

PENGEMBANGAN MEDIA *PODCAST* ANIMASI UNTUK MEMBANTU SISWA MEMAHAMI MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Isna Arisa Adila¹, Hendrik Pandu Paksi², Maretha Dellarosa³, Vicky Dwi Wicaksono⁴

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia ^{1,2,3,4}

Corresponding Author: isna.22234@mhs.unesa.ac.id^{1*}, hendrikpaksi@unesa.ac.id², marethadellarosa@unesa.ac.id³, vickywicaksono@unesa.ac.id⁴

Info Artikel

Received: 18 Juni 2026

Revised : 04 Juli 2026

Accepted: 19 Juli 2026

Published: 31 Juli 2026

Keywords: *animated podcast, learning media, indonesian socio-cultural diversity, Pancasila Education, elementary school.*

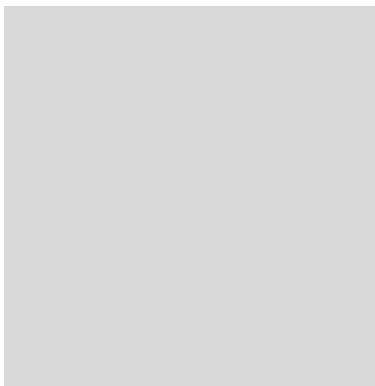
Kata Kunci: *podcast animasi, media pembelajaran, keberagaman sosial budaya Indonesia, Pendidikan Pancasila, sekolah dasar.*

Abstract

The limited use of innovative learning media has made it difficult for elementary school students to understand Indonesian socio-cultural diversity. This study aimed to develop an animated podcast learning medium that integrates audio narration and animation to improve fourth-grade students' understanding of this topic. The study employed a Research and Development method using the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation model. The participants were fourth-grade students at SDN Medaeng 1 Sidoarjo. Data were collected through observations, interviews, expert validation, teacher and student response questionnaires, and learning achievement tests. The results showed that the developed media achieved a validity score of 80% from the material expert and 78.46% from the media expert, indicating that it was feasible for classroom use. Practicality was demonstrated by positive responses from students 89% and teachers 90%, both categorized as very practical. The effectiveness test showed that the experimental class obtained a normalized gain score of 0.70 (high category), while the control class achieved 0.41 (moderate category). The novelty of this study lies in integrating podcast-based audio with animation into a single instructional medium for Pancasila Education. Therefore, the animated podcast is valid, practical, and effective in improving students' understanding of Indonesian socio-cultural diversity.

Abstrak

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran inovatif menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media *Podcast* Animasi yang mengintegrasikan narasi audio dan animasi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar terhadap materi tersebut. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Medaeng 1 Sidoarjo. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh tingkat kelayakan sebesar 80% dari ahli materi dan 78,46% dari ahli media dengan kategori layak. Kepraktisan media ditunjukkan oleh respons peserta didik sebesar 89% dan respons guru sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Efektivitas media ditunjukkan oleh nilai



N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,70 (kategori tinggi), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,41 (kategori sedang). Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan media yang memadukan *podcast* dan animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, media *Podcast* Animasi dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Publisher: Lembaga Penerbit Penelitian Multidisipliner

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Integrasi teknologi dengan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai upaya meningkatkan kualitas proses belajar sehingga peserta didik mampu membangun pemahaman secara lebih mendalam (Sadriani et al., 2023). Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran perlu dirancang agar mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal melalui suasana belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai toleransi, gotong royong, serta penghargaan terhadap keberagaman sebagai implementasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Sari et al., 2024). Materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia menjadi bagian penting dalam pembelajaran karena bertujuan membangun pemahaman peserta didik mengenai keberagaman suku, budaya, bahasa, adat istiadat, dan tradisi sebagai identitas bangsa Indonesia. Pemahaman tersebut diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik yang inklusif serta memiliki sikap menghargai perbedaan sejak usia sekolah dasar.

Meskipun demikian, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Hasil observasi di SDN Medaeng 1 Sidoarjo menunjukkan bahwa guru masih didominasi penggunaan metode ceramah dan buku paket sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung satu arah, peserta didik kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan memahami materi yang

bersifat abstrak, khususnya materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia. Kurangnya inovasi media pembelajaran juga berdampak pada rendahnya efektivitas pembelajaran serta belum optimalnya hasil belajar peserta didik.

