama dalam penerapan media pembelajaran digital.

Hasil wawancara dengan guru kelas III juga menunjukkan bahwa selama ini penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), gambar sederhana, dan presentasi PowerPoint. Penggunaan media yang kurang variatif menyebabkan pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung monoton sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga menyampaikan bahwa keterbatasan waktu dan tingginya beban administrasi menjadi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri.

Melalui pengembangan media pembelajaran animasi berbasis video Canva, guru diharapkan memperoleh alternatif media yang praktis, menarik, dan mudah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang telah dirancang oleh peneliti dapat langsung digunakan guru tanpa harus membuat media dari awal sehingga dapat membantu mengurangi beban guru dalam menyiapkan pembelajaran berbasis teknologi.

Walaupun fasilitas teknologi di sekolah masih terbatas, penggunaan media animasi berbasis Canva tetap dapat dioptimalkan melalui pembelajaran kelompok maupun penggunaan mandiri di rumah. Guru dapat menampilkan video animasi menggunakan perangkat yang tersedia

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

di sekolah atau membagikan file media kepada peserta didik agar dipelajari kembali bersama orang tua di rumah. Fleksibilitas tersebut menjadikan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS sebagai solusi yang sesuai dengan kondisi sarana dan prasarana di SDNU Kraton Kencong Jember .

Berikut hasil analisis kebutuhan sarana dan prasarana dalam penelitian ini.

Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana

Aspek Fasilitas Pembelajaran	Kondisi Saat Ini di Sekolah	Dampak terhadap Pembelajaran	Alternatif Solusi melalui Media Animasi I-SETS
Ketersediaan perangkat teknologi	LCD proyektor dan perangkat teknologi masih terbatas	Penggunaan media digital belum optimal dalam pembelajaran	Video animasi Canva dapat diputar melalui laptop maupun telepon pintar
Ketersediaan media pembelajaran	Guru masih menggunakan buku paket, LKPD, dan media sederhana	Pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik	Media animasi menghadirkan pembelajaran visual, audio, dan interaktif
Penggunaan media berbasis teknologi	Guru belum banyak mengembangkan media digital secara mandiri	Variasi pembelajaran masih kurang	Media animasi yang dikembangkan peneliti siap digunakan guru
Waktu guru dalam pengembangan media	Guru memiliki keterbatasan waktu karena beban administrasi	Inovasi media pembelajaran belum maksimal	Media pembelajaran praktis dan mudah digunakan dalam pembelajaran
Akses peserta didik terhadap perangkat digital	Sebagian siswa memiliki akses terhadap telepon pintar di rumah	Terdapat peluang penggunaan media pembelajaran digital	Video animasi dapat dipelajari kembali secara mandiri di rumah
Koneksi internet	Jaringan internet sekolah belum stabil	Pembelajaran daring sulit dilakukan secara penuh	Media dapat digunakan secara offline maupun online

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa kondisi sarana dan prasarana di SDNU Kraton Kencong Jember masih memerlukan dukungan media pembelajaran yang fleksibel, praktis, dan mudah diakses. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva diharapkan mampu menjadi solusi dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila

yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kondisi sekolah serta karakteristik peserta didik kelas III SD.

b. Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahapan perencanaan produk yang dilakukan setelah peneliti menyelesaikan proses analisis kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajaran di SDNU Kraton Kencong Jember . Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran animasi terintegrasi *Islamic, Science, Environment, Technology, and Society* (I-SETS) berbasis video Canva yang akan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Proses desain dilakukan secara sistematis agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kebutuhan pembelajaran di kelas.

Perancangan media diawali dengan menentukan materi yang akan dikembangkan berdasarkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD. Materi yang dipilih dalam pengembangan media ini adalah "Aku Berperilaku Pancasila" yang mencakup pengenalan lambang dan bunyi sila Pancasila, makna setiap sila, contoh perilaku sesuai nilai Pancasila, tokoh perumus Pancasila, serta keteladanan sikap pahlawan bangsa. Pemilihan materi tersebut didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran visual dan kontekstual agar lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, peneliti menyusun konsep desain media pembelajaran animasi berbasis video Canva dengan memperhatikan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual berwarna, gambar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

bergerak, audio, dan cerita yang menarik. Desain media dirancang menggunakan kombinasi ilustrasi animasi, teks sederhana, audio narasi, musik pendukung, dan transisi visual agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Pemilihan warna, jenis huruf, ilustrasi, dan tata letak media disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas III SD sehingga tampilan media mudah dipahami dan tidak membosankan.

Pada tahap desain ini, peneliti juga menyusun *storyboard* sebagai rancangan awal alur video animasi yang akan dikembangkan. *Storyboard* memuat urutan tampilan media mulai dari halaman pembuka, tujuan pembelajaran, penyampaian materi, contoh penerapan nilai Pancasila, hingga penutup pembelajaran. Bagian pembuka media diawali dengan tampilan judul "Aku Berperilaku Pancasila" disertai ilustrasi siswa sekolah dasar dan animasi menarik untuk meningkatkan perhatian peserta didik. Setelah itu, media menampilkan tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui kompetensi yang akan dipelajari selama proses pembelajaran berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pada bagian inti materi, media pembelajaran dirancang menampilkan bunyi dan lambang sila Pancasila menggunakan animasi visual yang menarik. Setiap sila disajikan dengan gambar lambang, bunyi sila, makna sila, dan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, pada sila pertama ditampilkan lambang bintang emas disertai contoh perilaku seperti berdoa sebelum belajar dan menghormati teman yang berbeda agama. Sementara pada sila ketiga ditampilkan ilustrasi gotong royong dan bermain bersama tanpa membedakan suku maupun daerah asal teman. Penyajian materi dilakukan menggunakan bahasa sederhana agar mudah dipahami peserta didik sekolah dasar.

Selain menyusun isi materi, peneliti juga merancang integrasi pendekatan I-SETS dalam media pembelajaran animasi. Integrasi aspek *Islamic* diwujudkan melalui penanaman nilai religius seperti sikap toleransi, menghormati sesama, jujur, dan bertanggung jawab. Aspek *Science* diterapkan melalui pengenalan perilaku sosial dan hubungan antarmanusia dalam kehidupan sehari-hari. Aspek *Environment* dikembangkan melalui contoh kegiatan menjaga kebersihan lingkungan dan gotong royong. Aspek *Technology* diwujudkan melalui penggunaan video animasi digital berbasis Canva sebagai media pembelajaran modern. Sedangkan aspek *Society* diterapkan melalui contoh perilaku hidup bermasyarakat sesuai nilai-nilai Pancasila.

Tahap desain juga mencakup penyusunan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen tersebut meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta instrumen pengukuran minat belajar siswa. Penyusunan instrumen dilakukan berdasarkan indikator validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk memperoleh data penelitian secara sistematis dan objektif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Validitas, Kepraktisan dan Efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember

   a. Tahap Pengembangan/*Development(Validitas Produk)*

Setelah tahap desain selesai dilaksanakan, peneliti melanjutkan proses penelitian pada tahap pengembangan (*development*) dalam model ADDIE. Tahap ini merupakan proses merealisasikan seluruh rancangan media yang telah disusun sebelumnya menjadi sebuah produk pembelajaran digital yang utuh dan siap digunakan. Pada tahap pengembangan ini, seluruh komponen media pembelajaran animasi terintegrasi *Islamic, Science, Environment, Technology, and Society* (I-SETS) berbasis video Canva mulai diwujudkan ke dalam bentuk media audiovisual interaktif sesuai dengan rancangan *storyboard*, tujuan pembelajaran, materi, serta karakteristik peserta didik kelas III SD.

Media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan berbagai fitur animasi, ilustrasi visual, audio, teks, dan transisi gambar agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan komunikatif. Materi yang dikembangkan dalam media ini adalah "Aku Berperilaku Pancasila" yang memuat pengenalan bunyi sila Pancasila, lambang sila Pancasila, makna setiap sila, contoh perilaku sesuai nilai Pancasila, serta keteladanan tokoh bangsa dalam kehidupan sehari-hari. Penyajian materi dilakukan secara bertahap dengan menggunakan bahasa sederhana dan visual yang sesuai dengan perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pada tahap ini, peneliti juga mengintegrasikan pendekatan I-SETS ke dalam media pembelajaran animasi. Aspek *Islamic* diwujudkan melalui penanaman nilai religius, toleransi, tanggung jawab, dan sikap menghargai sesama. Aspek *Science* diintegrasikan melalui pengenalan perilaku sosial dan hubungan antarmanusia dalam kehidupan sehari-hari. Aspek *Environment* diterapkan melalui contoh menjaga kebersihan lingkungan dan sikap gotong

royong. Aspek *Technology* diwujudkan melalui penggunaan media digital berbasis Canva, sedangkan aspek *Society* diintegrasikan melalui contoh penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat.

