

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan (R&D)

1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan (R&D)

Secara umum pengertian penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk (Muhammad Syahrul Kahar et al., n.d.).

Menurut Gall et al. (2003) yang dikutip dalam Rahayu (2025) “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk menghasilkan produk pendidikan dan sekaligus mengujinya melalui prosedur ilmiah”. Definisi ini menekankan bahwa penelitian pengembangan tidak hanya berhenti pada tahap penciptaan produk, tetapi juga melibatkan proses pengujian untuk memastikan produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2025) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Berdasarkan pengertian tersebut, kegiatan penelitian dan pengembangan dapat

disingkat menjadi 4P (Penelitian, Perancangan, Produksi dan Pengujian).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan produk melalui tahapan riset kebutuhan, pengembangan, dan pengujian produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian dan penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan meliputi kebijakan, kurikulum, model pembelajaran, media pembelajaran, buku ajar, sistem evaluasi, pengembangan tes, pengembangan model kepemimpinan kepala sekolah dan pengembangan model pengawasan pendidikan berbasis teknologi informasi (Sugiyono, 2025).

Dalam konteks penelitian ini, penelitian pengembangan yang akan dilakukan meliputi:

- 1) Menghasilkan produk berupa media infografis terintegrasi nilai-nilai keislaman
- 2) Peneliti memilih untuk mengadopsi model 4D dalam penelitian ini.
- 3) Melakukan uji coba pada siswa kelas V MI As Shaffah Kota Bengkulu, serta
- 4) Menghasilkan produk final yang valid dan praktis untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Model Pengembangan 4D

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D (Four-D) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model 4D dipilih karena tahapannya yang sistematis dan terstruktur, sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk secara bertahap (Arief & Sofrayani, 2022). Selain itu, model ini telah terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran, seperti dalam penelitian Sari (2022) yang berhasil mengembangkan infografis dengan validasi tinggi menggunakan model 4D. Kelebihan lain model ini adalah kesederhanaannya yang sesuai untuk penelitian dengan keterbatasan waktu dan sumber daya, serta fleksibilitasnya dalam tahap penyebaran yang dapat disesuaikan dengan konteks penelitian (Johan et al., 2023; Rahayu 2025).

B. Media Infografis Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berasal dari Bahasa Latin

“medius” yang berarti tengah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata “media” artinya: alat, perantara atau penghubung, sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan.(HOLENG, 2023).

Dalam penelitian ini, peneliti memahami bahwa media pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari konteks komunikasi edukatif. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2020:3) mendefinisikan media sebagai “manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Sejalan dengan itu, Arsyad (2020) juga berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Definisi ini menunjukkan bahwa cakupan media pembelajaran sangat luas dan tidak terbatas pada alat fisik semata. Berdasarkan kajian yang peneliti lakukan, media pembelajaran memiliki dimensi yang kompleks. Arsyad (2020:3) menegaskan bahwa “pengertian media dalam proses belajar mengajar

cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. Konsep ini sangat relevan dengan fokus penelitian yang mengkaji media visual infografis.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Sementara itu, Asyhar dalam Shoffa, Shoffan et al., (2023:58) media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori berdasarkan karakteristik indera yang digunakan dan bentuk penyajiannya: “Klasifikasi media pembelajaran terdiri atas beberapa kategori, di antaranya:

- 1) Media visual, yaitu media yang mengandalkan indera penglihatan, seperti gambar, grafik, poster dan model;
- 2) Media audio, yaitu media yang mengandalkan pendengaran, seperti radio, musik, dan efek suara;
- 3) Media audio visual, yaitu media yang menggabungkan unsur visual dan suara secara bersamaan, seperti televisi dan kombinasi OHP dengan tape;
- 4) Multimedia, yaitu penggunaan berbagai media seperti teks, animasi, video, dan interaktivitas untuk menyampaikan informasi”.

Klasifikasi ini menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta konteks penyampaian materi. Dalam konteks pendidikan Pancasila, penggunaan media visual dan multimedia seperti infografis Canva dapat menjadi alternatif yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai kebangsaan secara kreatif.

c. Fungsi dan Karakteristik Media Visual

Menurut Fleming dalam (Arsyad 2020:3) menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai mediator yang berperan “mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran”.

Efektivitas sebuah media pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh kualitas media itu sendiri, melainkan juga oleh kemampuan dan kesiapan guru dalam memanfaatkannya secara terencana dan tepat sasaran. Arsyad (2020) menegaskan bahwa guru memegang peran sentral sebagai pengguna media yang menentukan apakah media tersebut dapat benar-benar berfungsi sebagai jembatan antara materi pembelajaran dan pemahaman peserta didik. Sejalan dengan itu, Batubara (2021)

menyatakan bahwa di tingkat MI/SD, keberhasilan penggunaan media visual sangat bergantung pada sejauh mana guru mampu mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran yang terstruktur, bukan sekadar menampilkan media sebagai pelengkap visual di ruang kelas. Oleh karena itu, dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan tidak hanya berupa media infografis, tetapi juga dilengkapi dengan panduan penggunaan bagi guru sebagai komponen pendukung yang menjamin implementasi media berjalan sesuai tujuan instruksional yang ditetapkan.

Karakteristik penting yang peneliti identifikasi dari media pembelajaran adalah penekanannya pada aspek visual. Arsyad (2020:6) menyatakan bahwa “penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio”. Dalam konteks penelitian ini, aspek visual menjadi fokus utama karena infografis mengandalkan kekuatan representasi visual untuk menyampaikan informasi.

2. Infografis

a. Pengertian Infografis

Infografis berasal dari bahasa inggris yaitu *Infographics* atau singkatan dari *information* dan *graphics*, yang memiliki arti informasi atau data dan

gambar visual. Arti dari kata infografis secara sederhana merupakan suatu visualisasi data. Menurut Smiciklas definisi dari infografis yaitu mendefinisikan infografis sebagai visualisasi data atau ide yang dirancang untuk menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang mudah dan cepat dipahami. (Taopik Rahman et al., 2023)

Dalam konteks pembelajaran, infografis berfungsi untuk menyederhanakan informasi abstrak menjadi representasi visual yang menarik, sehingga memudahkan pemahaman siswa.

b. Karakteristik Infografis

Adapun Karakteristik Infografis sebagai berikut :

- 1) Visual yang menarik dan mudah dipahami
- 2) Kombinasi teks, gambar, dan elemen grafis
- 3) Penyajian informasi yang terstruktur dan sistematis
- 4) Menggunakan warna dan tipografi yang konsisten
- 5) Dapat menyederhanakan informasi yang kompleks

c. Jenis-Jenis Infografis

Selain itu, infografis terdiri dari beberapa jenis diantaranya:

- 1) Infografis statistik : menyajikan data statistik dalam bentuk grafik atau diagram.
- 2) Infografis *timeline* : menampilkan urutan peristiwa atau proses secara visual.
- 3) Infografis peta : menggabungkan peta dengan data untuk menunjukkan distribusi atau lokasi.
- 4) Infografis hierarki : menunjukkan hubungan hierarkis antara konsep atau ide.
- 5) Infografis proses : menjelaskan langkah-langkah dalam suatu proses.

