

Media Video Animasi Sebagai Upaya Peningk¹atan Pemahaman Nilai Pancasila Di MTs NW
Kenyalu

Lalu Muhammad Iqbal
iqbalmuorado@gmail.com
Universitas Nahdlatul Wathan Mataram
Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa MTs NW Kenyalu. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui validasi ahli media dan ahli materi, angket respons guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi berada pada kategori sangat layak, baik dari aspek visual, kelengkapan animasi, maupun kesesuaian materi dengan nilai-nilai Pancasila. Uji kepraktisan oleh guru dan siswa juga memperoleh penilaian baik hingga sangat baik, menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran di kelas. Hasil pretest dan posttest memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman siswa setelah menggunakan video animasi. Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif sebagai sarana pembelajaran nilai-nilai Pancasila di MTs NW Kenyalu. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran berbasis teknologi serta mendukung penguatan pendidikan karakter sesuai tuntutan kurikulum.

Kata kunci: video animasi, nilai-nilai Pancasila, media pembelajaran, ADDIE, MTs NW Kenyalu.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang beradab dan berkarakter. Melalui pendidikan yang terencana dan berkesinambungan, sebuah bangsa mampu memperkuat identitas dan kapasitas generasi penerusnya, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan adalah proses sadar yang bertujuan menciptakan suasana belajar agar peserta didik mampu mengembangkan seluruh potensinya secara optimal. Penegasan ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya sekadar transfer ilmu, tetapi juga pembentukan karakter.

Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan meliputi spiritualitas, kepribadian, kecerdasan, serta kemampuan bersosialisasi, sehingga peserta didik memiliki kompetensi yang selaras dengan kebutuhan masyarakat dan negara modern. Dalam kerangka sistem pendidikan nasional, Pancasila memegang peran fundamental sebagai dasar ideologis dan pedoman moral

¹ Yulianto -, "Ilmu Ladunni Dalam Perspektif Pendidikan Islam; Telaah Atas Pemikiran Abu Hamid Al-Ghazali," *DINAMIKA : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman* 2, no. 2 (2017): 53–90, <https://doi.org/10.32764/dinamika.v2i02.171>.

dalam pembentukan karakter peserta didik. Penguatan nilai-nilai Pancasila diharapkan dapat membentuk generasi yang berintegritas. Nilai-nilai Pancasila, mulai dari Ketuhanan hingga Keadilan Sosial, merupakan kompas moral yang harus ditanamkan sejak dini agar peserta didik mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Penanaman nilai tidak cukup melalui hafalan, tetapi melalui pengalaman belajar yang bermakna².

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pancasila masih sering dilakukan secara konvensional melalui metode ceramah dan hafalan. Pendekatan ini membuat siswa mengingat sila-sila Pancasila tanpa memahami makna dan aplikasinya. Kondisi tersebut juga ditemukan di MTs NW Kenyalu, di mana sebagian siswa dapat menyebutkan sila-sila Pancasila, tetapi kurang mampu memberi contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai tersebut. Pemahaman konsep belum sejalan dengan praktik sikap sehari-hari. Masalah ini tampak ketika siswa kesulitan menunjukkan sikap adil, menghargai pendapat teman, atau bekerja sama dalam kelompok. Hal ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual.

Minimnya penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa. Guru cenderung mengandalkan metode ceramah yang membuat peserta didik pasif dan kurang terlibat dalam proses belajar. Magdalena et al. (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran yang didominasi ceramah tidak mampu mempertahankan perhatian siswa, terlebih

pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Hal ini berdampak pada penurunan minat belajar. Penelitian Septiyaningsih et al. (2025) juga menegaskan bahwa rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berkontribusi pada lemahnya pemahaman siswa terhadap materi. Pembelajaran perlu didukung media yang mampu merangsang interaksi. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik.