Setelah media pembelajaran animasi selesai dikembangkan, tahap berikutnya adalah proses validasi ahli untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diimplementasikan kepada peserta didik. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek materi, tampilan visual, keterpakaian media, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti melibatkan dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media.

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kualitas isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS. Validator materi merupakan dosen yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Pancasila dan pengembangan pembelajaran sekolah dasar. Validasi dilakukan menggunakan instrumen angket penilaian berbentuk skala Likert dengan rentang skor 1–5.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Penilaian ahli materi difokuskan pada beberapa aspek, yaitu kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keterkaitan materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan isi materi, integrasi nilai karakter, penggunaan bahasa, dan sistematika penyajian materi. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar dan relevan dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain memberikan penilaian kuantitatif, validator materi juga memberikan beberapa saran perbaikan, seperti penyederhanaan kalimat pada bagian tertentu agar lebih mudah dipahami peserta didik, penambahan contoh perilaku yang lebih kontekstual, serta penguatan nilai karakter dalam penyajian materi. Saran tersebut kemudian dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran sebelum masuk pada tahap implementasi.

Berdasarkan hasil validasi tersebut, media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS dinyatakan sangat layak dari aspek materi dan dapat digunakan pada tahap uji coba setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Selain validasi materi, peneliti juga melaksanakan validasi media untuk menilai kualitas tampilan visual dan aspek teknis media pembelajaran animasi yang dikembangkan. Validator media merupakan dosen yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi pendidikan dan desain media pembelajaran digital.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Validasi media dilakukan untuk mengevaluasi aspek tampilan visual, kualitas animasi, pemilihan warna, keterbacaan teks, kemudahan navigasi, kualitas audio, sinkronisasi gambar dan suara, serta kemudahan penggunaan media pada berbagai perangkat digital. Penilaian dilakukan menggunakan lembar validasi berbentuk skala Likert dengan rentang skor 1–5.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Canva memiliki tampilan yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan ilustrasi,

animasi, dan kombinasi warna dinilai mampu meningkatkan perhatian serta minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Validator media juga memberikan beberapa masukan perbaikan, seperti memperbesar ukuran teks pada bagian tertentu, memperhalus transisi animasi, dan menyesuaikan durasi tampilan materi agar peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk memahami isi pembelajaran. Seluruh saran tersebut kemudian digunakan sebagai dasar revisi media tahap awal.

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai masukan validator.

Setelah proses revisi selesai dilakukan, media pembelajaran kemudian diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember . Uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media, tingkat kemudahan penggunaan, serta melihat keterlaksanaan media dalam situasi pembelajaran nyata. Selama pelaksanaan uji coba, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas peserta didik, keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta respon siswa terhadap penggunaan media animasi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil uji coba menunjukkan bahwa peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan tertarik mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Peserta didik juga lebih mudah memahami materi karena penyajian dilakukan secara visual dan kontekstual. Dengan demikian, tahap pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva

yang valid, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

b. Tahap Implementasi (Kepraktisan dan Efektivitas)

Tahap implementasi merupakan proses penerapan media pembelajaran animasi terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) berbasis video Canva yang telah melalui tahap validasi dan revisi sebelumnya. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan, kepraktisan, serta efektivitas media dalam situasi pembelajaran nyata pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember . Implementasi dilakukan sesuai dengan alokasi pembelajaran yang telah dirancang peneliti pada materi "Aku Berperilaku Pancasila" yang mencakup pengenalan bunyi sila Pancasila, lambang sila Pancasila, makna sila, serta contoh perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap implementasi, guru kelas bertindak sebagai pelaksana utama pembelajaran dengan menggunakan media animasi berbasis video Canva yang telah dikembangkan, sedangkan peneliti berperan sebagai pengamat untuk mencatat aktivitas pembelajaran, respon peserta didik, serta keterlaksanaan penggunaan media di kelas. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang dirancang sesuai prinsip pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1) Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembuka diawali dengan persiapan perangkat pembelajaran yang digunakan selama proses implementasi, seperti laptop, speaker aktif,

LCD proyektor, dan media pembelajaran animasi berbasis video Canva yang telah disiapkan peneliti. Guru memulai pembelajaran dengan salam, doa bersama, serta pengecekan kehadiran peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.

Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan gambaran singkat mengenai materi yang akan dipelajari. Pada tahap ini, guru menampilkan bagian awal video animasi yang memuat ilustrasi menarik tentang perilaku sesuai nilai Pancasila. Tampilan visual, warna, dan animasi digunakan untuk menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan kesiapan belajar siswa.

Sebagai apersepsi, guru mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti pengalaman bekerja sama dengan teman, membantu orang tua, atau menghormati perbedaan di lingkungan sekolah. Pertanyaan tersebut bertujuan menghubungkan pengalaman nyata peserta didik dengan materi "Aku Berperilaku Pancasila" sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang akan dipelajari.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Gambar 4.8 Kegiatan Pendahuluan oleh Peneliti

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti difokuskan pada penggunaan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Guru menayangkan video animasi secara bertahap sambil membimbing peserta didik memahami isi materi yang disampaikan. Pada bagian pengenalan sila Pancasila, peserta didik diminta memperhatikan lambang dan bunyi setiap sila yang ditampilkan melalui animasi visual dan audio yang menarik.

Selanjutnya, guru mengajak peserta didik mendiskusikan makna dari setiap sila Pancasila melalui contoh-contoh perilaku yang terdapat

dalam video animasi. Misalnya, pada sila kedua peserta didik diajak memahami pentingnya saling menghargai dan membantu teman, sedangkan pada sila ketiga siswa belajar mengenai sikap persatuan dan gotong royong di lingkungan sekolah.

Dalam kegiatan inti, guru juga menerapkan aktivitas kelompok sederhana agar peserta didik lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendiskusikan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila berdasarkan tayangan animasi. Setelah berdiskusi, setiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas sehingga peserta didik dapat saling bertukar pendapat dan pengalaman.

Pendekatan I-SETS juga diterapkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Aspek Islamic diwujudkan melalui penanaman nilai religius, toleransi, dan sikap saling menghormati. Aspek Science dan Environment diterapkan melalui pembiasaan menjaga lingkungan sekolah dan hidup disiplin. Aspek Technology diwujudkan melalui penggunaan media animasi digital berbasis Canva, sedangkan aspek Society dikembangkan melalui contoh perilaku hidup bermasyarakat sesuai nilai Pancasila.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Penggunaan media animasi membuat peserta didik terlihat lebih aktif, antusias, dan fokus mengikuti pembelajaran. Tampilan gambar bergerak, audio, serta ilustrasi yang menarik membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru meminta beberapa siswa menyampaikan kesan, pengalaman, dan pemahaman baru yang diperoleh setelah belajar menggunakan media animasi terintegrasi I-SETS.

Selanjutnya, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran mengenai perilaku sesuai nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Guru juga memberikan penguatan terhadap nilai karakter seperti gotong royong, toleransi, tanggung jawab, dan sikap menghargai sesama.

Untuk mengetahui pemahaman peserta didik, guru memberikan evaluasi berupa pertanyaan lisan maupun tugas sederhana yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sebagai tindak lanjut, guru meminta peserta didik menerapkan perilaku sesuai nilai Pancasila di rumah maupun di sekolah. Kegiatan pembelajaran kemudian diakhiri dengan doa bersama dan salam penutup.Melalui pelaksanaan implementasi yang sistematis tersebut, media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva mampu menciptakan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



4) Respon Peserta Didik

Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS menjadi salah satu fokus penting dalam penelitian ini. Pengumpulan data respon dilakukan setelah proses implementasi pembelajaran selesai dilaksanakan. Data diperoleh melalui angket respon peserta didik dan wawancara sederhana untuk mengetahui tingkat ketertarikan, kemudahan penggunaan, serta pengaruh media terhadap minat belajar siswa.

Angket respon peserta didik disusun menggunakan skala Likert dengan beberapa indikator penilaian, antara lain ketertarikan terhadap tampilan media, kemudahan memahami materi, keterlibatan dalam pembelajaran, serta peningkatan minat belajar setelah menggunakan media animasi. Selain itu, wawancara dilakukan kepada beberapa peserta didik untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

mengenai pengalaman mereka selama menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan media animasi berbasis video Canva dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Peserta didik merasa pembelajaran menjadi lebih menarik karena materi disajikan menggunakan gambar bergerak, suara, dan cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Salah satu peserta didik menyampaikan:

> "Belajarnya jadi lebih seru karena ada gambar bergerak dan videonya menarik. Saya jadi lebih mudah hafal sila-sila Pancasila."