Dengan demikian media infografis dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang kompleks. Infografis sangat efektif untuk menyampaikan informasi secara visual. Guru juga dapat membuat presentasi yang lebih menarik, laporan yang lebih informatif, dan materi pembelajaran yang lebih efektif. (Prasena Arisyanto et al., 2025)

Infografis memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran, di antaranya: (a) meningkatkan daya tarik visual, (b) memudahkan pemahaman konsep abstrak, (c) meningkatkan daya ingat, dan (d) mengakomodasi gaya belajar visual siswa. Oleh karena itu, infografis dipandang efektif untuk

menyampaikan materi Pendidikan Pancasila yang bersifat nilai-nilai abstrak kepada siswa kelas V MI.

d. Elemen Infografis

Terdapat tiga elemen infografis yaitu:

- 1) Material, berupa data, informasi atau pengetahuan yang akan menjadi materi atau isi dalam infografis. Tanpa materi berupa data, informasi atau pengetahuan, infografis tidak akan bisa dibuat.
- 2) Kreator berupa perangkat lunak (software) yang akan mendukung pembuatan sebuah infografis. Dalam penelitian ini peneliti memakai bantuan aplikasi “Canva” untuk mendesain media pembelajaran berbentuk Infografis.
- 3) Elemen visual berupa koding warna, grafis dan ikon yang akan dipergunakan dalam infografis. Elemen visual ini harus sesuai dengan isi, tujuan dan target audien dari dibuatnya infografis ini (Nuning, 2016).

e. Standar Elemen Infografis

Infografis yang digunakan sebagai media belajar terdiri dari beberapa bagian seperti judul, tata letak, warna, teks, gambar, ikon, dan simbol. Kualitas dari setiap bagian tersebut akan memengaruhi keseluruhan kualitas infografis. Karena itu, pembuat infografis

harus teliti dalam memilih materi dan merancang infografis pendidikan. Berdasarkan penjelasan dari Kominfo dalam Batubara (2021:88-89), standar atau indikator yang digunakan dalam menilai elemen infografis pendidikan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Indikator Infografis Menurut Kominfo

No.	Kriteria	Indikator
1.	Judul	Menggunakan kalimat aktif
		Panjangnya tidak lebih dari 5 kata
		Menarik perhatian
		Menggunakan jenis font hiasan
2.	Tata Letak	Menggunakan pola yang rapi dan teratur
		Jelas dalam pemisahan antar blok
		Urutan penyajiannya teratur
		Ukuran marginnya konsisten
3.	Warna	Warna elemennya mengikuti warna tema infografis
		Kombinasi warnanya kontras, harmonis dan menarik
		Warna suatu objek menggambarkan identitas aslinya
		Setiap elemen desain memiliki warna yang konsisten
4	Teks	Mudah dan nyaman dibaca
		Menggunakan 2-3 jenis font
		Jenis font untuk isi adalah font polos

		Konsisten menggunakan jenis font
5.	Gambar	Menggambarkan informasi dengan tepat
		Mudah dipahami
		Filter atau efeknya konsisten
		Isinya dapat dikenali dengan mudah
		Tidak melanggar hak cipta
6.	Ikon dan Simbol	Sering digunakan orang lain
		Mudah dimengerti oleh orang lain
		Makna simbolnya jelas (tidak ambigu) dan menarik
		Penggunaannya tidak melanggar hak cipta orang lain

Sumber: Hamdan Husein Batubara, 2021

Berdasarkan standar elemen infografis pendidikan yang dikemukakan oleh Batubara (2021), kualitas media infografis pendidikan dapat ditinjau dari beberapa indikator, yaitu judul, tata letak, warna, teks, gambar, serta ikon dan simbol. Indikator-indikator tersebut digunakan sebagai dasar dalam menilai kelayakan media infografis yang dikembangkan dalam penelitian ini.

f. Langkah-langkah Membuat Infografis

Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat infografis:

- 1) Menyiapkan data/informasi yang ingin disajikan di dalam infografis. Pahami dengan baik makna

yang ada di dalam setiap data/informasi sehingga Anda dapat mengilustrasikan dengan tepat data/informasi tersebut ke dalam grafis.

- 2) Menentukan tujuan dibuatnya infografis. Seperti halnya komunikasi secara umum, tujuan dibuatnya infografis bisa untuk tujuan menyampaikan informasi, mengubah persepsi, mempersuasi atau melakukan sebuah aksi. Penentuan tujuan akan mempengaruhi presentasi dari infografis yang akan dibuat.
- 3) Melakukan studi pendahuluan tentang keperluan visualisasi data, kenali siapa audiennya dan membaca beberapa referensi.
- 4) Mendiskusikan hasil temuan, memilih jenis infografis dan mendiskusikan proses pembuatan infografis.
- 5) Membuat desain infografis dan pilih tools infografis.
- 6) Mendefinisikan struktur informasi dengan jelas, berdasarkan arsitektur informasi yang dipilih.
- 7) Mendiskusikan hasil rancangan infografis.
- 8) Memulai membuat infografis. Buatlah grafis sesuai data/informasi yang ada, jangan berusaha menutupi kelemahan data/informasi dengan visualisasi data yang menarik.

9) Mendesain infografis semenarik mungkin dengan memperhatikan:

- a) Ukuran yang tepat, sehingga dapat ditampilkan dalam satu tampilan utuh.
- b) Tidak menambahkan terlalu banyak atribut yang dapat mengganggu fokus grafis.
- c) Gunakan ikon yang tepat untuk menggambarkan data/informasi. Foto dan ilustrasi lainnya dapat ditambahkan agar infografis menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.
- d) Tambahkan suara atau gambar bergerak apabila diperlukan.
- e) Penggabungan jenis-jenis visualisasi dapat dilakukan agar infografis lebih menarik.
- f) Mencantumkan tautan teks lengkap agar dapat diakses oleh mereka yang ingin melihat data/informasi yang disampaikan dalam infografis secara utuh.
- g) Mencantumkan sumber kutipan, apabila data/informasi yang dicantumkan merupakan kutipan.
- h) Mencantumkan kepemilikan hak cipta dengan jelas.

- 10) Memberikan penilaian terhadap infografis yang telah dibuat. Infografis yang efektif adalah yang dapat memvisualisasikan data/informasi dengan cepat, mudah dipahami dan menarik.
- 11) Memperbaiki infografis.
- 12) Membagikan infografis kepada pihak terkait melalui platform yang sesuai (Nuning, 2016).