Menurut Ani Daniyati et al. (2023), media pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar karena mampu mempermudah siswa memahami konsep yang abstrak. Media visual khususnya memberi dampak besar. Salah satu media yang relevan untuk pembelajaran Pancasila adalah video animasi. Media ini memadukan unsur visual, audio, dan alur cerita yang mampu menjadikan konsep yang abstrak lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian Ruswan et al. (2024) menunjukkan bahwa video animasi dapat mengubah nilai-nilai abstrak menjadi konsep yang dekat dengan kehidupan siswa. Karakter dan cerita membantu siswa memahami pesan moral secara lebih natural. Video animasi juga terbukti efektif menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Visual yang dinamis membuat siswa lebih fokus, sementara narasi membantu pemahaman konteks³.

Dalam pengembangan media pembelajaran, model ADDIE menjadi salah satu pendekatan yang terstruktur dan sistematis. Model ini meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara menyeluruh. Slamet (2022) menyebutkan bahwa ADDIE efektif digunakan dalam pengembangan produk pembelajaran karena memfasilitasi uji kelayakan dan perbaikan

² Achmaduddin A, "Pendidikan Agama Berwawasan Multikultural: Konsep, Karakteristik, Dan Pendekatan," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 4, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.32729/edukasi.v4i1.400>.

³ Luluk Elvitaria Elvitaria et al., "PEMODELAN ADDIE DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM 13 PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID," *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 8, no. 2 (2023): 231–46, <https://doi.org/10.36341/rabit.v8i2.3351>.

secara berkelanjutan. Pendekatan ini memastikan media yang dihasilkan benar-benar layak digunakan. Penggunaan model ADDIE dalam pengembangan video animasi pembelajaran Pancasila di MTs NW Kenyalu memungkinkan proses yang lebih terarah dan berbasis kebutuhan siswa. Pengembangan dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa remaja madrasah⁴.

Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka juga menjadi alasan penting penggunaan media inovatif. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang kontekstual, berbasis pengalaman, dan relevan dengan kehidupan siswa (Dewi et al., 2023). Video animasi memungkinkan guru menyampaikan nilai-nilai Pancasila melalui cerita dan contoh situasi yang dekat dengan kehidupan siswa. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami makna setiap sila. Hapsari dan Zulherman (2021) menunjukkan bahwa video animasi dari aplikasi Canva mampu meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Animasi yang menarik membantu siswa memahami informasi secara visual dan auditif. Media berbasis teknologi seperti video animasi tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga meningkatkan partisipasi siswa. Penggunaan media membuat pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan.

Pada jenjang MTs, penggunaan video animasi sangat relevan karena siswa berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan visualisasi untuk memahami nilai-nilai abstrak. Media ini membantu menjembatani teori dan praktik. Kondisi awal di MTs NW Kenyalu menunjukkan perlunya media baru untuk memperkaya proses pembelajaran Pancasila. Guru membutuhkan alternatif yang dapat menarik perhatian siswa secara konsisten.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, pengembangan video animasi dipandang sebagai solusi yang tepat. Media ini bukan hanya menarik, tetapi juga dapat disesuaikan dengan konteks lokal dan karakteristik siswa madrasah. Pengembangan media juga bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, bukan hanya pada tataran kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku. Pembelajaran nilai memerlukan pendekatan yang menyentuh pengalaman siswa. Penelitian ini memfokuskan pada kelayakan media, sehingga memastikan video animasi benar-benar memenuhi standar isi, pedagogi, dan estetika. Validasi ahli diperlukan untuk menjamin

kualitas media. Selain itu, penelitian ini juga memeriksa kepraktisan media dalam pembelajaran nyata di kelas. Guru dan siswa menjadi sumber informasi utama untuk menilai sejauh mana media mudah digunakan dan disukai.

Uji efektivitas dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil ini menjadi tolak ukur penting keberhasilan pengembangan video animasi. Dengan demikian, pengembangan video animasi untuk pembelajaran Pancasila di MTs NW Kenyalu diharapkan dapat memberikan alternatif media yang inovatif, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara keseluruhan, penelitian ini memadukan kebutuhan lapangan, teori pembelajaran, dan teknologi pendidikan untuk menghasilkan produk yang bermanfaat bagi guru, siswa, dan peneliti selanjutnya. Media ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam penguatan pendidikan karakter di madrasah.