Peserta didik lain juga menyampaikan:

> "Saya senang belajar pakai video animasi karena tidak bosan. Jadi lebih mudah memahami contoh perilaku baik di sekolah."

Selain itu, beberapa siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi membuat mereka lebih aktif bertanya dan berdiskusi bersama teman selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan hasil angket dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva memperoleh respon positif dari peserta didik dan mampu meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

5) Pre-test dan Post-test Peserta didik

Pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat dan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran animasi terintegrasi *Islamic, Science,*

Environment, Technology, and Society (I-SETS) berbasis video Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember . Tes diberikan kepada seluruh peserta didik yang menjadi subjek penelitian, yaitu sebanyak 28 siswa.

Pre-test dilaksanakan sebelum peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi. Tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi "Aku Berperilaku Pancasila," khususnya mengenai pemahaman bunyi sila Pancasila, makna sila, serta contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, *post-test* diberikan setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar dan tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS.

Instrumen tes disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Bentuk soal yang digunakan berupa pilihan ganda dan soal sederhana yang mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami konsep serta menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pelaksanaan *pre-test*, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan memahami materi secara menyeluruh. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai rata-rata peserta didik sebelum penggunaan media pembelajaran animasi. Sebagian siswa masih belum mampu menyebutkan bunyi sila Pancasila secara lengkap

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

dan belum memahami contoh perilaku yang sesuai dengan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Namun setelah proses pembelajaran menggunakan media animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva dilaksanakan, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik secara signifikan. Peserta didik terlihat lebih mudah memahami materi karena penyajian dilakukan secara visual, kontekstual, dan interaktif melalui gambar bergerak, audio, serta contoh perilaku yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Berikut hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

Berdasarkan hasil pengukuran tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dari 63,21 pada saat *pre-test* menjadi 86,96 pada saat *post-test*. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Pada pelaksanaan *pre-test*, sebagian kecil peserta didik mencapai ketuntasan belajar, sedangkan setelah penggunaan media pembelajaran animasi hampir seluruh peserta didik mencapai ketuntasan belajar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva mampu membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih efektif. Penggunaan animasi, ilustrasi visual, audio, dan contoh perilaku yang kontekstual membuat peserta didik lebih mudah menerima dan mengingat materi pembelajaran.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media animasi juga berdampak pada meningkatnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, berani menyampaikan pendapat, serta antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan sebelum penggunaan media pembelajaran animasi.

Dengan demikian, hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar dan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

3. Hasil Pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember

Hasil pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi *Islamic, Science, Environment, Technology, and Society* (I-SETS) pada penelitian ini merupakan jawaban atas rumusan masalah ketiga, yaitu mengenai hasil akhir produk media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember . Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran animasi berbasis video Canva yang memadukan unsur visual, audio, teks, dan pendekatan I-SETS dalam satu media pembelajaran interaktif.

Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar. Hasil

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

pengembangan media ini dapat dijelaskan melalui beberapa komponen utama sebagai berikut.

a. Tampilan Awal Media (*Opening Screen*)

Hasil pengembangan media pada bagian awal menampilkan halaman pembuka yang berisi judul materi, identitas pembelajaran, ilustrasi animasi, dan musik latar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar. Tampilan awal dirancang menggunakan kombinasi warna cerah dan karakter animasi anak agar mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran.

Keberadaan halaman pembuka ini terbukti mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan kesiapan belajar peserta didik sebelum memasuki materi inti. Peserta didik terlihat lebih fokus dan antusias ketika media mulai ditampilkan di kelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



b. Menu Navigasi Interaktif

Media pembelajaran animasi yang dikembangkan dilengkapi dengan fitur navigasi interaktif berupa tombol menu, materi, video, latihan soal, dan evaluasi. Menu navigasi dibuat sederhana dan mudah digunakan sehingga peserta didik dapat mengoperasikan media secara mandiri.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa fitur navigasi membantu siswa lebih aktif mengeksplorasi isi media tanpa mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat keterpakaian yang baik dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila.

c. Penyajian Materi Berbasis Animasi

Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk animasi bergerak yang memadukan teks, gambar, audio, dan ilustrasi kontekstual. Penyajian materi difokuskan pada nilai-nilai Pendidikan Pancasila, seperti sikap toleransi, tanggung jawab, kerja sama, dan perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil pengembangan pada bagian ini menunjukkan bahwa penggunaan animasi mampu membantu peserta didik memahami materi yang sebelumnya dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Peserta didik menjadi lebih aktif memperhatikan penjelasan dan lebih mudah mengingat materi pembelajaran.



d. Integrasi Pendekatan I-SETS

Hasil pengembangan media juga tampak pada keberhasilan integrasi pendekatan I-SETS dalam isi pembelajaran. Unsur-unsur I-SETS dikembangkan secara terintegrasi dalam setiap bagian materi, yaitu:

1) Islamic

Media memuat nilai-nilai Islami seperti toleransi, disiplin, jujur, dan saling menghargai yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

2) Science

Materi disusun secara logis dan kontekstual sehingga membantu siswa memahami hubungan antara konsep dan praktik kehidupan sosial.

3) Environment

Media menampilkan contoh perilaku menjaga kebersihan, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan sekolah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4) Technology

Penggunaan Canva sebagai media animasi memperlihatkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang menarik dan mudah diakses.

5) Society

Materi dikaitkan dengan kehidupan bermasyarakat sehingga siswa memahami pentingnya hidup rukun dan menghargai perbedaan.

Integrasi I-SETS dalam media pembelajaran menjadi salah satu hasil utama pengembangan yang mampu membuat pembelajaran lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

e. Hasil Pengembangan terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Hasil utama dari pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS terlihat dari meningkatnya minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan angket respon siswa, peserta didik menunjukkan perubahan sikap belajar yang lebih positif setelah menggunakan media pembelajaran animasi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, lebih berani menyampaikan pendapat, dan lebih fokus mengikuti pembelajaran. Selain itu, siswa merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena materi disampaikan melalui animasi, gambar bergerak, dan audio yang menarik.

Peningkatan minat belajar juga diperkuat oleh hasil *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 63,21 menjadi 86,96. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS tidak hanya meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran, tetapi juga berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka.

f. Tahap Evaluasi Produk

Sebagai bagian akhir dari proses pengembangan ADDIE, tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas akhir media pembelajaran animasi yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi ini menjadi bagian penting dalam menjawab rumusan masalah ketiga karena menunjukkan hasil akhir kelayakan produk yang digunakan dalam pembelajaran.

Evaluasi dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media, observasi pembelajaran, angket respon guru dan peserta didik, serta analisis hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil evaluasi, media memperoleh kategori sangat valid, praktis, dan efektif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan kontekstual sehingga mampu meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dengan demikian, hasil pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva pada penelitian ini telah memenuhi tujuan pengembangan dan mampu menjawab rumusan masalah ketiga, yaitu menghasilkan media pembelajaran yang layak, menarik, interaktif, serta efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar.

B. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang berfokus pada proses pengembangan, tingkat validitas, kepraktisan, efektivitas, serta hasil pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi *Islamic, Science, Environment, Technology, and Society* (I-SETS) dalam meningkatkan minat

belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember . Proses analisis dilakukan dengan mengintegrasikan data hasil validasi ahli, respon guru dan peserta didik, hasil observasi pembelajaran, serta data hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik. Analisis data disusun secara sistematis sesuai tahapan pengembangan model ADDIE dan mengacu pada fokus penelitian yang telah ditetapkan.

Validitas media pembelajaran animasi dianalisis berdasarkan hasil penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen validasi yang memuat aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, integrasi multimedia, serta kesesuaian pendekatan I-SETS dalam media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa isi media telah sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka, materi disusun secara sistematis, serta menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, ahli media memberikan penilaian positif terhadap desain visual, kualitas animasi, kombinasi warna, penggunaan audio visual, serta kemudahan navigasi media yang dinilai mampu meningkatkan ketertarikan siswa selama pembelajaran berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kepraktisan media dianalisis berdasarkan respon guru dan peserta didik setelah media diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas III SDNU Kraton Kencong Jember . Hasil respon guru menunjukkan bahwa media animasi terintegrasi I-SETS memudahkan proses penyampaian materi karena materi tersusun secara runtut, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan media animasi membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan mengurangi kejenuhan peserta didik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung.