Berbagai penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Wahidin (2025) melaporkan bahwa media visual efektif meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas peserta didik. Shanti Kurniasari et al. (2024) menunjukkan bahwa *podcast* sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Kotimah (2024) juga menemukan bahwa video animasi mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, sedangkan Fadilah dan Wicaksono (2024) mengembangkan media animasi berbasis Sway yang memperoleh kategori sangat valid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada media visual, *podcast* berbasis audio, atau animasi secara terpisah sehingga belum banyak yang mengintegrasikan *podcast* dengan animasi dalam satu media pembelajaran yang dirancang khusus untuk materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut terdapat kesenjangan penelitian (research gap), yaitu masih terbatasnya pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan fleksibilitas *podcast* dengan kekuatan visual animasi untuk membantu peserta didik memahami materi keberagaman sosial budaya. Padahal karakteristik materi tersebut memerlukan visualisasi yang konkret agar peserta didik mampu memahami konsep sekaligus menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Kesenjangan ini menjadi dasar perlunya pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media *podcast* animasi yang mengintegrasikan narasi audio, ilustrasi animasi, dan kuis interaktif dalam satu media pembelajaran berbentuk video berdurasi singkat. Media ini dirancang sesuai karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar dengan tampilan visual yang menarik, bahasa sederhana, serta penyajian materi mengenai keberagaman budaya Jawa Timur, Bali, dan Papua. Integrasi audio dan animasi diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan penggunaan media *podcast* maupun video animasi secara terpisah, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *podcast* animasi yang memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai media pembelajaran

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *podcast* animasi yang layak digunakan, praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik, serta efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV terhadap materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia melalui penerapan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa *Podcast* Animasi untuk membantu peserta didik memahami materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis dalam mengembangkan serta mengevaluasi kualitas produk pembelajaran. Model *ADDIE* dipilih karena mampu memfasilitasi proses pengembangan media mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, pembuatan produk, implementasi, hingga evaluasi sehingga menghasilkan media yang layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Prosedur penelitian mengacu pada model pengembangan *ADDIE* yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap *Analysis* merupakan tahap awal dalam model pengembangan *ADDIE* yang bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN Medaeng 1 untuk menganalisis permasalahan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia, serta sarana dan prasarana pendukung pembelajaran. Analisis juga dilakukan terhadap capaian pembelajaran dan kebutuhan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif untuk membantu memahami materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia yang bersifat abstrak.

Tahap *Design* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan untuk merancang media *Podcast* Animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pembuatan storyboard, serta penyusunan alur narasi sebagai dasar pengembangan media. Selain itu, dirancang karakter animasi, tampilan visual, dan unsur audio yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil perancangan tersebut menjadi pedoman dalam proses pengembangan media sehingga penyajian materi dapat

berlangsung secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Tahap *Development* dilakukan dengan merealisasikan hasil rancangan menjadi media *Podcast Animasi* menggunakan aplikasi Canva dan Ibis Paint. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan berdasarkan aspek isi, bahasa, penyajian, tampilan, dan kualitas teknis. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media sesuai dengan saran dan masukan dari para validator. Setelah melalui proses revisi, media *Podcast Animasi* dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media *Podcast Animasi* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas eksperimen. Pada tahap ini, peserta didik mengikuti proses pembelajaran menggunakan media yang telah dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli. Selanjutnya, guru dan peserta didik mengisi angket respons untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran. Selain itu, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia.

Tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai kualitas media *Podcast Animasi* pada setiap tahapan pengembangan. Evaluasi didasarkan pada hasil validasi ahli, hasil uji kepraktisan melalui respons guru dan peserta didik, serta hasil uji keefektifan berdasarkan tes hasil belajar. Selain itu, saran dan masukan dari validator maupun pengguna dianalisis sebagai bahan perbaikan media yang dikembangkan. Hasil evaluasi menjadi dasar penyempurnaan produk sehingga media memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada penelitian yang dilaksanakan, teknik analisis data dibagi menjadi tiga, yaitu:

Analisis Data Hasil Validasi

Data hasil validasi diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media *Podcast Animasi* menggunakan lembar validasi. Analisis data dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5, kemudian hasilnya dihitung dalam bentuk persentase menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor penilaian responden}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Presentase hasil validasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kevalidan media sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0%- 20%	Tidak Valid

Selain dianalisis secara kuantitatif, data berupa komentar dan saran dari validator dianalisis secara deskriptif kualitatif sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan media *Podcast Animasi* sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Analisis Data Hasil Tes