3. Canva

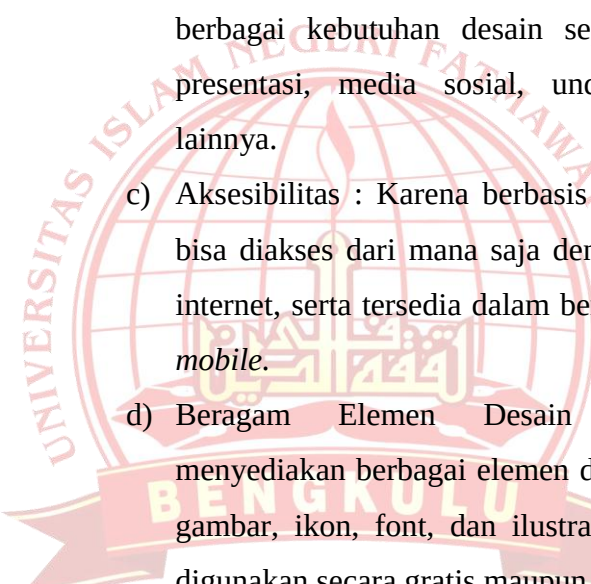
a. Pengertian Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis online yang menyediakan berbagai template dan alat untuk membuat media visual, seperti poster, presentasi dan infografis (Purwati et al., 2024). Menurut Malahayati dalam Purwati et al., (2024:13) “Canva merupakan program aplikasi bersifat online yang ada di internet dan dapat berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran”. Platform ini mudah digunakan bahkan bagi pengguna tanpa latar belakang desain, sehingga cocok untuk guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

b. Manfaat Canva

Berikut adalah manfaat canva secara umum dan khusus:

- 1) Manfaat canva secara umum

- 
- a) Mudah Digunakan : Antarmuka yang intuitif dan *drag-and-drop* membuatnya mudah digunakan oleh semua orang, termasuk mereka yang tidak memiliki latar belakang desain grafis.
 - b) Banyak Template : Canva menyediakan ribuan template yang bisa digunakan untuk berbagai kebutuhan desain seperti poster, presentasi, media sosial, undangan, dan lainnya.
 - c) Aksesibilitas : Karena berbasis web, Canva bisa diakses dari mana saja dengan koneksi internet, serta tersedia dalam bentuk aplikasi *mobile*.
 - d) Beragam Elemen Desain : Canva menyediakan berbagai elemen desain seperti gambar, ikon, font, dan ilustrasi yang bisa digunakan secara gratis maupun berbayar.
 - e) Kolaborasi : Canva memungkinkan kolaborasi secara *real-time*, sehingga tim dapat bekerja sama pada proyek desain yang sama, mengomentari, dan memberikan masukan secara langsung.
 - f) Hemat Biaya : Dengan banyaknya fitur gratis yang tersedia, Canva menjadi pilihan hemat

biaya dibandingkan dengan alat desain grafis profesional lainnya yang biasanya berbayar.

- g) Penyimpanan dan Organisasi : Canva menyediakan penyimpanan cloud untuk desain yang memungkinkan pengguna menyimpan, mengatur, dan mengakses proyek mereka kapan saja.

2) Manfaat Canva secara Khusus

- a) Untuk Pemasaran dan Media Sosial: Canva menyediakan template khusus untuk posting media sosial, iklan, banner, dan konten visual lainnya, membantu bisnis dan individu dalam membuat konten yang menarik dan profesional dengan cepat.

- b) Untuk Pendidikan: Canva untuk Pendidikan (Canva for Education) merupakan paket peningkatan gratis dari Canva yang khusus disediakan untuk Pendidik, Peserta Didik, dan Tenaga Kependidikan jenjang PAUD hingga SMA/SMK/Sederajat untuk mendukung kreativitas dan kolaborasi di kelas. Beberapa manfaat canva untuk pendidikan yang dapat dinikmati para pengguna akun belajar.id yaitu:

- (1) Menggali sisi kreativitas pendidik dan

peserta didik dalam proses belajar mengajar.

(2) Membuat materi belajar (bahan ajar) yang menarik sehingga mendorong hasil belajar yang lebih baik.

(3) Melalui kolaborasi di kelas, meningkatkan kepercayaan diri dan melatih pola berpikir kritis Peserta Didik.

(4) Membantu Pendidik menghemat waktu dalam membuat bahan ajar dalam format visual (gambar).

(5) Membantu Tenaga Kependidikan dalam membuat materi promosi sekolah maupun laporan kependidikan.

c) Untuk Bisnis Kecil dan *Startup*: Canva memungkinkan pemilik bisnis kecil dan *startup* untuk membuat materi promosi, logo, kartu nama, dan materi branding lainnya tanpa harus mengeluarkan biaya besar untuk jasa desain profesional.

d) Untuk *Event* dan Undangan: Pengguna dapat dengan mudah membuat desain undangan, kartu ucapan, dan materi acara lainnya, baik untuk keperluan pribadi seperti pernikahan

dan pesta, maupun untuk acara korporat.

- e) Untuk *Blogging* dan Konten *Web*: Blogger dan pembuat konten dapat menggunakan Canva untuk membuat header blog, *thumbnail* YouTube, grafik artikel, dan elemen visual lainnya yang menarik perhatian pembaca.
- f) Desain Presentasi: Canva menyediakan template presentasi yang profesional dan menarik, membantu pengguna membuat presentasi yang efektif untuk berbagai keperluan, termasuk bisnis, pendidikan, dan konferensi.

Dengan berbagai fitur dan manfaat tersebut, canva menjadi alat desain grafis yang sangat berguna untuk berbagai kebutuhan dan tingkat keahlian pengguna (Liana Atika et al., n.d.).

4. Nilai-Nilai Keislaman dalam Pembelajaran

a. Pengertian Nilai-Nilai Keislaman

Kata “nilai” (*value*) berasal dari bahasa latin *valere* atau bahasa Prancis Kuno *valoir* yang secara denotatif bermakna harga. Nilai-nilai keislaman adalah prinsip hidup yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits, yang berfungsi sebagai pedoman bagi umat Islam dalam menjalani kehidupan (Yenti

Sumarni et al., 2025). Nilai-nilai ini bersifat universal dan menyeluruh, mencakup aspek aqidah (keimanan), syariah (hukum), dan akhlak (moral). Integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran merupakan amanat dari Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional yang menekankan pentingnya pembentukan karakter yang dilandasi spiritual keagamaan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional memberikan landasan yuridis yang jelas mengenai posisi nilai-nilai keagamaan dalam sistem pendidikan nasional.

Pasal 1 ayat (1) UU No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (*UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sidiknas*)).

Integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran mata pelajaran umum seperti Pendidikan Pancasila menjadi sangat relevan, terutama di lembaga

pendidikan Islam seperti Madrasah Ibtidaiyah, untuk memastikan bahwa peserta didik memahami keterkaitan antara nilai-nilai kebangsaan dengan nilai-nilai agama yang diyakininya. Dengan demikian, pembelajaran tidak menciptakan dikotomi antara ilmu umum dan ilmu agama, melainkan mengintegrasikannya secara harmonis dalam satu kesatuan yang utuh.

b. Macam-Macam Nilai Keislaman

Nilai-nilai Islam bersifat komprehensif dan menjadi landasan pembentukan karakter peserta didik di madrasah. Untuk keperluan integrasi yang sistematis dalam media pembelajaran, penelitian ini mengadopsi klasifikasi nilai pendidikan agama Islam menurut Jusuf Amir Feisal dalam Maswati dan Husri (2024) sebagai kerangka utama. Klasifikasi ini membagi nilai-nilai Islam menjadi tiga komponen sistem yang saling terkait:

1) Nilai Keimanan atau Aqidah

Nilai Keimanan (Aqidah) merupakan fondasi utama yang mencakup keimanan kepada Allah SWT dan rukun iman lainnya.

2) Nilai Syari'ah

Mencakup norma ibadah dan prinsip-prinsip pengaturan kehidupan sosial kemasyarakatan.

3) Nilai Akhlak

Meliputi tata krama dan moralitas dalam hubungan vertikal (dengan Allah) dan horizontal (dengan sesama).

Berdasarkan klasifikasi nilai keislaman menurut Jusuf Amir Feisal, integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran meliputi nilai aqidah, nilai syariah, dan nilai akhlak. Nilai aqidah diwujudkan melalui penanaman keimanan kepada Allah SWT yang relevan dengan materi pembelajaran. Nilai syariah diwujudkan melalui sikap sosial dan kepatuhan terhadap aturan dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai akhlak diwujudkan melalui sikap toleransi, saling menghormati, dan adab dalam keberagaman. Ketiga nilai tersebut menjadi dasar indikator integrasi nilai-nilai keislaman dalam penelitian ini.

c. Integrasi Nilai Keislaman dalam Pembelajaran

Integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran merupakan proses memasukkan ajaran, norma, dan prinsip keagamaan ke dalam seluruh aspek pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan. Integrasi ini tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek kognitif dan keterampilan, tetapi juga membentuk karakter dan moral peserta didik sesuai

dengan nilai-nilai keagamaan yang dianut (Zuliana & Zainah Nasution, 2025) Dalam konteks pengembangan media infografis pembelajaran Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah, integrasi nilai keislaman menjadi kebutuhan fundamental untuk memastikan peserta didik memahami keterkaitan antara nilai-nilai kebangsaan dengan nilai-nilai agama yang diyakininya.

Strategi integrasi nilai keislaman dapat dilakukan melalui pendekatan tematik dan kontekstual, yang menempatkan nilai-nilai agama dalam konteks kehidupan nyata peserta didik (Zuliana & Zainah Nasution, 2025:173-174). Dalam media infografis yang dikembangkan, strategi ini diwujudkan dengan mengaitkan setiap sila Pancasila dengan ayat Al-Qur'an, hadits, dan contoh konkret pengamalan nilai dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan kontekstual ini membantu peserta didik memahami bahwa nilai-nilai keagamaan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi harus diamalkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Teknologi digital memiliki peran penting dalam mendukung integrasi nilai-nilai Islami dalam pembelajaran. Astuti (2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan media digital seperti infografis

memungkinkan penyampaian konsep-konsep Islami secara interaktif dan menarik, sehingga peserta didik dapat secara aktif menerima informasi yang bermakna dan lebih mudah memahami materi yang diberikan. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva dalam penelitian ini merupakan implementasi dari pemanfaatan teknologi untuk mengintegrasikan nilai-nilai Islami ke dalam materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Visualisasi yang menarik dengan ornamen dan motif geometris Islam tidak hanya berfungsi estetis, tetapi juga sebagai media untuk memperkuat identitas keislaman dalam pembelajaran.

5. Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah

a. Pengertian dan Tujuan Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter dan kepribadian siswa berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Menurut Winarno (2020), Pendidikan Pancasila merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya serta memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Adapun tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar/MI ;

- 1) Mengembangkan kemampuan berpikir secara rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- 2) Mengembangkan sikap dan perilaku yang berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila
- 3) Membangun karakter yang mencerminkan harkat dan martabat sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
- 4) Mengembangkan kemampuan berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

b. Materi Pendidikan Pancasila Kelas V MI

Berdasarkan Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase C (Kelas V) dengan Elemen Bhineka Tunggal Ika dan Capaian Pembelajarannya yaitu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika dilingkungan rumah, sekolah dan masyarakat. (Pudjiastuti & Utami, 2023).

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Bab 3 dengan judul “Menghormati Keragaman di Indonesia” yang mencakup tiga sub-bab, yaitu: (A) Keragaman di Indonesia, (B) Cara Melestarikan Keragaman di Indonesia, dan (C) Cara Menghormati Keragaman di Indonesia.

1) Keragaman di Indonesia

Keragaman yang dimiliki Indonesia tidak lepas dari kondisi wilayahnya yang berbentuk kepulauan dan terletak secara strategis di antara dua benua (Asia dan Australia) serta dua samudra (Hindia dan Pasifik). Posisi geografis tersebut menjadikan Indonesia sebagai jalur perdagangan internasional yang memungkinkan masuknya beragam pengaruh budaya dari luar. Di samping itu, perbedaan kondisi alam di setiap wilayah, mulai dari pegunungan, dataran, hingga pesisir turut membentuk perbedaan cara hidup, kebiasaan, dan mata pencarian masyarakat. Perbedaan tingkat penerimaan masyarakat terhadap modernisasi juga menjadi faktor yang memengaruhi keragaman budaya yang ada hingga saat ini (Pudjiastuti & Utami, 2023).

Keragaman yang terbentuk dari faktor-faktor tersebut meliputi sepuluh aspek, yaitu:

- a) Keragaman agama, di mana terdapat enam agama yang diakui negara, diantaranya Islam, Katolik, Kristen, Hindu, Buddha, dan Konghucu, dengan tempat ibadah yang berbeda-beda.
- b) Keragaman suku bangsa, Indonesia memiliki ratusan suku bangsa yang tersebar di 38 provinsi dengan ciri fisik dan tradisi budaya masing-masing;
- c) Keragaman bahasa daerah, yaitu bahasa yang dipakai sebagai alat komunikasi sehari-hari di suatu wilayah dengan logat khas yang menjadi identitasnya;
- d) Keragaman rumah adat, yang bentuk dan konstruksinya menyesuaikan kondisi alam dan lingkungan setempat;
- e) Keragaman pakaian daerah yang merepresentasikan identitas dan karakteristik budaya tiap-tiap daerah;
- f) Keragaman senjata tradisional sebagai perlengkapan budaya yang umumnya dibuat dari bahan alam di sekitar wilayahnya;

- g) Keragaman makanan tradisional yang mencerminkan kekayaan sumber daya alam dan kekhasan budaya lokal;
- h) Keragaman tari tradisional yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat sebagai sarana upacara adat maupun hiburan.
- i) keragaman lagu daerah yang menggunakan bahasa dan dialek lokal untuk mengisahkan kehidupan masyarakat, keindahan alam, atau cerita rakyat; serta
- j) Keragaman alat musik tradisional yang berfungsi mengiringi tarian dan lagu daerah dengan cara memainkan yang beragam (Pudjiastuti & Utami, 2023).