Dari sisi peserta didik, hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa media pembelajaran animasi lebih menarik dibandingkan media pembelajaran konvensional yang sebelumnya digunakan. Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi karena penyajian dilakukan melalui gambar bergerak, suara narasi, ilustrasi kontekstual, dan contoh perilaku yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Efektivitas media pembelajaran animasi dianalisis melalui peningkatan hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila secara lebih efektif sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Terintegrasi I-SETS untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Validitas merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian pengembangan karena menunjukkan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan sebelum diterapkan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, validitas media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS difokuskan untuk menilai kesesuaian materi Pendidikan Pancasila dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka, kualitas tampilan media, integrasi unsur I-SETS, serta kemampuan media dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember .

Proses validasi dilakukan melalui penilaian oleh ahli materi dan ahli media yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Pancasila, teknologi pembelajaran, dan pengembangan media digital. Instrumen validasi disusun berdasarkan indikator kelayakan media pembelajaran yang mencakup aspek isi, kebahasaan, penyajian, desain visual, interaktivitas, dan keterpaduan multimedia.

Validitas media menjadi tahap penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya layak secara akademik dan teknis, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual bagi peserta didik sekolah dasar. Oleh karena itu, hasil validasi dijadikan dasar untuk melakukan revisi sebelum media diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa isi media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Ahli materi yang dilibatkan merupakan dosen yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Pancasila dan pengembangan kurikulum sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Instrumen validasi ahli materi disusun berdasarkan beberapa aspek utama, yaitu kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, relevansi materi dengan kebutuhan peserta didik, kebenaran konsep Pendidikan Pancasila, integrasi nilai karakter dan pendekatan I-SETS, serta penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembar penilaian menggunakan skala Likert 1–5, di mana skor 1 menunjukkan kategori sangat kurang dan skor 5 menunjukkan kategori sangat baik. Selain memberikan skor, validator juga

memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan media pembelajaran sebelum diimplementasikan.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	5
2	Materi sesuai dengan CP dan TP Kurikulum Merdeka	5	5
3	Materi relevan dengan karakteristik peserta didik	5	5
4	Materi sesuai dengan konsep Pendidikan Pancasila	5	5
5	Materi terintegrasi nilai karakter dan I-SETS	4	5
6	Materi disajikan secara runtut dan sistematis	4	5
7	Materi sesuai tingkat perkembangan siswa SD	4	5
8	Materi mengandung nilai moral dan sosial	5	5
9	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa	5	5
10	Bahasa mudah dipahami peserta didik	5	5
11	Struktur kalimat jelas dan komunikatif	4	5
12	Penyajian materi menarik dan interaktif	5	5
	Jumlah	**56**	**60**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Perhitungan validitas ahli materi dilakukan menggunakan rumus:

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{56}{60} \times 100\% = 93{,}33\%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila, relevan dengan kebutuhan peserta didik sekolah

dasar, serta mampu mengintegrasikan nilai karakter dan pendekatan I-SETS dalam pembelajaran secara baik.

Selain itu, validator menyampaikan bahwa media pembelajaran animasi mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Meskipun demikian, terdapat beberapa saran perbaikan, seperti penyederhanaan beberapa istilah dan penambahan contoh perilaku yang lebih dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari agar pembelajaran menjadi lebih optimal.

Hasil Validitas Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan tampilan, keterpaduan visual, kemudahan penggunaan, serta kualitas teknis media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember . Validasi ini bertujuan memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya layak dari segi isi, tetapi juga menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Ahli desain yang dilibatkan dalam penelitian ini merupakan dosen yang memiliki kompetensi di bidang teknologi pendidikan dan pengembangan media pembelajaran digital interaktif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Instrumen validasi ahli media disusun berdasarkan beberapa indikator utama, meliputi aspek tampilan visual, kualitas animasi, tata letak media, konsistensi warna dan tipografi, kemudahan navigasi, integrasi unsur I-SETS, kualitas audio dan video, serta keterpakaian media pada perangkat pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1–5, dengan kategori sangat kurang hingga sangat baik. Selain memberikan skor penilaian, validator juga memberikan masukan dan saran perbaikan untuk menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS memperoleh penilaian yang sangat baik pada aspek tampilan visual dan desain grafis. Validator menilai bahwa media memiliki tampilan menarik, ilustrasi animasi sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III sekolah dasar, serta tata letak yang rapi dan tidak membingungkan. Penggunaan warna, ikon, dan animasi dinilai mampu meningkatkan perhatian serta minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada aspek fungsi interaktif dan navigasi, media memperoleh penilaian baik. Fitur navigasi seperti tombol menu, next, back, dan audio dapat digunakan dengan cukup mudah oleh peserta didik. Namun, validator memberikan masukan agar beberapa tombol diperbesar dan diberi ikon yang lebih jelas supaya lebih mudah digunakan siswa kelas rendah sekolah dasar. Selain itu, validator juga menyarankan agar transisi antarhalaman dibuat lebih halus agar pengalaman belajar siswa menjadi lebih nyaman.

Aspek integrasi multimedia memperoleh hasil sangat baik. Gambar animasi, audio, video, dan teks dalam media dinilai sudah terpadu dengan baik dan mendukung penyampaian materi Pendidikan Pancasila. Integrasi pendekatan I-SETS dalam media juga dinilai terlihat jelas melalui penyajian materi yang menghubungkan unsur lingkungan, teknologi, masyarakat, dan nilai-nilai karakter kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Selain itu, pada aspek teknis dan keterpakaian, media dinilai fleksibel karena dapat dijalankan menggunakan laptop maupun perangkat android. Media juga tidak memerlukan instalasi aplikasi tambahan sehingga memudahkan guru dalam penggunaannya di kelas. Validator menilai bahwa media pembelajaran animasi ini cukup praktis digunakan baik dalam pembelajaran klasikal maupun pembelajaran mandiri siswa.

Berikut hasil rekapitulasi validasi ahli media media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Maksimal
1	Tampilan media menarik dan sesuai karakteristik siswa	5	5
2	Tata letak dan desain halaman tersusun rapi	5	5
3	Pemilihan warna dan font konsisten	4	5
4	Navigasi media mudah digunakan	4	5
5	Tombol dan fitur interaktif berfungsi dengan baik	4	5
6	Media memberikan pengalaman belajar yang nyaman	5	5
7	Animasi dan ilustrasi mendukung materi	5	5
8	Audio dan video jelas serta relevan	4	5
9	Keterpaduan teks, gambar, audio, dan animasi	5	5
10	Media dapat diakses pada berbagai perangkat	5	5
11	Media mudah digunakan dalam pembelajaran	5	5
12	Media mudah disebarluaskan	5	5
Jumlah		**56**	**60**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Perhitungan validitas ahli media dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$V_{ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{56}{60} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 93{,}33\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase validitas sebesar 93,33% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan layak digunakan dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember dengan revisi minor sesuai saran validator.

Validator juga memberikan beberapa rekomendasi penyempurnaan, seperti memperbesar ikon navigasi, memperhalus transisi animasi, dan menyesuaikan tempo audio narasi agar lebih sesuai dengan kemampuan memahami siswa sekolah dasar. Setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan tersebut, media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS dinyatakan siap untuk memasuki tahap implementasi dan uji coba lapangan.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember . Revisi yang dilakukan bersifat minor dan tidak mengubah substansi utama media, melainkan bertujuan menyempurnakan kualitas produk dari aspek isi, tampilan visual, navigasi, dan keterpaduan unsur multimedia. Penyempurnaan tersebut dilakukan agar media mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, kontekstual, serta mampu meningkatkan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berikut rekapitulasi hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang dikembangkan.

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Aspek Validasi	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	56	60	93,33%	Sangat Valid
2	Ahli Media	56	60	93,33%	Sangat Valid

Hasil rekapitulasi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS memperoleh kategori “Sangat Valid” baik dari aspek materi

maupun aspek desain/media. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila serta dapat digunakan sebagai salah satu media inovatif untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember .

Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Terintegrasi I-SETS dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember

Praktikalitas merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena berkaitan dengan tingkat kemudahan penggunaan, keterlaksanaan dalam proses pembelajaran, serta manfaat media bagi guru dan peserta didik. Dalam penelitian ini, praktikalitas media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS diukur untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif, mudah dipahami, dan mampu mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember .

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pengukuran praktikalitas dilakukan melalui penyebaran angket respon kepada guru dan peserta didik setelah media animasi terintegrasi I-SETS diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Instrumen angket dirancang untuk mengukur beberapa indikator, meliputi kemudahan penggunaan media, kejelasan materi, daya tarik tampilan animasi, kesesuaian media dengan aktivitas pembelajaran, kemudahan navigasi, serta kontribusi media dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju.