Data hasil tes diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data dilakukan untuk mengetahui keefektifan media *Podcast Animasi* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia. Nilai hasil belajar dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan rata-rata nilai, persentase ketuntasan belajar, serta peningkatan hasil belajar menggunakan *Normalized Gain (N-Gain)*. Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq 78}{\sum \text{siswa seluruhnya}} \times 100\%$$

Hasil persentase ketuntasan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria keefektifan media sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Keefektifan Media

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0%- 20%	Tidak Efektif

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar peserta didik dihitung menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain)* sebagai berikut.

$$\frac{(\text{skor post test}) - (\text{skor pre test})}{(\text{skor ideal}) - (\text{skor pre test})}$$

Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori pada Tabel 4.

Tabel 4. Kategori N-Gain

Nilai N-Gain	Keterangan
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi Penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 \leq g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g < 1,00$	Tinggi

Analisis nilai *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media *Podcast* Animasi serta membandingkan efektivitas pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Analisis Data Hasil Tes

Analisis data hasil angket dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *Podcast* Animasi berdasarkan respons guru dan peserta didik setelah media digunakan dalam pembelajaran. Data angket dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor yang diperoleh dari setiap butir pernyataan. Persentase skor dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase tersebut, tingkat kepraktisan media *Podcast*

Animasi diinterpretasikan menggunakan kriteria yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Kepraktisan Media

Presentase	Keterangan
0,00% - 20,00%	Sangat Tidak Praktis
21,00% - 40,00%	Tidak Praktis
41,00% - 60,00%	Kurang Praktis
61,00% - 80,00%	Praktis
81,00% - 100,00%	Sangat Praktis

Hasil analisis angket kemudian digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan manfaat media *Podcast* Animasi dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media *Podcast* Animasi dalam penelitian ini mengacu pada model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Penerapan setiap tahapan dilakukan secara berurutan untuk menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media telah melalui proses pengembangan yang sistematis sebelum diimplementasikan. Penjelasan setiap tahapan pengembangan disajikan sebagai berikut.

Tahap Analisis

Tahap *Analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media *Podcast* Animasi melalui analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, materi pembelajaran, dan sumber daya yang tersedia di SDN Medaeng 1 Kabupaten Sidoarjo. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa pembelajaran mengacu pada Kurikulum Merdeka dengan materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Analisis karakteristik peserta didik menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk memahami materi yang bersifat abstrak. Selain itu, hasil analisis sumber daya menunjukkan bahwa sekolah memiliki fasilitas pendukung yang memadai sehingga media *Podcast* Animasi dapat diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Tahap Perancangan

Tahap perancangan diawali dengan menyusun rancangan media *Podcast* Animasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajaran. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyusunan alur cerita, penentuan tokoh animasi, penyusunan naskah narasi dan dialog, pemilihan *background*, *background music*, serta perancangan tampilan visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV sekolah dasar. Isi media *Podcast* Animasi mencakup pembukaan, tujuan pembelajaran, penyampaian materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia, ilustrasi animasi yang dipadukan dengan narasi audio, kuis interaktif, dan penutup. Seluruh rancangan dituangkan dalam bentuk *storyboard* sebagai pedoman pada tahap pengembangan sehingga setiap komponen media dapat tersusun secara sistematis dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, bahan ajar, LKPD, instrumen evaluasi, serta rancangan media yang disesuaikan dengan materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV. Selanjutnya dilakukan pengembangan media *Podcast* Animasi berdasarkan *storyboard* yang telah disusun, meliputi pembuatan karakter animasi Risa sebagai presenter, Nanik sebagai narasumber dari Jawa Timur, Yohan sebagai narasumber dari Papua, dan Made sebagai narasumber dari Bali, disertai pembuatan ilustrasi pendukung, *background*, penyusunan naskah dialog, perekaman suara, penambahan *background music*, serta proses penyuntingan (*editing*) menggunakan aplikasi Canva dan Ibis Paint hingga menjadi media yang utuh. Media *Podcast* Animasi memuat pembukaan, tujuan pembelajaran, penyampaian materi keberagaman sosial budaya melalui sesi wawancara bersama para narasumber, kuis interaktif, dan penutup.

Tabel 6. Hasil Media Podcast Animasi

Gambar	Keterangan
	Tampilan awal media <i>Podcast</i> Animasi diawali dengan pembukaan yang menampilkan presenter bernama Risa sebagai pembawa acara. Risa menyapa dengan salam, memperkenalkan diri, serta mengajak peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat.