Besarnya keragaman yang dimiliki Indonesia dapat dilihat secara nyata melalui data-data statistik resmi yang dikeluarkan oleh lembaga pemerintah yang berwenang. Berdasarkan data Badan Informasi Geospasial (BIG) tahun 2024, Indonesia tercatat memiliki 17.380 pulau yang telah bernama dan memiliki koordinat resmi, menjadikan Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia (Badan Informasi Geospasial, 2024). Wilayah yang terbentang luas dari Sabang hingga Merauke

tersebut saat ini terbagi ke dalam 38 provinsi sebagaimana ditetapkan dalam Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 1 Tahun 2022 tentang Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintahan (Kemendagri, 2022).

Keanekaragaman wilayah tersebut berbanding lurus dengan keanekaragaman penduduknya. Badan Pusat Statistik (BPS) melalui Sensus Penduduk 2010 mencatat bahwa Indonesia memiliki 1.340 suku bangsa yang tersebar di seluruh wilayah nusantara (BPS, 2010). Suku Jawa merupakan suku terbesar dengan proporsi 40,05 persen dari total penduduk, diikuti Suku Sunda sebesar 15,50 persen, sementara suku-suku lainnya masing-masing memiliki proporsi di bawah lima persen. Data ini menunjukkan tingginya tingkat heterogenitas etnis Indonesia, yang diukur melalui *Ethnic Fractionalization Index* (EFI) sebesar 0,81 angka yang menggambarkan kondisi yang sangat majemuk namun tidak terpolarisasi (BPS, 2015).

Keragaman suku bangsa tersebut juga tercermin dalam kekayaan bahasa daerah yang dimiliki. Badan Pengembangan dan Pembinaan

Bahasa (Badan Bahasa), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, mencatat terdapat 718 bahasa daerah yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia berdasarkan hasil pemetaan bahasa yang dapat diakses melalui portal resmi petabahasa.kemendikdasmen.go.id (Badan Bahasa, 2024). Sementara itu, dari aspek agama, Indonesia secara resmi mengakui enam agama, yaitu Islam, Kristen Protestan, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 1/PNPS/1965 tentang Pencegahan Penyalahgunaan dan/atau Penodaan Agama (Pemerintah RI, 1965).

Data-data tersebut menegaskan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat keberagaman tertinggi di dunia. Dengan 17.380 pulau, 38 provinsi, 1.340 suku bangsa, 718 bahasa daerah, dan 6 agama yang diakui negara, keberagaman Indonesia bukanlah sekadar angka statistik, melainkan realitas kehidupan sehari-hari yang dihadapi oleh setiap warga negara.

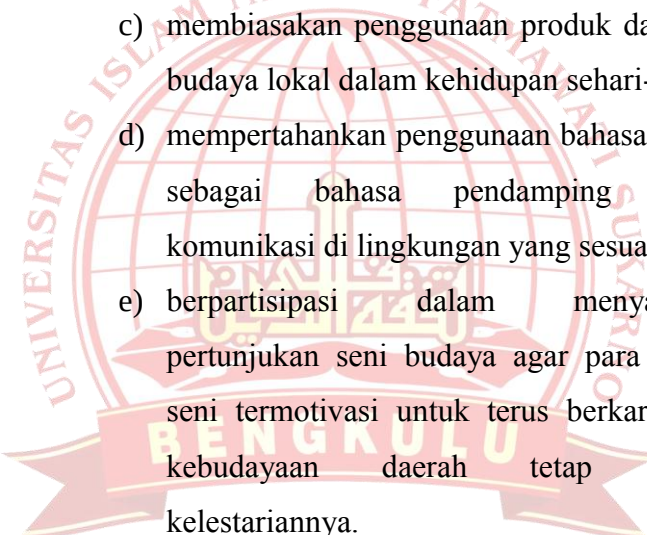
Oleh karena itu, pemahaman dan penghormatan terhadap keragaman menjadi

kompetensi mendasar yang perlu ditanamkan kepada peserta didik sejak jenjang pendidikan dasar, sebagaimana tercermin dalam materi Bab 3 Pendidikan Pancasila kelas V MI yang menjadi fokus pengembangan media infografis dalam penelitian ini.

2) Cara Melestarikan Keragaman di Indonesia

Keragaman budaya yang dimiliki bangsa Indonesia sesungguhnya merupakan aset yang bernilai tinggi apabila dipandang sebagai kekuatan, bukan sebagai sumber perpecahan. Keberadaan keragaman tersebut memberikan sejumlah manfaat, antara lain memperluas wawasan dan pengetahuan, menjadi daya tarik wisata yang menghasilkan devisa negara, membuka peluang usaha bagi masyarakat sekitar objek wisata budaya, serta mempererat rasa persatuan dan kebangsaan. Agar manfaat tersebut dapat diraih secara optimal, diperlukan kesadaran dan upaya aktif dari seluruh lapisan masyarakat untuk melestarikannya.

Menurut Pudjiastuti dan Utami (2023), upaya pelestarian keragaman dapat dilakukan melalui lima cara, yaitu:

- 
- a) membangun sikap toleransi dengan tidak menjadikan perbedaan agama, suku, maupun budaya sebagai pembatas dalam pergaulan;
 - b) aktif mempelajari budaya daerah, seperti mengikuti kegiatan sanggar seni dan mempraktikkan pembuatan kerajinan tradisional;
 - c) membiasakan penggunaan produk dan hasil budaya lokal dalam kehidupan sehari-hari;
 - d) mempertahankan penggunaan bahasa daerah sebagai bahasa pendamping dalam komunikasi di lingkungan yang sesuai; serta
 - e) berpartisipasi dalam menyaksikan pertunjukan seni budaya agar para pelaku seni termotivasi untuk terus berkarya dan kebudayaan daerah tetap terjaga kelestariannya.

3) Cara Menghormati Keragaman di Indonesia

Menghormati keragaman merupakan wujud nyata dari pengamalan nilai Persatuan Indonesia dan Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dalam kehidupan sehari-hari. Pudjiastuti dan Utami (2023) mengemukakan bahwa terdapat empat

cara menghormati keragaman yang dapat diterapkan oleh peserta didik, yaitu:

- a) berteman tanpa memandang perbedaan suku bangsa, di mana keberagaman asal-usul tidak menjadi penghalang untuk menjalin pertemanan, kerja sama, dan sikap saling menolong antarsesama;
- b) menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa daerah secara tepat, yakni memanfaatkan bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu dalam komunikasi lintas suku bangsa, sekaligus menjaga kelestarian bahasa daerah di lingkungan yang relevan;
- c) menghormati pentas budaya dengan menghadiri pertunjukan secara tertib dan memberikan apresiasi kepada para pelaku seni sebagai bentuk penghargaan atas upaya mereka melestarikan budaya daerah; serta
- d) menjaga kebersihan dan mematuhi aturan saat berkunjung ke rumah adat, misalnya melepas alas kaki dan tidak membuang sampah sembarangan, sebagai wujud rasa hormat terhadap warisan budaya bangsa.