Penilaian praktikalitas oleh guru difokuskan pada aspek kemudahan penggunaan media dalam proses pembelajaran, kesesuaian isi media dengan tujuan

pembelajaran Pendidikan Pancasila, keterpaduan unsur I-SETS dalam materi, serta efektivitas media dalam membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Sementara itu, respon peserta didik diarahkan pada pengalaman mereka selama menggunakan media animasi, seperti tingkat ketertarikan terhadap tampilan visual, kemudahan memahami materi, semangat belajar, serta keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil analisis praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS memperoleh respon yang sangat positif dari peserta didik maupun guru. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa media animasi yang digunakan menarik, mudah dipahami, dan membuat pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran sebelumnya yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks. Selain itu, unsur animasi, ilustrasi bergerak, audio, serta contoh kontekstual berbasis pendekatan I-SETS mampu meningkatkan perhatian dan rasa ingin tahu peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berikut hasil rekapitulasi angket respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Nama Responden	Ya	Tidak	Skor	Persentase
1	R1	10	0	10	100
2	R2	10	0	10	100
3	R3	9	1	9	90
4	R4	10	0	10	100
5	R5	10	0	10	100
6	R6	9	1	9	90

7	R7	8	2	8	80
8	R8	10	0	10	100
9	R9	10	0	10	100
10	R10	9	1	9	90
11	R11	10	0	10	100
12	R12	10	0	10	100
13	R13	8	2	8	80
14	R14	10	0	10	100
15	R15	10	0	10	100
16	R16	10	0	10	100
17	R17	9	1	9	90
18	R18	10	0	10	100
19	R19	10	0	10	100
20	R20	9	1	9	90
21	R21	10	0	10	100
22	R22	10	0	10	100
23	R23	9	1	9	90
24	R24	10	0	10	100
25	R25	10	0	10	100
26	R26	8	2	8	80
27	R27	10	0	10	100
28	R28	10	0	10	100

Total Skor = 2660

Rumus praktikalitas:

$$NPr = \frac{Ts - e}{Ts - Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{2660}{2800} \times 100\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

$$NPr = 95\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase praktikalitas sebesar 95% dengan kategori **"Sangat Praktis."** Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik.

Secara individual, sebagian besar peserta didik memberikan skor maksimal terhadap penggunaan media. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa nyaman dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Mereka menilai bahwa tampilan animasi yang menarik, penggunaan warna dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta penyajian materi yang sederhana dan kontekstual membuat mereka lebih mudah memahami isi pembelajaran.

Beberapa peserta didik memberikan skor sedikit lebih rendah, yaitu pada rentang 80%–90%. Berdasarkan hasil observasi dan komentar peserta didik, hal tersebut dipengaruhi oleh faktor teknis seperti kecepatan pemutaran animasi pada perangkat tertentu atau kebutuhan pendampingan awal dalam menggunakan fitur navigasi media. Namun demikian, skor tersebut tetap menunjukkan bahwa media berada dalam kategori praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil praktikalitas ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS tidak hanya valid dari segi isi dan desain, tetapi juga efektif digunakan dalam pembelajaran nyata. Media mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Terintegrasi I-SETS dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember

Setelah media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS direvisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi serta ahli media, tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji efektivitas produk. Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDNU Kraton Kencong Jember .

Uji coba dilaksanakan dengan melibatkan 28 peserta didik kelas III sebagai subjek penelitian. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam dua kali pertemuan sesuai dengan alokasi waktu yang telah disesuaikan dengan perangkat pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menggunakan desain One Group Pretest–Posttest Design, yaitu peserta didik diberikan tes awal (pretest) sebelum menggunakan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS dan tes akhir (posttest) setelah proses pembelajaran berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pada pertemuan pertama, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal mereka terkait materi Pendidikan Pancasila yang akan dipelajari. Setelah itu, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media animasi terintegrasi I-SETS yang memuat unsur ilustrasi bergerak, audio, video pembelajaran, contoh kontekstual, serta penyajian materi yang dikaitkan dengan pendekatan I-SETS. Selama proses pembelajaran, peserta didik terlihat lebih aktif dalam memperhatikan materi, berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan mengikuti aktivitas belajar yang terdapat pada media.

Pertemuan kedua difokuskan pada penguatan materi dan evaluasi hasil belajar. Peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman mereka setelah menggunakan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat efektivitas media yang dikembangkan.

Tabel 4.8 Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik

No	Nama	Pretest	Posttest
1	R1	60	85
2	R2	65	90
3	R3	70	90
4	R4	60	85
5	R5	55	80
6	R6	65	90
7	R7	60	80
8	R8	70	95
9	R9	65	85
10	R10	55	75
11	R11	60	85
12	R12	70	90
13	R13	55	80
14	R14	65	90
15	R15	60	85
16	R16	70	95
17	R17	65	90
18	R18	60	85
19	R19	70	95

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

20	R20	65	85
21	R21	55	80
22	R22	60	85
23	R23	65	90
24	R24	70	95
25	R25	60	85
26	R26	55	75
27	R27	65	90
28	R28	70	95

Untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS, peneliti melakukan analisis menggunakan uji N-Gain. Analisis ini digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Tabel 4.9 Hasil Uji N-Gain

No	Kode Siswa	Pretest	Posttest	Selisih	N-Gain	Kategori
1	R1	60	85	25	0.63	Sedang
2	R2	65	90	25	0.71	Tinggi
3	R3	70	90	20	0.67	Sedang
4	R4	60	85	25	0.63	Sedang
5	R5	55	80	25	0.56	Sedang
6	R6	65	90	25	0.71	Tinggi
7	R7	60	80	20	0.50	Sedang
8	R8	70	95	25	0.83	Tinggi
9	R9	65	85	20	0.57	Sedang
10	R10	55	75	20	0.44	Sedang
11	R11	60	85	25	0.63	Sedang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

12	R12	70	90	20	0.67	Sedang
13	R13	55	80	25	0.56	Sedang
14	R14	65	90	25	0.71	Tinggi
15	R15	60	85	25	0.63	Sedang
16	R16	70	95	25	0.83	Tinggi
17	R17	65	90	25	0.71	Tinggi
18	R18	60	85	25	0.63	Sedang
19	R19	70	95	25	0.83	Tinggi
20	R20	65	85	20	0.57	Sedang
21	R21	55	80	25	0.56	Sedang
22	R22	60	85	25	0.63	Sedang
23	R23	65	90	25	0.71	Tinggi
24	R24	70	95	25	0.83	Tinggi
25	R25	60	85	25	0.63	Sedang
26	R26	55	75	20	0.44	Sedang
27	R27	65	90	25	0.71	Tinggi
28	R28	70	95	25	0.83	Tinggi
Rata-rata	-	63.21	86.96	23.75	0.66	Sedang (Medium)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan hasil analisis data pretest dan posttest terhadap 28 peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember , diperoleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,66 yang berada pada kategori sedang (medium) dengan interpretasi cukup efektif sesuai kriteria Hake. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Selain peningkatan hasil belajar, selama proses pembelajaran juga terlihat adanya perubahan pada minat dan keterlibatan peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif bertanya, lebih fokus memperhatikan pembelajaran, serta lebih antusias mengikuti aktivitas belajar dibandingkan sebelum penggunaan media animasi. Unsur visual bergerak, ilustrasi menarik, audio, dan penyajian materi yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari menjadi faktor yang membantu peserta didik lebih mudah memahami materi.

Beberapa peserta didik yang sebelumnya memperoleh nilai rendah pada pretest juga mengalami peningkatan hasil belajar yang cukup baik pada posttest. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS mampu membantu peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan belajar. Selain itu, pendekatan I-SETS yang menghubungkan materi dengan lingkungan, teknologi, dan kehidupan sosial membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba terbatas terhadap media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis Canva, dilakukan beberapa revisi minor pada produk untuk menyempurnakan aspek substansi, kebahasaan, dan tampilan visual media. Revisi dilakukan tanpa mengubah struktur utama produk, karena secara umum media telah dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun revisi yang dilakukan meliputi beberapa aspek berikut:

Tabel 4.10 Rangkuman Revisi Produk

No	Aspek yang Direvisi	Kondisi Sebelum Revisi	Kondisi Setelah Revisi
1	Ketepatan isi materi	Terdapat ketidaktepatan pada penulisan bunyi sila Pancasila.	Bunyi sila Pancasila diperbaiki sesuai rumusan yang benar.