Tampilan materi pada media *Podcast* Animasi menjelaskan pengertian Keberagaman Sosial Budaya Indonesia yang disampaikan oleh presenter Risa bersama narasumber secara komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Materi diawali dengan penjelasan bahwa keberagaman sosial budaya merupakan berbagai perbedaan yang dimiliki masyarakat Indonesia, seperti suku bangsa, bahasa daerah, rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, makanan khas, dan adat istiadat yang menjadi kekayaan bangsa.



Presenter Risa yang memperkenalkan narasumber pertama, yaitu Nanik yang berasal dari Jawa Timur. Nanik kemudian memperkenalkan berbagai keberagaman budaya yang dimiliki Jawa Timur, seperti Rumah Adat Joglo Situbondo, Pakaian Adat Manten, Tari Remo, makanan khas Rawon, serta senjata tradisional Clurit sebagai bagian dari kekayaan budaya daerah.



Dilanjutkan dengan presenter Risa yang memperkenalkan narasumber kedua, yaitu Made yang berasal dari Bali. Made memperkenalkan berbagai keberagaman budaya yang dimiliki Provinsi Bali, seperti Rumah Adat Gapura Candi Bentar, Pakaian Adat Payas Agung, Tari Pendet, makanan khas Ayam Betutu, serta senjata tradisional Keris sebagai bagian dari kekayaan budaya daerah.



Presenter Risa yang memperkenalkan narasumber berikutnya, yaitu Yohan yang berasal dari Papua. Yohan memperkenalkan berbagai keberagaman sosial budaya yang dimiliki Papua, seperti Rumah Adat Honai, Pakaian Adat Koteka dan Rok Rumbai, Tari Sajojo, makanan khas Papeda, serta senjata tradisional Busur dan Panah sebagai bagian dari warisan budaya yang masih dilestarikan oleh masyarakat Papua.



Tampilan kuis interaktif disajikan pada bagian akhir media *Podcast* Animasi sebagai evaluasi sederhana untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Kuis dipandu oleh presenter Risa yang mengajukan beberapa pertanyaan mengenai keberagaman sosial budaya Indonesia berdasarkan penjelasan dari narasumber Nanik (Jawa Timur), Made (Bali), dan Yohan (Papua).



Presenter Risa yang menyampaikan kesimpulan dari materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia yang telah dijelaskan oleh narasumber Nanik dari Jawa Timur, Made dari Bali, dan Yohan dari Papua. Risa mengajak peserta didik untuk menghargai, menjaga, dan melestarikan keberagaman sosial budaya sebagai identitas bangsa serta mengamalkan sikap saling menghormati dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, Risa mengucapkan terima kasih kepada para narasumber dan peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran hingga selesai, kemudian memberikan salam penutup sebagai akhir dari kegiatan pembelajaran.

Kevalidan

Selanjutnya dilakukan validasi materi dan validasi media untuk mengetahui tingkat kelayakan

media *Podcast* Animasi yang telah dikembangkan. Proses validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi, penyajian, bahasa, tampilan visual, kualitas audio, serta aspek teknis media sebelum diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Selain memberikan penilaian menggunakan lembar validasi, para validator juga memberikan saran dan masukan sebagai dasar perbaikan serta penyempurnaan media *Podcast* Animasi. Hasil revisi berdasarkan masukan validator kemudian digunakan untuk menghasilkan media yang layak digunakan pada tahap implementasi.

Validasi materi dilaksanakan oleh Bapak Dr. Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri rumpun Pendidikan Pancasila. Validasi materi dilakukan untuk menilai kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran, ketepatan isi, penggunaan bahasa, serta penyajian materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia dalam media *Podcast* Animasi. Berikut merupakan hasil validasi materi:

Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi

Uraian	Skor
Skor diperoleh	72
Skor Maksimal	90
Persentase	80%
Kategori	Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media *Podcast* Animasi memperoleh skor 72 dari skor maksimal 90. Hasil perhitungan menunjukkan persentase kelayakan sebesar 80%, sehingga termasuk dalam kategori valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Secara umum, validator menyatakan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta mampu menanamkan nilai-nilai keberagaman sosial budaya Indonesia. Adapun saran perbaikan yang diberikan oleh validator adalah melengkapi media dengan buku panduan penggunaan agar guru maupun peserta didik memperoleh petunjuk yang jelas mengenai cara mengoperasikan dan memanfaatkan media *Podcast* Animasi secara optimal dalam proses pembelajaran.