C. Kerangka Teoritik

1. Teori Belajar yang Relevan

a. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget

Piaget menyatakan bahwa sejak usia balita, anak telah memiliki kemampuan tertentu untuk menghadapi objek- objek yang ada di sekitarnya. Anak belajar memahami lingkungan dengan kemampuan- kemampuan aktif yang dimilikinya. Selanjutnya, anak membangun pengetahuan yang telah diperolehnya melalui interaksi aktif dengan teman sebayanya, orang dewasa dan lingkungan (Amseke et al., 2021).

Piaget membagi tahap-tahap perkembangan kognitif ini menjadi empat yaitu, tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun), tahap praoperasional (umur 2-7/8 tahun), tahap operasional konkret (umur 7-11 tahun), dan tahap operasional formal (mulai umur 11 tahun).(Siregar et al., 2022)

Siswa kelas V SD/MI (usia 10-11 tahun) berada pada tahap Operasional Konkret dengan karakteristik:

- 1) Dapat berpikir logis tentang objek dan peristiwa konkret
- 2) Membutuhkan contoh nyata untuk memahami konsep abstrak

3) Mulai memahami keragaman yang ada disekitarnya.

Berdasarkan karakteristik tahap operasional konkret, pengembangan media infografis untuk siswa kelas V harus memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Menggunakan contoh konkret mengenai cara menghormati serta melestarikan keragaman di sekitar mereka. (berkaitan dengan materi ajar)
- 2) Visualisasi harus jelas dan tidak abstrak.
- 3) Memberikan contoh situasi yang familiar dengan siswa
- 4) Menggunakan warna dan gambar yang menarik perhatian
- 5) Menyajikan informasi secara sistematis dan terstruktur

Dengan demikian, media infografis yang dikembangkan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas V MI.

b. *Teori Dual Coding*

Teori Dual Coding yang dikembangkan oleh Allan Paivio menyatakan bahwa manusia memproses informasi melalui dua sistem representasi mental yang berbeda namun saling berinteraksi: sistem verbal (kata-kata) dan sistem non verbal (gambar atau visual). Ketika informasi disajikan secara

simultan dalam bentuk teks dan gambar, kedua sistem ini dapat saling memperkuat, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Dalam pembelajaran untuk materi “Menghormati Keragaman di Indonesia” dapat dilakukan dengan cara :

- 1) Sistem verbal : Penjelasan tentang konsep keberagaman dan cara menghormati keberagaman di Indonesia.
- 2) Sistem visual : Ilustrasi keragaman di Indonesia, cara menghormati, melestarikan yang sesuai dengan materi ajar.
- 3) Kombinasi keduanya : Infografis yang berisi teks dan visual tentang keberagaman dan di interintegrasi nilai Islam di dalamnya.

Ketika informasi disajikan secara simultan dalam bentuk teks dan gambar, kedua sistem ini dapat saling memperkuat, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

c. Teori Multimedia *Learning* (*Multimedia Learning Theory*)

Salah satu teori yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran adalah teori pengembangan multimedia atau *Multimedia Learning Theory* yang dikemukakan oleh Richard

Mayer. Menurut Mayer, pembelajaran efektif terjadi ketika beban kognitif yang dialami siswa sesuai dengan kapasitas kerja memori mereka. Beberapa prinsip utama:

1) Prinsip Kognitif

Mengurangi beban kognitif dengan desain sederhana, penggunaan teks relevan, gambar pendukung, dan informasi terstruktur.

2) Prinsip Pembelajaran Visual dan Verbal

Kombinasi visual dan verbal meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

3) Prinsip *Kontiguity*

Informasi yang berkaitan disajikan secara bersamaan (teks dan gambar relevan muncul berdampingan).

4) Prinsip Modalitas

Menggunakan lebih dari satu saluran sensorik (visual dan audio).

5) Prinsip Kohesi

Informasi disajikan dalam urutan logis dan terstruktur. (Hanifah et al., 2023).

Adapun relevansi dengan Media Infografis Pendidikan Pancasila Media infografis dalam penelitian ini menerapkan prinsip:

- 1) Visual dan verbal, Kombinasi teks penjelasan dengan ilustrasi penerapan.
- 2) *Kontiguity*, Ayat Al-Qur'an ditempatkan dengan materi yang relevan
- 3) Kohesi: Penyajian sistematis dari peta konsep ke detail setiap sub materi.

2. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu dilakukan untuk menemukan landasan empiris, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan pendekatan, serta menegaskan kebaruan penelitian ini. Berikut diuraikan lima penelitian yang relevan.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Syafra & Putra (2024) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar E-Modul pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Canva Berbasis Flipbook di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dan menghasilkan e-modul digital berbasis Canva dan Flipbook. Hasil validasi menunjukkan tingkat validitas sangat tinggi sebesar 92,41%, dengan respons positif dari guru dan peserta didik terhadap kepraktisan produk. Penelitian ini memiliki relevansi yang kuat karena mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Canva

untuk jenjang SD/MI, namun terdapat perbedaan signifikan: jenis media yang dikembangkan berupa e-modul interaktif (bukan infografis), diperuntukkan bagi kelas IV (bukan kelas V), menggunakan model ADDIE (bukan 4D), dan tidak mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam produk yang dihasilkan.

- b. Penelitian Riva Winda Sari (2022) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis pada Materi Pemanasan Global untuk Siswa Kelas VII di SMP/MTs”. Penelitian ini menggunakan model 4D dan menghasilkan media infografis yang mendapatkan validasi sangat tinggi dari ahli materi sebesar 98% dan ahli media sebesar 89%, dengan respons peserta didik yang sangat positif di atas 88%. Persamaan yang paling relevan terletak pada jenis media yang dikembangkan (infografis) dan penggunaan model 4D. Namun demikian, penelitian tersebut difokuskan pada mata pelajaran IPA dengan materi Pemanasan Global di jenjang SMP/MTs, tidak menggunakan platform Canva dalam proses desain, dan tidak memuat integrasi nilai-nilai keislaman dalam kontennya.
- c. Penelitian Alfin Reza Abdillah (2022) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Terintegrasi Nilai Islam pada Materi Pencemaran