2	Integrasi pendekatan I-SETS	Keterkaitan dimensi Islamic, Science, Environment, Technology, dan Society belum tampak menyeluruh.	Integrasi kelima dimensi I-SETS diperkuat dan ditampilkan secara eksplisit dalam materi.
3	Desain dan tata letak visual	Tata letak dan pemilihan warna belum konsisten serta kurang menarik bagi anak.	Tata letak dirapikan dan warna dibuat lebih cerah serta ramah anak.
4	Redaksi materi	Beberapa kalimat terlalu panjang dan kurang sederhana untuk siswa kelas rendah.	Redaksi disederhanakan agar mudah dipahami peserta didik kelas III.
5	Fitur navigasi	Ikon dan tombol navigasi kurang jelas serta kurang mudah dioperasikan.	Fitur navigasi dioptimalkan agar lebih jelas dan mudah digunakan.
6	Kualitas audio dan animasi	Kualitas audio dan kehalusan transisi animasi belum optimal.	Kualitas audio diperjelas dan transisi animasi diperhalus.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH. ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Tahap revisi produk merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran karena berfungsi untuk menyempurnakan produk berdasarkan hasil evaluasi, validasi ahli, serta respon pengguna selama proses implementasi. Dalam penelitian ini, revisi dilakukan terhadap media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember . Revisi dilakukan setelah peneliti memperoleh masukan dari ahli materi, ahli media, guru kelas, serta peserta didik sebagai pengguna utama media pembelajaran. Tahapan revisi ini bertujuan menghasilkan produk yang tidak hanya layak secara akademik dan teknis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Secara teoritis, revisi produk dalam penelitian pengembangan merupakan bagian dari tahap evaluation pada model ADDIE. Menurut Branch, evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahapan pengembangan guna memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.[54] Oleh karena itu, revisi produk tidak hanya berorientasi pada perbaikan tampilan media, tetapi juga pada penyempurnaan isi materi, kualitas interaksi pembelajaran, serta efektivitas media dalam membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori “sangat valid.” Hasil

[54] Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009), 2.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

tersebut menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik sekolah dasar. Meskipun demikian, validator memberikan beberapa masukan terkait perlunya penambahan contoh kontekstual dan penguatan integrasi nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan ilustrasi dan contoh nyata mengenai sikap toleransi, kerja sama, tanggung jawab, dan menghargai perbedaan di lingkungan sekolah maupun masyarakat.

Perbaikan tersebut sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami materi apabila pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.[55] Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik sebagai warga negara yang baik. Oleh karena itu, media animasi yang dikembangkan dirancang agar mampu menghubungkan konsep Pendidikan Pancasila dengan realitas sosial yang dekat dengan kehidupan peserta didik sekolah dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Selain itu, revisi juga dilakukan berdasarkan pendekatan I-SETS yang menjadi landasan pengembangan media. Pendekatan I-SETS (Islamic, Science, Environment, Technology, and Society) menekankan keterkaitan antara ilmu pengetahuan, lingkungan, teknologi, dan kehidupan sosial dalam proses pembelajaran.[56]Oleh sebab itu, peneliti menambahkan beberapa adegan animasi yang menunjukkan hubungan antara nilai-nilai kewarganegaraan dengan kehidupan masyarakat, penggunaan teknologi secara bijak, serta pentingnya menjaga lingkungan sebagai bentuk tanggung

[55] Elaine B. Johnson, *Contextual Teaching and Learning* (California: Corwin Press, 2002), 25.
[56] Binadja, "Pendekatan SETS dalam Pembelajaran Sains," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 3 (2006): 45.

jawab warga negara. Integrasi unsur I-SETS ini bertujuan agar peserta didik tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pada aspek desain media, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 93,33% dengan kategori "sangat valid." Ahli media memberikan beberapa saran perbaikan, terutama pada aspek konsistensi warna, kejelasan navigasi tombol, sinkronisasi audio dengan animasi, serta keterbacaan teks pada beberapa bagian media. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan memperbaiki tata letak menu, memperbesar ukuran huruf, menyederhanakan tampilan halaman, serta memperjelas ikon navigasi agar lebih mudah digunakan oleh peserta didik kelas III sekolah dasar.

Revisi pada aspek visual tersebut sesuai dengan teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad, bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi prinsip kesederhanaan, keterbacaan, konsistensi, dan daya tarik visual agar mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik.[57] Penggunaan warna yang menarik, ilustrasi animasi, serta audio interaktif dalam media pembelajaran dapat membantu peserta didik lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain revisi berdasarkan hasil validasi ahli, peneliti juga melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil implementasi di kelas. Berdasarkan hasil angket praktikalitas yang diperoleh dari 28 peserta didik kelas III SDNU Kraton Kencong Jember , media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori "sangat praktis." Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mampu membantu peserta didik memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih baik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[57] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 74.

Meskipun demikian, beberapa peserta didik menyampaikan bahwa pada perangkat tertentu animasi berjalan terlalu cepat sehingga sulit diikuti. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melakukan revisi dengan menambahkan tombol pause dan replay pada bagian animasi tertentu agar peserta didik dapat mengulangi materi sesuai kebutuhan mereka. Peneliti juga memperbaiki kualitas audio pada beberapa bagian media agar suara narasi terdengar lebih jelas dan mudah dipahami.

Hasil revisi produk juga diperkuat oleh hasil uji efektivitas media. Berdasarkan hasil pretest dan posttest terhadap 28 peserta didik, diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,66 dengan kategori sedang (medium) atau cukup efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS mampu meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik secara signifikan. Selama proses implementasi, peserta didik terlihat lebih aktif bertanya, antusias mengikuti pembelajaran, serta lebih berani mengemukakan pendapat dibandingkan sebelum penggunaan media animasi.

Temuan tersebut sejalan dengan teori minat belajar yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian, rasa senang, keterlibatan, dan motivasi peserta didik dalam belajar.[58] Media animasi yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran sekolah dasar karena peserta didik pada usia tersebut cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang konkret, visual, dan interaktif.

Secara keseluruhan, revisi produk dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu penyempurnaan isi materi, penguatan integrasi pendekatan I-SETS, perbaikan desain visual, optimalisasi fitur navigasi, peningkatan kualitas audio dan animasi, serta penyesuaian tampilan media dengan karakteristik peserta didik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[58] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2015), 180.

sekolah dasar. Seluruh proses revisi dilakukan secara sistematis berdasarkan hasil validasi ahli dan implementasi lapangan sehingga media yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Dengan demikian, media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS yang telah direvisi dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III di SDNU Kraton Kencong Jember . Produk akhir yang dihasilkan tidak hanya memenuhi aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas, tetapi juga mampu mendukung pembelajaran yang aktif, kontekstual, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik sekolah dasar.

B. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki dua implikasi utama, yaitu implikasi teoretis dan implikasi praktis sebagai berikut.

1. Implikasi Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas penerapan pendekatan I-SETS (Islamic, Science, Environment, Technology, and Society) yang selama ini lebih banyak dikaji pada pembelajaran sains ke dalam ranah pembelajaran nilai, yakni Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Temuan bahwa media animasi terintegrasi I-SETS mampu meningkatkan minat belajar memberikan dukungan empiris bagi teori pembelajaran multisensori dan teori kebermaknaan belajar, sekaligus memperkaya khazanah pengembangan media pembelajaran berbasis nilai dan teknologi pada jenjang pendidikan dasar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan guru sebagai alternatif media belajar yang menarik untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi “Aku Berperilaku Pancasila” di kelas III. Bagi peserta didik, media membantu memvisualisasikan konsep abstrak sehingga pembelajaran

menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Bagi sekolah, hasil penelitian ini mendorong pemanfaatan teknologi digital dan integrasi nilai keislaman dalam pembelajaran, serta dapat menjadi rujukan pengembangan media pembelajaran inovatif lainnya.