Sedangkan validator media dari jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yaitu Bapak Dr. Mujahidin Farid, S.Pd., M.Pd. memiliki keahlian dalam bidang Teknologi Pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Berikut merupakan hasil validasi media:

Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media

Uraian	Skor
---------------	-------------

Skor diperoleh	51
Skor Maksimal	65
Persentase	78,46%
Kategori	Valid

Berdasarkan hasil validasi ahli media, media *Podcast Animasi* memperoleh skor 51 dari skor maksimal 65. Hasil perhitungan menunjukkan persentase kelayakan sebesar 78,46%, sehingga termasuk dalam kategori valid serta layak digunakan sebagai media pembelajaran. Secara umum, validator menyatakan bahwa media telah memiliki tampilan visual yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung proses pembelajaran materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia. Adapun saran yang diberikan oleh validator media yaitu transisi antarscene perlu dibuat lebih halus agar perpindahan materi terlihat lebih nyaman, kualitas audio narasi perlu ditingkatkan agar suara terdengar lebih jelas, serta tampilan visual pada beberapa scene perlu dibuat lebih konsisten. Saran tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media *Podcast Animasi* sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Tabel 9. Hasil Perbaikan Media

Sebelum Perbaikan	Sesudah Perbaikan
 Media <i>Podcast Animasi</i> hanya terdiri atas video pembelajaran tanpa disertai petunjuk penggunaan.	 Media <i>Podcast Animasi</i> dilengkapi dengan buku panduan penggunaan yang memuat identitas media, spesifikasi media, tujuan penggunaan, langkah-langkah penggunaan, petunjuk pelaksanaan pembelajaran, serta informasi teknis pengoperasian media.

Keefektifan

Setelah media *Podcast Animasi* dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli materi dan

ahli media, tahap selanjutnya adalah implementasi untuk mengetahui keefektifan media dalam proses pembelajaran. Uji coba dilaksanakan secara tatap muka di kelas IV SDN Medaeng 1 Kabupaten Sidoarjo dengan melibatkan kelas eksperimen yang menggunakan media *Podcast* Animasi dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Media *Podcast* Animasi ditayangkan menggunakan LCD proyektor yang dilengkapi dengan speaker, sehingga peserta didik dapat menyimak materi melalui perpaduan audio *podcast* dan animasi visual dengan baik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan pretest untuk mengetahui kemampuan awal, kemudian mengerjakan posttest setelah pembelajaran selesai untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Adapun hasil hasil efektivitas menggunakan *N-Gain* yakni:

Tabel 11. Hasil Efektivitas Media Podcast Animasi

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
Eksperimen	Sebelum menggunakan media <i>Podcast</i> Animasi	Setelah menggunakan media <i>Podcast</i> Animasi	0,70	Tinggi
Kontrol	Sebelum pembelajaran konvensional	Setelah pembelajaran konvensional	0,41	Sedang

Berdasarkan hasil analisis efektivitas, kelas eksperimen yang menggunakan media *Podcast* Animasi memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,70 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,41 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, media *Podcast* Animasi efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia kelas IV sekolah dasar.

Kepraktisan

Setelah uji coba media *Podcast* Animasi dilaksanakan, tahap selanjutnya yaitu pengisian angket respons oleh peserta didik dan guru dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Angket respons peserta didik diberikan kepada 28 peserta didik kelas IV

SDN Medaeng 1 setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Podcast* Animasi. Sementara itu, angket respons guru diberikan kepada guru kelas IV yang mengamati keseluruhan proses pembelajaran menggunakan media *Podcast* Animasi. Berikut Tabel 12 hasil angket respons peserta didik terhadap media *Podcast* Animasi:

Tabel 12. Hasil Angket Respons Peserta Didik terhadap Media Podcast Animasi

Aspek Penilaian	Persentase
Ketertarikan terhadap media	91%
Kemudahan penggunaan media	88%
Kejelasan materi	87%
Tampilan audio visual	90%
Motivasi belajar	89%
Rata-rata	89%
Kategori	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respons peserta didik, media *Podcast* Animasi memperoleh persentase rata-rata sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Persentase tertinggi terdapat pada aspek ketertarikan terhadap media sebesar 91%, sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek kejelasan materi sebesar 87%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media *Podcast* Animasi karena dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar pada materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia.