Lingkungan di SMA Unggulan Nurul Islami Semarang”. Penelitian ini menggunakan model 4D dan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam media pembelajaran mata pelajaran umum, dengan hasil validasi materi 69,17%, validasi media 73,75%, validasi Islam 74%, respons guru 73,33%, dan respons siswa 85,57%. Relevansi penelitian ini terletak pada strategi integrasi nilai-nilai keislaman dalam media pembelajaran umum menggunakan model 4D, yang menjadi acuan pendekatan dalam penelitian ini. Perbedaannya adalah jenis media yang digunakan berupa booklet, mata pelajaran yang menjadi fokus adalah Biologi, jenjang pendidikannya adalah SMA, dan konteks lembaganya berbeda dari Madrasah Ibtidaiyah.

d. Penelitian Ajeng Ilham Pamungkas (2023) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Terintegrasi Keislaman untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas VIII MTs Ma’arif NU 01 Pekuncen”. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan menghasilkan media buku pop-up tiga dimensi dengan validasi materi 89,44%, validasi media 91,46%, validasi keislaman 74,67%, dan respon siswa pada uji skala

kecil sebesar 81,41% dan uji coba lapangan 91,47% pada uji lapangan. Relevansi penelitian ini terletak pada konteks lembaga madrasah dan strategi integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran mata pelajaran umum. Perbedaannya meliputi jenis media (buku pop-up tiga dimensi), mata pelajaran (Matematika), jenjang (MTs kelas VIII), dan model pengembangan yang digunakan (ADDIE).

- e. Penelitian Samsul Fajarudin (2025) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Geografi”. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dan menghasilkan media infografis berbasis Canva dengan tingkat kevalidan sangat tinggi: 92% dari ahli media, 91% dari ahli materi, 94% dari ahli praktisi, dan 90% dari siswa. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan platform Canva untuk mengembangkan media infografis. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang menjadi fokus (Geografi, bukan Pendidikan Pancasila), jenjang pendidikan (SMA/MA, bukan MI), model pengembangan yang digunakan (ADDIE, bukan 4D), dan tidak adanya integrasi nilai-nilai keislaman dalam konten media yang dihasilkan.

Berdasarkan kajian terhadap kelima penelitian terdahulu di atas, dapat diidentifikasi tiga kesenjangan yang menjadi justifikasi kebaruan penelitian ini. Pertama, belum ada penelitian yang secara spesifik mengembangkan media infografis untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Madrasah Ibtidaiyah. Kedua, penelitian tentang integrasi nilai-nilai keislaman dalam media pembelajaran Pendidikan Pancasila masih sangat terbatas. Ketiga, kombinasi antara pengembangan infografis berbasis Canva, integrasi nilai keislaman, dan konteks MI belum pernah dilakukan secara bersamaan. Persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian tersebut dirangkum dalam Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Persamaan dan Perbedaan Penelitian yang Relevan

No.	Peneliti (Tahun)	Persamaan	Perbedaan
1.	Syafra & Putra (2024)	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis platform Canva untuk jenjang SD/MI menggunakan pendekatan R&D.	Media yang dikembangkan berupa e-modul berbasis Flipbook untuk kelas IV SD, menggunakan model ADDIE, tanpa integrasi nilai-nilai keislaman, dan tidak spesifik pada konteks madrasah.
2.	Sari (2022)	Sama-sama mengembangkan media infografis	Media dikembangkan untuk mata pelajaran IPA (Pemanasan

No.	Peneliti (Tahun)	Persamaan	Perbedaan
		menggunakan model 4D dengan tahapan validasi ahli materi dan ahli media.	Global) di SMP/MTs kelas VII, tanpa integrasi nilai-nilai keislaman, dan tidak menggunakan platform Canva.
3.	Abdillah (2022)	Sama-sama mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam media pembelajaran mata pelajaran umum menggunakan model 4D.	Media yang dikembangkan berupa booklet untuk mata pelajaran Biologi di SMA, bukan infografis, dan tidak berfokus pada konteks madrasah ibtidaiah.
4.	Pamungkas (2023)	Sama-sama mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam media pembelajaran di lingkungan madrasah menggunakan model ADDIE.	Media yang dikembangkan berupa buku pop-up 3D untuk mata pelajaran Matematika (Bangun Ruang) di MTs, bukan infografis, dan bukan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
5.	Fajarudin (2025)	Sama-sama mengembangkan media infografis berbasis platform Canva dengan validasi ahli materi dan ahli media.	Media dikembangkan untuk mata pelajaran Geografi di SMA/MA menggunakan model ADDIE, tanpa integrasi nilai-nilai keislaman, dan tidak pada konteks madrasah ibtidaiah.

3. Kerangka Berpikir

Pendidikan Pancasila di Madrasah Ibtidaiyah tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan tentang nilai-

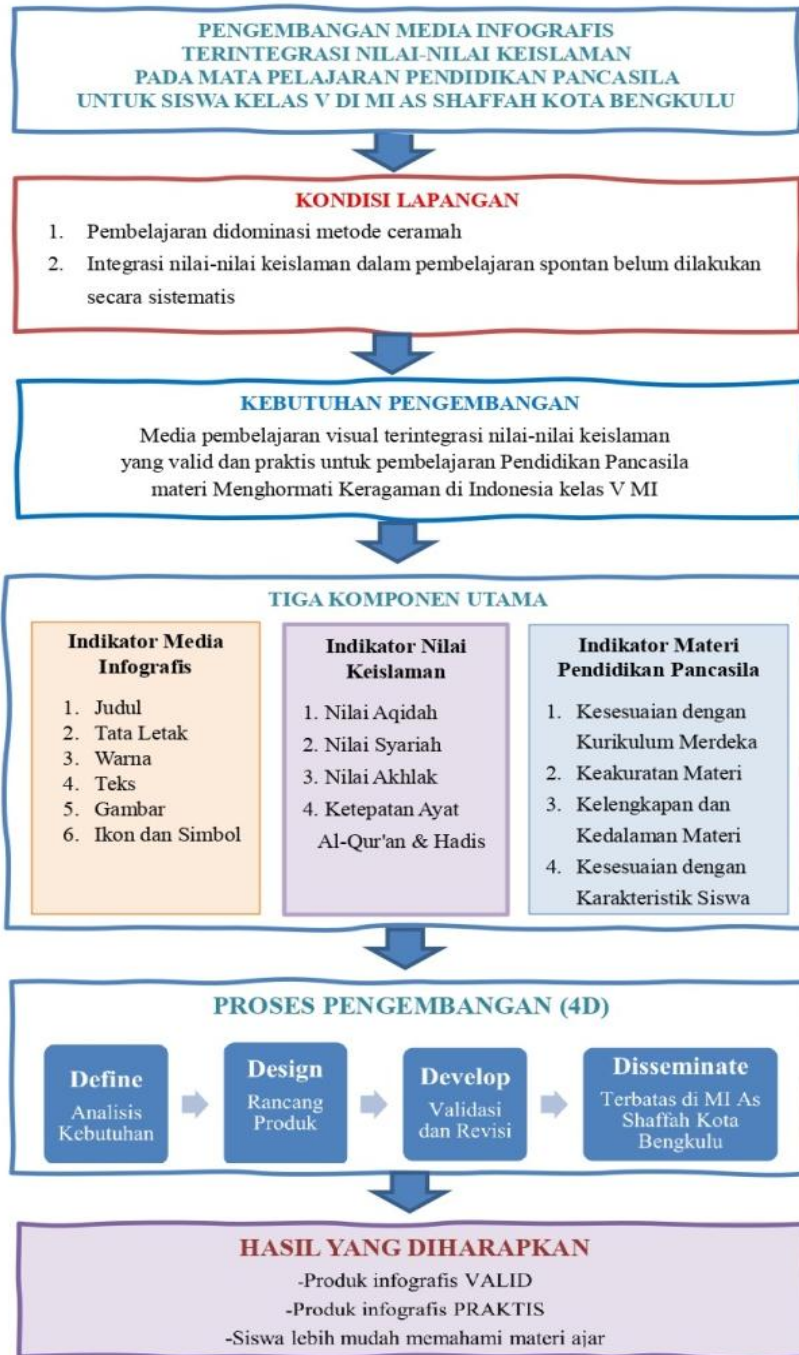
nilai kebangsaan, tetapi juga mengarahkan peserta didik agar mampu menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan nyata. Sebagai lembaga pendidikan yang berlandaskan Islam, MI memiliki peluang strategis untuk mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara sistematis, mengingat keduanya memiliki titik temu yang kuat dalam hal toleransi, persatuan, dan penghormatan terhadap keberagaman sebagai sunnatullah.

Namun, hasil observasi dan wawancara di kelas V MI As Shaffah Kota Bengkulu menunjukkan kondisi yang belum sesuai harapan tersebut. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah, dukungan media visual yang memadai, sehingga peserta didik yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret mengalami kesulitan memahami konsep-konsep abstrak dalam materi Menghormati Keragaman di Indonesia. Selain itu, integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila belum dilakukan secara terencana dan sistematis, sehingga berpotensi menimbulkan dikotomi pemahaman antara nilai keagamaan dan nilai kebangsaan pada diri peserta didik.

Bertolak dari permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media infografis terintegrasi nilai-nilai

keislaman menggunakan model 4D melalui empat tahap, yaitu define, design, develop, dan disseminate. Kerangka pengembangan berpijak pada tiga komponen indikator utama yang saling berkaitan, yaitu indikator kualitas media infografis, indikator ketepatan integrasi nilai-nilai keislaman, dan indikator kesesuaian materi Pendidikan Pancasila. Ketiga komponen ini menjadi tolok ukur dalam menilai validitas dan kepraktisan produk yang dihasilkan.

Indikator kualitas media infografis mencakup enam aspek desain visual yang dinilai oleh ahli media, yaitu judul, tata letak, warna, teks, gambar, serta ikon dan simbol. Indikator integrasi nilai-nilai keislaman mencakup aspek nilai aqidah, nilai syariah, nilai akhlak, serta ketepatan ayat Al-Qur'an dan hadis, yang dinilai oleh ahli nilai keislaman. Indikator kesesuaian materi mencakup kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka, keakuratan materi, kelengkapan dan kedalaman materi, serta kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, yang dinilai oleh ahli materi. Perpaduan ketiga komponen indikator ini menjadi landasan utama pengembangan produk, sebagaimana divisualisasikan dalam bagan kerangka berpikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Rancangan Produk

Rancangan produk dalam penelitian ini berupa media infografis terintegrasi nilai-nilai keislaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Produk ini dirancang sebagai media visual edukatif yang tidak hanya menyampaikan konsep secara kognitif, tetapi juga menanamkan nilai-nilai keislaman secara kontekstual melalui visual, teks dan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Rancangan produk disusun secara sistematis agar mudah dipahami, mudah digunakan oleh guru, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

1. Rancangan Infografis (*Banner Standing*)

a. Komponen Produk

1) Media Infografis Utama

Media infografis dirancang dalam bentuk banner standing yang memuat materi "Menghormati Keragaman di Indonesia". Materi disajikan secara visual melalui kombinasi teks, ilustrasi, ikon, warna, dan tata letak yang menarik sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep keragaman di Indonesia. Desain infografis dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan karakteristik siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

a) Konten Nilai-Nilai Keislaman

Media infografis dilengkapi dengan integrasi nilai-nilai keislaman yang relevan dengan materi pembelajaran. Integrasi tersebut berupa ayat Al-Qur'an, hadis, pesan moral Islami, dan contoh perilaku yang mencerminkan sikap menghargai perbedaan, toleransi, kerja sama, dan persaudaraan.

b) Elemen Visual

Elemen visual terdiri atas ilustrasi anak-anak Indonesia, peta Indonesia, simbol budaya daerah, ikon Pancasila dan warna-warna yang menarik. Penggunaan elemen visual bertujuan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran.

2) Panduan Penggunaan Media (Panduan Guru)

Panduan guru disusun dalam bentuk brosur yang berisi tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan media, langkah-langkah pembelajaran, serta cara mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Flowchart (Alur Penggunaan Media)

1) Persiapan

Guru menyiapkan media infografis, memasang banner di kelas, dan menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik.

2) Penyajian Materi

Guru menjelaskan materi menggunakan media infografis dan mengarahkan peserta didik mengamati setiap bagian informasi yang terdapat pada media.

3) Integrasi Nilai Keislaman

Guru mengajak peserta didik memahami ayat Al-Qur'an dan hadis yang terdapat pada media serta menghubungkannya dengan nilai-nilai Pancasila.

4) Diskusi dan Refleksi

Peserta didik berdiskusi mengenai contoh sikap menghargai keragaman dalam kehidupan sehari-hari dan menyampaikan hasil pemikirannya.

5) Evaluasi

Guru melakukan tanya jawab dan refleksi untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

2. Kelebihan Produk yang Dirancang

- a. Fleksibilitas penggunaan, dapat digunakan secara online maupun offline sesuai kondisi sekolah.
- b. Menarik secara visual, kombinasi warna, ilustrasi, dan layout yang sesuai karakteristik siswa SD/MI.
- c. Kontekstual, materi dan contoh dekat dengan kehidupan siswa.
- d. Holistik, mengintegrasikan nilai kebangsaan dan keagamaan secara harmonis.
- e. Mudah diakses, format digital memudahkan penyimpanan dan distribusi.

Produk dikembangkan melalui empat tahapan model 4D secara berurutan: tahap define menghasilkan spesifikasi kebutuhan berdasarkan analisis lapangan; tahap design menghasilkan rancangan awal (prototipe) media yang belum divalidasi; tahap develop menghasilkan produk yang telah direvisi berdasarkan masukan validator ahli dan diuji coba kepada pengguna; dan tahap disseminate menghasilkan produk final yang disebarluaskan secara terbatas kepada pihak madrasah. Rancangan ini bersifat tentatif dan dapat mengalami penyesuaian berdasarkan masukan dari para validator ahli pada tahap pengembangan.