C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva yang telah dikembangkan dalam penelitian ini memiliki potensi pemanfaatan yang luas sebagai inovasi pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan berpusat pada peserta didik. Dalam pemanfaatannya, guru disarankan menggunakan media ini tidak hanya sebagai alat bantu presentasi materi, tetapi sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran aktif yang mendorong interaksi, diskusi, dan refleksi nilai selama proses pembelajaran berlangsung. Media akan lebih optimal apabila diintegrasikan dengan metode pembelajaran partisipatif seperti diskusi kelompok, tanya jawab kontekstual, simulasi perilaku, atau penugasan reflektif sehingga siswa tidak hanya menonton animasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam memaknai isi pembelajaran. Selain itu, guru perlu menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi kelas, karakteristik siswa, serta alokasi waktu pembelajaran agar implementasi media benar-benar mendukung pencapaian tujuan instruksional. Pemanfaatan media juga dapat diperluas tidak hanya dalam pembelajaran klasikal di kelas, tetapi sebagai bahan belajar mandiri siswa di rumah melalui distribusi video digital kepada peserta didik dan orang tua. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi sarana pembelajaran fleksibel yang mendukung penguatan pembelajaran Pendidikan Pancasila baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Saran Diseminasi Produk

Dari sisi diseminasi, produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini disarankan untuk diperkenalkan secara lebih luas kepada guru, sekolah, dan pemangku kepentingan pendidikan melalui berbagai forum akademik maupun praktis. Diseminasi dapat dilakukan melalui kegiatan workshop, pelatihan guru, forum Kelompok Kerja Guru (KKG), seminar pendidikan, publikasi ilmiah, maupun berbagi praktik baik antar satuan pendidikan. Penyebarluasan produk juga dapat dilakukan melalui platform digital seperti repository sekolah, media sosial edukatif, kanal YouTube pembelajaran, maupun Learning Management System (LMS) sekolah agar akses terhadap media menjadi lebih luas dan berkelanjutan. Namun demikian, proses diseminasi hendaknya tidak berhenti pada distribusi produk semata, melainkan disertai dengan panduan implementasi dan pelatihan penggunaan agar guru sebagai pengguna akhir memahami cara memanfaatkan media secara optimal sesuai tujuan pedagogis yang diharapkan. Dalam konteks institusional, sekolah juga disarankan mendukung diseminasi melalui kebijakan internal yang mendorong inovasi pembelajaran digital dan penggunaan media pembelajaran kreatif dalam proses belajar mengajar. Dengan strategi diseminasi yang tepat, produk yang dikembangkan tidak hanya memberikan manfaat pada konteks penelitian terbatas, tetapi dapat diperluas menjadi inovasi pembelajaran yang berdampak pada satuan pendidikan lain dengan karakteristik serupa. Berikut link diseminasi: https://youtu.be/79Eg3-gl--Y

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun untuk pengembangan produk lebih lanjut, media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS berbasis video Canva ini masih memiliki ruang pengembangan yang signifikan baik dari sisi konten, fitur, maupun cakupan implementasi. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi Pendidikan Pancasila lainnya atau mata pelajaran berbeda guna memperluas penerapan pendekatan I-SETS dalam konteks pembelajaran sekolah dasar. Selain itu, produk dapat

ditingkatkan dari media video animasi linear menjadi media interaktif berbasis aplikasi, game edukatif, atau multimedia responsif yang memungkinkan adanya umpan balik langsung, navigasi mandiri, dan aktivitas evaluatif digital bagi siswa. Pengembangan selanjutnya juga dapat diarahkan pada integrasi teknologi yang lebih maju seperti augmented reality, gamifikasi, atau platform pembelajaran adaptif untuk meningkatkan interaktivitas dan pengalaman belajar siswa. Dari sisi penelitian, uji implementasi dalam skala yang lebih luas pada berbagai sekolah dengan karakteristik berbeda juga perlu dilakukan guna menguji generalisasi efektivitas produk secara lebih komprehensif. Dengan demikian, pengembangan lanjutan terhadap produk ini tidak hanya berfokus pada penyempurnaan teknis media, tetapi juga pada perluasan fungsi, peningkatan kualitas pedagogis, serta adaptasi teknologi agar media tetap relevan dengan perkembangan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dan dinamika transformasi pendidikan digital.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.

Binadja, Achmad. "Pendekatan SETS dalam Pembelajaran Sains." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 3 (2006): 45.

Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.

Canva. "Introducing Canva Video Suite." Canva Newsroom, 2021.

Dianah, J. H. "Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar PPKn." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran (JIPP)*, 2023.

Firmansyah. "Integrasi Nilai Islam dan Lingkungan dalam Media Pembelajaran Digital untuk Pendidikan Dasar." 2022.

Fitriani, dan Widodo. "Efektivitas Media Audio-Visual Terintegrasi Nilai Agama dan Lingkungan untuk Pembelajaran Tematik SD." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2024.

Hadiningrum. "Pengembangan Media Audio-Visual Tematik Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD." 2021.

Hamzah. "Model I-SETS dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD." Disertasi, Universitas Negeri Malang, 2024.

Harefa, E., H. A. Afendi, P. Karuru, dan dkk. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Pendekatan Science Environment Technology Society (SETS) pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar." 2024.

Hasanah, L., dan A. Widodo. "Model Pembelajaran Integratif Berbasis Islamic-STEM/SETS dalam Penguatan Karakter dan Literasi Kontekstual Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 44, no. 1 (2025): 55–68.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hidayat, dan Munawaroh. "Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran PPKn di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Karakter* 13, no. 1 (2023).

Hutasoit, D. K., dan L. W. Hasanah. "Media dan Teknologi Pembelajaran PPKn dalam Memenuhi Tujuan dan Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan." *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Filsafat*, 2024.

Johnson, Elaine B. *Contextual Teaching and Learning*. California: Corwin Press, 2002.

Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.

Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Jakarta: Kemendikbudristek, 2022.

Kurniawati. "Pengembangan Media Video Animasi Bernuansa Islami untuk Meningkatkan Minat Belajar PPKn Siswa Sekolah Dasar." 2025.

Maulida. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Society 5.0 untuk Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar." 2021.

Maulida, F., dan U. Khasanah. "Integrasi Pendekatan SETS Berbasis Nilai Keislaman dalam Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 9, no. 1 (2024): 88–102.

OECD. *PISA 2022 Results: Learning During and Beyond Disruption*. Paris: OECD Publishing, 2023. https://doi.org/10.1787/a97db61c-en.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Prasetyo, dan Anindita. “Pengembangan Media Pembelajaran I-SETS pada Materi IPA Sekolah Dasar.” 2021.

Prasetyo, H., dan D. Lestari. “Model Pembelajaran Kontekstual dalam Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Internalisasi Nilai pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 10, no. 1 (2025): 77–91.

Pratiwi, N. K., dan R. Wulandari. “Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 8, no. 1 (2024): 411–423.

Rahmawati, dan Kusuma. “Inovasi Pembelajaran Berbasis Media Digital Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar.” 2022.

Rahmawati, Nur, dan Taufik Hidayat. “Implementasi Pendekatan I-SETS (Islamic, Science, Environment, Technology, and Society) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual dan Karakter Peserta Didik.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 12, no. 2 (2023): 245–256.

Raudah, Syufi, Ahmad Suriansyah, dan Celia Cinantya. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar pada Siswa Sekolah Dasar.” *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin* 2, no. 4 (2024): 2092–2097.

Resti, R. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2024): 1125–1138.

Salsabila. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Aktivitas Belajar Pancasila di Kelas Rendah SD.” 2023.

Sanjaya, Dewa Bagus, Anida Fajriani, dan I Nengah Suastika. “Penerapan Media Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

1 Semarapura Kangin." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 3 (2025): 215–226.

Saraswati, R. P., Iksam, dan Hidayat. "Penerapan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar PPKn Sekolah Dasar." *Jurnal Tunas*, 2025.

Sari, dan Lestari. "Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD." 2023.

Setiawan, H., dan F. Nugraha. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 10, no. 2 (2025): 145–158.

Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah*. Vol. 15. Jakarta: Lentera Hati, 2017.

Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Sutrisno, A., dan E. Mulyani. "Internalisasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 43, no. 2 (2024): 311–324.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia, 2003.

UNESCO. "Technology in Education: A Tool on Whose Terms?" *Global Education Monitoring Report*. Paris: UNESCO, 2023.

Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Jember: UIN KHAS Jember.

Wulandari, dan Arifin. "Analisis Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 2 (2024).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Yenti, E. “Islamic Values Integrated Learning Media in SMA (Science, Environment, Technology, Society) Terintegrasi Nilai Islam.” *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*, 2022.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Siti Nailul Ilmi

NIM : 233206040005

Program : Magister

Institusi : Pascasarjana UIN KHAS Jember

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis/disertasi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 10 Mei 2026

yang menyatakan,

Siti Nailul Ilmi

NIM. 233206040005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2

Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : http://pasca.uinkhas.ac.id

No : B.3259/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/11/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.
Kepala sekolah Dasar Nahdlatul Ulama Kencong Jember
Di -
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama	:	Siti Nailul Ilmi
NIM	:	233206040005
Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang	:	Magister (S2)
Waktu Penelitian	:	3 Bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat)
Judul	:	Pengembangan Media Belajara Animasi Terintegrasi Islamic, Science, Environment, Technology, and Society (I-SETS) Meningkatkan Minta Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Nahdlatul Ulama Kencong Jember

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jember, 17 Desember 2024
An. Direktur,
Wakil Direktur

Saihan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tembusan :
Direktur Pascasarjana

Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.
Token : zp7Z24sl

Lampiran 3

HASIL VALIDASI ANGKET AHLI MEDIA/DESAIN

HASIL LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian:
Pengembangan media pembelajaran animasi terintegrasi I-SETS dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Kewarganegaraan peserta didik kelas III di SDNU Kraton Jember

Nama Peneliti:
Siti Nailul Ilmi

Nama Ahli Media:
Dr. H. Moh Anwar, M.Pd

Petunjuk:
Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Mohon memberikan respon pada setiap pertanyaan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom angka yang sesuai.