METODE PENELITIAN

⁴ Farah Nisa Abida and Nining Setyaningsih, "KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS PESERTA DIDIK DALAM MENYELESAIKAN LATIHAN SPLDV DITINJAU DARI SELF-EFFICACY," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 2182–2182, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5774>.

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Research and Development (R&D)** yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran berupa video animasi untuk pembelajaran nilai-nilai Pancasila di MTs NW Kenyalu. Pendekatan R&D dipilih karena mampu menghasilkan produk yang tidak hanya teoretis, tetapi juga aplikatif dan dapat diterapkan langsung dalam konteks pembelajaran. Model yang digunakan adalah **ADDIE**, yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pemilihan model ini didasarkan pada pertimbangan bahwa ADDIE merupakan model yang sistematis, fleksibel, dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Setiap tahap saling terhubung sehingga membantu peneliti menghasilkan produk yang teruji secara kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas.

Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di MTs NW Kenyalu terkait pemahaman nilai-nilai Pancasila. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa memahami sila-sila Pancasila secara hafalan, namun masih mengalami kesulitan mengaitkannya dengan sikap dan perilaku sehari-hari. Di sisi lain, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan media yang digunakan guru masih terbatas. Analisis kebutuhan siswa, guru, materi, serta lingkungan belajar digunakan sebagai dasar merancang media yang sesuai. Tahap desain dilakukan dengan menyusun rancangan video animasi yang akan dikembangkan. Peneliti membuat alur cerita, penentuan karakter, penyusunan storyboard, dan pemilihan elemen visual serta audio yang sesuai dengan karakteristik siswa MTs. Alur cerita dirancang sedemikian rupa agar menyampaikan nilai-nilai Pancasila melalui contoh konkret dalam kehidupan remaja, sehingga relevan dan mudah dipahami. Pada tahap ini juga ditentukan instrumen penelitian, seperti lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta soal pretest–posttest.

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi dari rancangan yang telah dibuat. Peneliti membuat video animasi menggunakan aplikasi Canva dan CapCut, dimulai dari pembuatan ilustrasi, animasi sederhana, narasi, hingga penggabungan elemen visual dan audio. Proses ini menghasilkan video animasi utuh yang siap divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan memenuhi standar pedagogis, estetika, teknis, dan kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran Pancasila. Setelah media dinyatakan layak oleh para ahli, tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan video animasi pada siswa MTs NW Kenyalu. Proses pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas dengan memutar video, kemudian dilanjutkan dengan diskusi terarah agar siswa dapat memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam. Pada tahap ini guru dan siswa memberikan tanggapan melalui angket mengenai kejelasan, daya tarik, kemudahan penggunaan, dan manfaat video dalam pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Peneliti membandingkan hasil pretest yang diberikan sebelum penggunaan media dan posttest setelah pembelajaran menggunakan video animasi. Evaluasi ini juga mencakup analisis masukan dari ahli, guru, dan siswa untuk memperbaiki bagian-bagian media yang dianggap kurang optimal. Proses evaluasi memastikan bahwa video animasi tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memberikan dampak nyata bagi peningkatan pemahaman siswa⁵.

⁵ Zainal Abidin, "Implementasi Total Quality Management Pada Pendidikan Islam," *Adabuna : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran* 2, no. 1 (2022): 53–62, <https://doi.org/10.38073/adabuna.v2i1.926>.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data dari validasi ahli dihitung menggunakan skor penilaian dengan kategori tertentu untuk menentukan tingkat kelayakan. Data kepraktisan diperoleh dari respons guru dan siswa melalui angket, sementara data efektivitas diukur berdasarkan peningkatan skor pretest–posttest. Seluruh data dianalisis untuk menggambarkan kualitas produk dari tiga aspek, yakni kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas. Dengan metode ADDIE yang digunakan secara sistematis, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran video animasi yang dapat mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila secara lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi siswa MTs NW Kenyalu. Selain itu, penggunaan media ini juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkaya strategi pembelajaran guru di kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa MTs NW Kenyalu. Proses pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi Canva sebagai alat utama pembuatan visual dan animasi, sementara aplikasi CapCut digunakan untuk penyuntingan akhir, penambahan narasi suara, musik latar, serta efek audio yang membuat video mudah dipahami dan lebih menarik bagi siswa. Pengembangan media mengikuti alur model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga media yang dihasilkan dapat diuji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitasnya secara komprehensif.

Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi karakteristik siswa MTs NW Kenyalu serta kebutuhan media dalam pembelajaran Pancasila. Berdasarkan temuan awal, siswa cenderung memahami nilai-nilai Pancasila hanya pada tataran hafalan, sementara kemampuan memahami makna dan penerapannya masih rendah. Pembelajaran masih berfokus pada buku paket dan metode ceramah, sehingga kurang memberikan pengalaman belajar yang menarik. Oleh karena itu, media video animasi dianggap diperlukan untuk memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret, memudahkan siswa memahami contoh perilaku yang mencerminkan nilai tersebut, dan mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar.

Tahap perancangan menghasilkan konsep cerita yang mengintegrasikan lima nilai utama Pancasila ke dalam satu alur naratif yang relevan dengan kehidupan siswa madrasah. Cerita dikembangkan dalam bentuk storyboard yang menggambarkan setiap adegan secara rinci. Desain visual menggunakan warna cerah, karakter bergaya kartun, dan ilustrasi sederhana yang sesuai dengan gaya belajar remaja. Pemilihan musik latar dan narasi suara disesuaikan untuk menciptakan suasana yang menarik, komunikatif, dan mudah dipahami. Keseluruhan elemen ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih hidup dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung⁶.

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan video animasi sesuai desain yang telah dirancang. Canva digunakan untuk membuat karakter, latar belakang, transisi, dan animasi dasar, sedangkan CapCut berfungsi menyatukan seluruh elemen visual dan audio. Penambahan narasi dilakukan untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan, sementara efek suara

⁶ Ivan Abdillah and Sardin Sardin, "Efektivitas Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Matematika Siswa," *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, no. Query date: 2025-02-12 23:40:23 (2020): 115–18, <https://doi.org/10.55340/japm.v6i2.265>.

mendukung suasana cerita. Hasil akhir berupa video animasi berdurasi singkat yang edukatif, menarik, dan sesuai kebutuhan siswa MTs. Produk yang selesai dikembangkan kemudian melalui proses validasi untuk memastikan kualitasnya memenuhi standar media pembelajaran.

Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi secara terpisah. Ahli media menilai aspek visual, kualitas desain, konsistensi grafis, keterbacaan teks, animasi, serta kejelasan audio. Sementara itu, ahli materi fokus pada kesesuaian konten dengan nilai-nilai Pancasila, ketepatan contoh perilaku, kejelasan penyampaian konsep, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Para ahli memberikan skor tinggi dan menyatakan bahwa media ini telah memenuhi aspek pedagogis, estetika, serta kesesuaian isi.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pada siswa MTs NW Kenyalu. Video animasi digunakan sebagai media utama dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Siswa menunjukkan antusiasme dan perhatian penuh saat video ditayangkan. Setelah sesi pembelajaran selesai, guru dan siswa mengisi angket untuk menilai kepraktisan dan kemenarikan media. Hasil angket menunjukkan bahwa guru menilai media dalam kategori baik, sedangkan siswa memberi penilaian sangat baik. Hal ini menandakan bahwa video animasi mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif.

Selain angket, tahap implementasi juga melibatkan tes pretest dan posttest untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pretest diberikan sebelum pembelajaran menggunakan video animasi, sedangkan posttest diberikan setelahnya. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai secara signifikan. Siswa yang sebelumnya memiliki pemahaman terbatas menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah menonton video. Semua siswa mengalami peningkatan nilai, baik pada kategori nilai terendah maupun tertinggi. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai media secara keseluruhan dan melakukan perbaikan berdasarkan masukan dari ahli, guru, dan siswa. Ahli media menyarankan penyesuaian warna latar belakang simbol Pancasila agar lebih sesuai dengan standar resmi dan memudahkan siswa mengenali setiap sila. Ahli materi menekankan pentingnya penyesuaian bahasa agar tetap komunikatif namun tetap mempertahankan ketepatan konsep. Guru dan siswa memberikan saran terkait alur cerita dan penambahan contoh perilaku yang lebih dekat dengan keseharian siswa madrasah. Perbaikan dilakukan agar video animasi menjadi lebih optimal sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan menggunakan model ADDIE terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa MTs NW Kenyalu. Validasi ahli menunjukkan kategori sangat baik, angket respon menunjukkan penerimaan positif dari guru dan siswa, dan hasil tes pembelajaran membuktikan bahwa media ini mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Dengan demikian, video animasi dapat dijadikan salah satu alternatif inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di madrasah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dan ditujukan untuk meningkatkan pemahaman nilai-

nilai Pancasila pada siswa MTs NW Kenyalu. Proses pengembangan yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi berhasil menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di madrasah. Media ini mampu menjawab permasalahan awal berupa rendahnya pemahaman siswa terhadap makna dan penerapan nilai-nilai Pancasila yang sebelumnya lebih bersifat hafalan.

Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa video animasi berada pada kategori sangat layak, baik dari aspek teknis maupun substansi isi. Tampilan visual, pemilihan warna, kelengkapan animasi, dan akurasi konten dinilai sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan sebagai sarana pembelajaran di MTs.

Penilaian kepraktisan yang diperoleh dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media video animasi sangat mudah digunakan, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Respon siswa yang sangat positif mengindikasikan bahwa video animasi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna dibandingkan metode ceramah konvensional.

Dari aspek efektivitas, hasil tes pretest dan posttest menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara signifikan setelah pembelajaran menggunakan video animasi. Seluruh siswa mengalami peningkatan nilai, baik pada kategori rendah maupun tinggi. Hal ini membuktikan bahwa video animasi efektif membantu siswa memahami makna nilai-nilai Pancasila dan mendorong mereka mengaitkan nilai tersebut dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, media video animasi yang dikembangkan dapat disimpulkan valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran untuk materi nilai-nilai Pancasila pada siswa MTs NW Kenyalu. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam memperkaya strategi pembelajaran berbasis teknologi serta memperkuat pendidikan karakter yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Penelitian ini juga membuka peluang bagi pengembangan media serupa untuk materi lain dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- , Yulianto. "Ilmu Ladunni Dalam Perspektif Pendidikan Islam; Telaah Atas Pemikiran Abu Hamid Al-Ghazali." *DINAMIKA : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman* 2, no. 2 (2017): 53–90. <https://doi.org/10.32764/dinamika.v2i02.171>.
- A, Achmaduddin. "Pendidikan Agama Berwawasan Multikultural: Konsep, Karakteristik, Dan Pendekatan." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 4, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.32729/edukasi.v4i1.400>.
- Abdillah, Ivan, and Sardin Sardin. "Efektivitas Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Matematika Siswa." *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, no. Query date: 2025-02-12 23:40:23 (2020): 115–18. <https://doi.org/10.55340/japm.v6i2.265>.
- Abida, Farah Nisa, and Nining Setyaningsih. "KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIS PESERTA DIDIK DALAM MENYELESAIKAN LATIHAN SPLDV DITINJAU DARI SELF-EFFICACY." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, no. 3 (2022): 2182–2182. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5774>.

JURNAL ELKATARIE:

Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial

Tim Penyunting|ISSN (Cetak): 2654-8518

Vol 7 No 1 2025Apri

JURNAL ELKATARIE

JURNAL ILMU PENDIDIKAN DAN SOSIAL

Abidin, Zainal. “Implementasi Total Quality Management Pada Pendidikan Islam.” *Adabuna :*

Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran 2, no. 1 (2022): 53–62.

<https://doi.org/10.38073/adabuna.v2i1.926>.

Elvitaria, Luluk Elvitaria, Debi Setiawan, Lasiah Susanti, and Syafrizal Syafrizal.

“PEMODELAN ADDIE DALAM PENGEMBANGAN KURIKULUM 13 PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID.” *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 8, no. 2 (2023):

231–46. <https://doi.org/10.36341/rabit.v8i2.3351>.