Selanjutnya, angket respons guru diberikan kepada guru kelas IV SDN Medaeng 1 setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Podcast* Animasi. Guru mengisi angket berdasarkan pengamatan terhadap proses pembelajaran selama kegiatan berlangsung. Hasil angket respons guru disajikan pada Tabel 13 berikut.

Tabel 13. Hasil Angket Respon Guru terhadap Media Podcast Animasi

Aspek Penilaian	Persentase
Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	92%
Kemudahan penggunaan media	90%
Kejelasan penyampaian materi	88%
Kemampuan meningkatkan minat belajar peserta didik	91%
Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik	89%
Rata-rata	90%

Kategori

Sangat Praktis

Adapun hasil angket respons guru memperoleh persentase rata-rata sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Aspek dengan persentase tertinggi adalah kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran sebesar 92%, sedangkan aspek kejelasan penyampaian materi memperoleh persentase 88%. Berdasarkan hasil tersebut, media *Podcast Animasi* dinilai mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia secara lebih menarik dan efektif.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahapan pengembangan media *Podcast Animasi* untuk mengetahui kekurangan produk serta melakukan perbaikan agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada tahap analisis diperoleh hasil bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran sehingga diperlukan pengembangan media *Podcast Animasi* sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Hasil evaluasi pada tahap ini digunakan untuk menyempurnakan rancangan media sehingga alur penyampaian materi menjadi lebih sistematis, tampilan visual lebih menarik, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Validator materi memberikan saran agar media *Podcast Animasi* dilengkapi dengan buku panduan penggunaan sehingga guru maupun peserta didik memperoleh petunjuk yang jelas dalam mengoperasikan dan memanfaatkan media selama proses pembelajaran. Sementara itu, validator media memberikan masukan agar transisi antarscene dibuat lebih halus, kualitas audio narasi ditingkatkan sehingga suara terdengar lebih jelas, serta tampilan visual pada beberapa bagian dibuat lebih konsisten. Seluruh masukan tersebut dijadikan dasar dalam merevisi dan menyempurnakan media *Podcast Animasi* sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Pembahasan

Proses Pengembangan

Proses pengembangan media *Podcast Animasi* menggunakan model Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009). Model ini terdiri atas lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan

Evaluation, yang digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan media pembelajaran secara sistematis.

Tahap Analisis

Pada tahap analisis diperoleh hasil bahwa peserta didik kelas IV SDN Medaeng 1 membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu memahami materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku paket sehingga pembelajaran berlangsung monoton, peserta didik kurang antusias, serta mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, dikembangkan media *Podcast Animasi* yang memadukan unsur audio, visual, dan animasi agar pembelajaran lebih menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Kondisi tersebut sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2009) bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui perpaduan kata, gambar, dan suara sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta retensi peserta didik. Selain itu, pengembangan media ini juga sesuai dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga memerlukan media yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran agar lebih mudah dipahami. Media *Podcast Animasi* yang dikembangkan memuat materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dengan pembahasan mengenai rumah adat, pakaian adat, makanan khas, upacara adat, dan senjata tradisional dari Provinsi Jawa Timur, Bali, dan Papua. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009) melalui lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, sehingga produk yang dihasilkan dikembangkan secara sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk.

Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan dilakukan penyusunan storyboard sebagai gambaran awal pengembangan media *Podcast Animasi*. Storyboard berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan alur cerita, penyajian materi, desain karakter, latar, narasi, serta evaluasi yang akan ditampilkan pada media. Hal ini sejalan dengan pendapat Bonafix (2005) yang menyatakan bahwa storyboard merupakan rancangan visual yang dibuat secara sistematis sebagai acuan dalam proses pembuatan media animasi agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Isi media *Podcast Animasi* dirancang berdasarkan materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dengan menyesuaikan Capaian Pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta

didik. Selain itu, penggunaan bahasa, tampilan visual, perpaduan warna, audio, serta animasi dirancang semenarik mungkin agar mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Storyboard yang telah disusun selanjutnya menjadi acuan pada tahap pengembangan media *Podcast Animasi*.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), instrumen validasi, angket respons guru dan peserta didik, serta soal pretest dan posttest yang disesuaikan dengan materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia kelas IV. Selanjutnya dilakukan pembuatan media *Podcast Animasi* berdasarkan storyboard yang telah disusun pada tahap perancangan. Proses pengembangan meliputi pembuatan karakter, desain latar, ilustrasi pendukung, penyusunan naskah, perekaman narasi, serta penggabungan seluruh komponen menggunakan aplikasi *Canva* dan *Ibis Paint* hingga menjadi media pembelajaran yang utuh. Setelah itu dilakukan penambahan musik latar, efek transisi, dan kuis evaluasi pada akhir media sehingga penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Setelah media *Podcast Animasi* selesai dikembangkan, produk selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan kepada peserta didik.

Kevalidan

Kevalidan media *Podcast Animasi* diperoleh berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media terhadap produk yang telah dikembangkan. Validasi materi dilakukan oleh Dr. Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi materi memperoleh persentase 80% dengan skor 72 dari total 90, sehingga termasuk dalam kategori valid berdasarkan kriteria penilaian Riduwan (2015). Meskipun telah dinyatakan valid, media tetap direvisi berdasarkan saran validator, yaitu menambahkan buku panduan penggunaan agar guru dan peserta didik memperoleh petunjuk yang jelas dalam menggunakan media *Podcast Animasi*. Selanjutnya, validasi media dilakukan oleh Dr. Mujahidin Farid, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Surabaya yang memiliki keahlian dalam bidang Teknologi Pendidikan dan pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi media memperoleh persentase 78,46% dengan skor 51 dari total 65, sehingga termasuk dalam kategori valid berdasarkan kriteria penilaian Riduwan (2015). Meskipun telah dinyatakan valid, media tetap direvisi berdasarkan saran validator, yaitu menyempurnakan

transisi antarscene, meningkatkan kualitas narasi audio, serta menjaga konsistensi tampilan visual. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, media *Podcast Animasi* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

Tahap Implementasi

Setelah media *Podcast Animasi* dinyatakan valid dan layak digunakan, selanjutnya dilakukan tahap implementasi yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media yang telah dikembangkan. Implementasi dilaksanakan secara tatap muka di SDN Medaeng 1 dengan melibatkan kelas IV sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Proses pembelajaran dilaksanakan secara sistematis sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Media *Podcast Animasi* ditampilkan menggunakan LCD proyektor yang dilengkapi dengan speaker sehingga peserta didik dapat menyimak materi dengan jelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti penyampaian materi dan aktif menjawab pertanyaan maupun kuis yang terdapat pada media. Pada tahap ini peserta didik mengerjakan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah menggunakan media *Podcast Animasi* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, guru dan peserta didik juga mengisi angket respons untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan.

Keefektifan

Keefektifan media *Podcast Animasi* diketahui berdasarkan hasil pretest dan posttest peserta didik yang diperoleh pada tahap implementasi. Sebelum pembelajaran menggunakan media *Podcast Animasi*, peserta didik mengerjakan soal pretest untuk mengetahui kemampuan awal. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan soal posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media. Hasil pretest dan posttest kemudian dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar. Berdasarkan hasil analisis, kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,70 yang termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,41 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media *Podcast Animasi* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media *Podcast Animasi* dinyatakan efektif dalam membantu peserta didik memahami materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Komponen informasi yang ada

dipembahasan yaitu: pustaka terkait hipotesis utama, reviewe temuan yang paling penting, penjelasan yang paling logis berdasarkan teori atau ilmu pengetahuan yang ada, serta spekulasi kemungkinan yang logis dari hasil /temuan. Memberi batasan dari generalisasi yang terlalu jauh dari hasil temuannya, penjelasan implikasi dari hasil risetnya, rekomendasi dari riset selanjutnya, fokus pada hasil utamanya, dan kemudian hubungkan pesan atau simpulan hasil utamanya dengan tujuan dan judul naskah.

Kepraktisan

Kepraktisan media *Podcast* Animasi diperoleh berdasarkan hasil angket respons guru dan peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran. Hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase 89% yang termasuk dalam kategori sangat praktis, sedangkan hasil angket respons guru memperoleh persentase 90% yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis berdasarkan kriteria penilaian Riduwan (2015). Berdasarkan hasil kedua angket tersebut, media *Podcast* Animasi dinyatakan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media *Podcast* Animasi membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik serta memudahkan peserta didik memahami materi melalui perpaduan audio, visual, dan animasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Dellarosa dan Nafisah (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memungkinkan peserta didik belajar secara lebih aktif melalui kegiatan melihat, mendengar, dan menganalisis sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, Pagarra, Ahmad Syawaluddin et al., juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Tahap akhir yaitu evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan untuk meninjau setiap tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan sehingga kekurangan yang ditemukan dapat diperbaiki dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Hasil evaluasi yang pertama yaitu evaluasi pada tahap analisis. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia di kelas IV SDN Medaeng 1 masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Evaluasi pada tahap perancangan diperoleh selama penyusunan storyboard, materi, naskah narasi, dan desain tampilan media. Evaluasi yang diperoleh berupa masukan dari dosen pembimbing untuk menyempurnakan alur penyajian materi,

memperjelas tampilan storyboard, serta menyesuaikan isi media dengan tujuan pembelajaran. Evaluasi pada tahap pengembangan diperoleh dari masukan ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan saran untuk menambahkan buku panduan penggunaan media, sedangkan ahli media memberikan saran agar transisi antarscene dibuat lebih halus, kualitas narasi audio ditingkatkan, dan tampilan visual dibuat lebih konsisten. Seluruh masukan tersebut digunakan sebagai dasar revisi sebelum media diimplementasikan dalam pembelajaran. Evaluasi pada tahap implementasi diperoleh dari pelaksanaan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan media *Podcast Animasi*. Selain itu, evaluasi juga diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik untuk mengetahui tanggapan terhadap penggunaan media selama proses pembelajaran. Berdasarkan pelaksanaan penelitian pengembangan ini, penggunaan media *Podcast Animasi* menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, membantu peserta didik memahami materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Seluruh proses evaluasi yang dilakukan pada setiap tahapan pengembangan digunakan sebagai dasar penyempurnaan media sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *Podcast Animasi* untuk membantu siswa memahami materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar berhasil dikembangkan menggunakan model *ADDIE* yang terdiri atas tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Media yang dikembangkan dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase 80% dan ahli media sebesar 78,46%, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Media *Podcast Animasi* juga dinyatakan sangat praktis, yang ditunjukkan oleh hasil angket respons peserta didik sebesar 89% dan respons guru sebesar 90%. Selain itu, media *Podcast Animasi* terbukti efektif dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia, yang ditunjukkan melalui hasil analisis *N-Gain* pada kelas eksperimen sebesar 0,70 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,41 dengan kategori sedang. Dengan demikian, media *Podcast Animasi* yang dikembangkan memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

Isi dari simpulan hendaknya berupa jawaban atas pertanyaan dan tujuan penelitian. Simpulan sebaiknya dipaparkan dalam bentuk paragraf, bukan poin-poin, dan diungkapkan bukan dalam

kalimat statistik. Bila perlu, di bagian akhir kesimpulan dapat juga dituliskan hal-hal yang akan dilakukan terkait dengan gagasan selanjutnya dari penelitian tersebut.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu (1) media *Podcast Animasi* yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi Keberagaman Sosial Budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi. (2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media *Podcast Animasi* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda dengan menambahkan inovasi, fitur, maupun pengembangan teori yang lebih beragam. (3) Pengembangan media *Podcast Animasi* perlu disempurnakan melalui penelitian lanjutan dengan melakukan uji coba pada cakupan sekolah yang lebih luas dan karakteristik peserta didik yang berbeda sehingga manfaat media dapat diketahui secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonafix, D. N. (2005). Animasi 3D profesional dengan Maya. PT Elex Media Komputindo.
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Dellarosa, M., & Nafisah, D. (2024). Monopoly Game to Improve Students Learning Outcomes. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 2(2), 73–81.
<https://doi.org/10.33830/j>
- Fadilah, U. N., & Wicaksono, V. D. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Sway untuk Pendidikan Pancasila Materi Keberagaman Suku Bangsa Kelas IV Sekolah Dasar
- Kotimah, E. K. (2024). Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon dalam Instruksi IPA. In *Jurnal Sains dan Teknologi* (Vol. 1, Issue 1).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Pagarra Ahmad Syawaluddin Wawan Krismanto Sayidiman, H. (n.d.). *Media Pembelajaran*
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Sadriani, A., Ridwan, M., Ahmad, S., & Arifin, I. (2023). PROSIDING SEMINAR NASIONAL

Peran Guru Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Era Digital.
<https://journal.unm.ac.id/index.php/Semnasdies62/index>

Sari, E., Hestiana, I., & Nurlita, R. (2024). Membangun Pengetahuan dan Sikap Toleransi Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 9. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.451>

Shanti Kurniasari, Desy Safitri, & Sujarwo Sujarwo. (2024). Pengaruh Podcast Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 146–154. <https://doi.org/10.55606/jurripen.v3i1.2763>

Wahidin. (2025). Pengembangan media pembelajaran visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 285–295.