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

A. Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan Visual dan Desain Grafis						
1.	Tampilan media menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik					√
2.	Desain dan layout halaman tertata rapi dan tidak membingungkan					√
3.	Warna, font, dan elemen visual lainnya konsisten dan serasi				√	
Fungsi Interaktif dan Navigasi						
4.	Fitur navigasi (next, back, zoom, dsb.) mudah digunakan dan intuitif			√		
5.	Hyperlink, tombol, dan fitur interaktif lainnya berjalan dengan baik			√		
6.	Media memberi pengalaman pengguna (user experience) yang nyaman dan responsif					√
Kelengkapan dan Kualitas Multimedia						
7.	Gambar/ilustrasi mendukung materi yang disampaikan					√

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

8.	Video dan audio yang disisipkan relevan, jernih, dan berfungsi dengan baik				√	
9.	Teks, video, suara, dan gambar tersaji secara sinkron dan terpadu				√	
Teknis dan Keterpakaian Media						
10.	Media dapat dibuka/diakses di berbagai perangkat (laptop, tablet, smartphone)					√
11.	Media dapat digunakan secara offline / Online				√	
12.	Media mudah disebarluaskan dan tidak memerlukan instalasi khusus					√

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Belum ada profil pengembang	Tambahkan profil pengembang
2.	Belum ada video interaktif dan kuis	Belum ada video interaktif dan kuis

C. Komentar/Saran

.....

.....**Kesimpulan**

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,
Ahli Materi

Dr. H. Moh Anwar, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4

HASIL VALIDASI ANGKET AHLI MATERI

HASIL LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Modul Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital *Flipbook Maker* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SDN 12 Sanur Denpasar

Peneliti : Ludfiatul Istianah

Ahli Materi : Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd

Petunjuk:
Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap komponen materi dalam modul digital berbasis *Flipbook Maker* dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, berdasarkan skala berikut:

Keterangan Skala:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

A. Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
	Kesesuaian Materi					
1.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan					√
2.	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)					√
3.	Materi relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik					√
	Kebenaran Isi					
4.	Materi yang disampaikan sesuai dengan ajaran Islam yang benar					√
5.	Materi didukung oleh dalil Al-Qur'an dan Hadis yang relevan				√	
	Kelengkapan dan Kedalaman Materi					
6.	Materi disajikan secara lengkap dan menyeluruh				√	
7.	Materi memiliki kedalaman sesuai tingkat perkembangan siswa SD				√	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KH. ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Kebermaknaan dan Keterpaduan						
8.	Materi mengandung nilai-nilai moral dan spiritual Islam					√
9.	Materi terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik					√
Bahasa dan Penyajian Materi						
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					√
11.	Kalimat disusun dengan struktur yang benar dan tidak menimbulkan tafsir ganda				√	
12.	Penyajian materi menarik dan sistematis				√	

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Modul Ajar Sudah Bagus	

C. Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,
Ahli Materi

Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Identitas Responden

Nama: Mohamad TRISTAN .A P

Kelas: VA

Jenis **Kelamin**:Laki-laki/Perempuan(lingkari salah satu)

Usia: tahun

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang(✓)pada kolom $''Ya''$ jika Anda setuju dengan pernyataa n tersebut,dan "Tidak" jika Anda tidak setuju.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran animasi berbasis video Canva	V	
2	Media pembelajaran membantu saya memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah		
3	Tampilan animasi dan gambar dalam media menarik untuk dipelajari	V	
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah	V	
5	Media pembelajaran membuat saya lebih semangat belajar	V	
6	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media ini		
7	Materi dalam media sesuai dengan pelajaran yang diajarkan guru		
8	Media membantu saya memahami contoh penerapan nilai Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	V	
9	Saya ingin menggunakan media pembelajaran seperti ini pada materi lainnya	V	
10	Media pembelajaran membantu meningkatkan minat belajar saya	V	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Saran atau Masukan

Silakan tulis pendapat atau saran Anda terhadap media animasi terintegrasi I-SETS berbas is video Canvayang digunakan: bagus dan seru

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Identitas Responden

Nama:iihan.n.e.t.m

Kelas:

Jenis Kelamin:Laki-laki/Perempuan (lingkari salah satu)

Usia:0 tahun

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓) pada kolom "Ya" jika Anda setuju dengan pernyataan tersebut,dan "Tidak" jika Anda tidak setuju.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran animasi berbasis video Canva	✓	
2	Media pembelajaran membantu saya memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah	✓	
3	Tampilan animasi dan gambar dalam media menarik untuk dipelajari	✓	
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah	✓	
5	Media pembelajaran membuat saya lebih semangat belajar	✓	
6	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media ini	✓	
7	Materi dalam media sesuai dengan pelajaran yang diajarkan guru	✓	
8	Media membantu saya memahami contoh penerapan nilai Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	✓	
9	Saya ingin menggunakan media pembelajaran seperti ini pada materi lainnya	✓	
10	Media pembelajaran membantu meningkatkan minat belajar saya	✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Saran atau Masukan

Silakan tulis pendapat atau saran Anda terhadap media animasi terintegrasi I-SETS berb asisvideo Canvayang digunakan:

bagus senang dan mudah untuk dipelajari

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Identitas Responden

Nama: elsa Nama dhani putri

Kelas:. YA

Jenis Kelamin:Laki-laki/Perempuan(lingkari salah satu)

Usia ....**11**..... tahun

Petunjuk Pengisian

Berilah tanda centang (✓)pada kolom $''Ya''$ jika Anda setuju dengan pernyataan ter sebut, dan "Tidak" jika Anda tidak setuju.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran animasi berbasis video Canva	✓	
2	Media pembelajaran membantu saya memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah	✓	
3	Tampilan animasi dan gambar dalam media menarik untuk dipelajari	✓	
4	Saya dapat menggunakan media pembelajaran dengan mudah	✓	✓
5	Media pembelajaran membuat saya lebih semangat belajar	✓	
6	Saya tidak merasa bosan saat belajar menggunakan media ini	✓	
7	Materi dalam media sesuai dengan pelajaran yang diajarkan guru	✓	
8	Media membantu saya memahami contoh penerapan nilai Pendidikan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	✓	
9	Saya ingin menggunakan media pembelajaran seperti ini pada materi lainnya	✓	
10	Media pembelajaran membantu meningkatkan minat belajar saya	✓	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Saran atau Masukan

Silakan tulis pendapat atau saran Anda terhadap media animasi terintegrasi I-SETS berba sis video Canvayang digunakan:
lebh muda

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

SURAT SELESAI PENELITIAN



SD NU KRATON KENCONG JEMBER

Alamat: Jl. Kraton 50 Kencong, Kabupaten Jember, Jawa Timur
Email:sdsnukraton11@gmail.com | Telp: 081226989223

SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI PENELITIAN

Nomor: SDSNU/2025/0311

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lukman Hakim
NIP: 197707172025012026
Jabatan :Kepala Sekolah
Instansi : SD NU KRATON KENCONG JEMBER

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Siti Nailul Ilmi
NIM/NIK : 233206040005
Program Studi :PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)
Perguruan Tinggi : Pascasarjana UIN KHAS JEMBER

Telah melaksanakan penelitian di:

Lokasi Penelitian : SD NU KRATON KENCONG JEMBER
Waktu Pelaksanaan : 05 Januari 2025-05 Juni 2025
Judul Penelitian : "PENGEMBANGAN MEDIA BELAJAR ANIMASI TERINTEGRASI *ISLAMIC, SCIENCE, ENVIRONMENT, TECHNOLOGY, AND SOCIETY (I-SETS)* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS III DI SEKOLAH DASAR NAHDLATUL ULAMA KENCONG JEMBER"

Dengan ini dinyatakan bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan kegiatan penelitian dengan baik sesuai dengan ketentuan yang berlaku di instansi kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tempat, Tanggal: Kencong, 05 Juni 2025

Yang menerangkan,

Lukman Hakim
Kepala Sekolah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

DOKUMENTASI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER