

**PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madsrasah Ibtidaiyah



Oleh :
Aulia Faradina Rosidawuri
NIM : T20194104

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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2023**

**PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 LUMAJANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madsrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Aulia Faradina Rosidawuri
NIM : T20194104



Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Ahmad Winarno, M. Pd. I
NIP. 198607062019031004

**PENGEMBANGAN ENSIKLOPEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 2 LUMAJANG**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultar Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Jum'at

Tanggal : 27 Oktober 2023

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris


Dr. Hartono, M.Pd
NIP.198609022015031001


Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP.198610022015031004

Anggota :

1. **Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I**

2. **Ahmad Winarno, M.Pd.I**

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

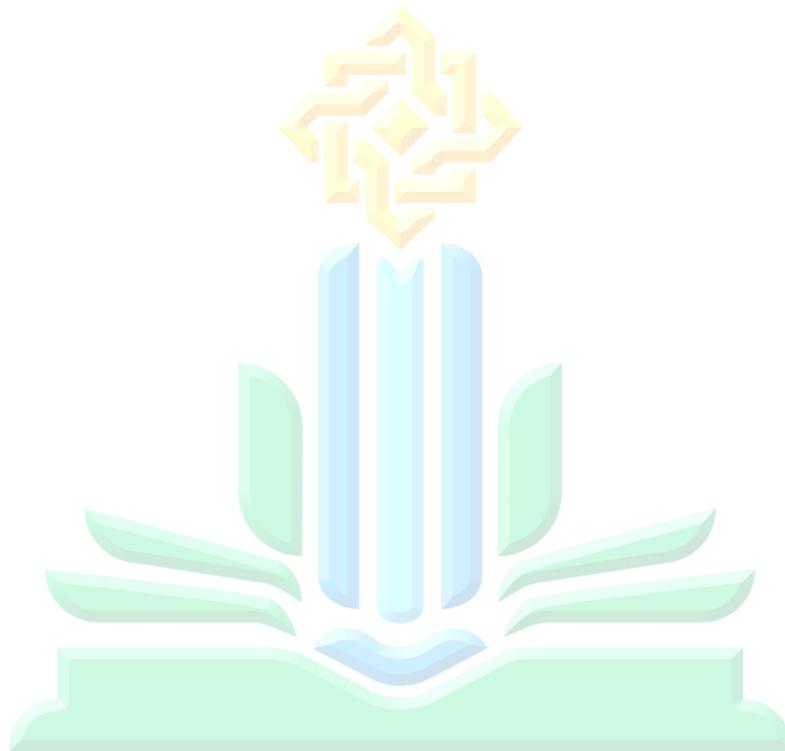



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP.197304242000031005

MOTTO

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيْ كِتَابٍ كَرِيمٍ ﴿٢٩﴾

Artinya: “Berkata ia (Balqis): "Hai pembesar-pembesar, sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia”. (QS. An-Naml: 29)*



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

* Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2015), 380.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi:

1. Kedua orang tua saya, Ayah Nanang Sugianto dan Ibu Juma'anik yang telah berjuang dan berusaha sehingga saya bisa sampai pada tahap ini, yang tiada hentinya mendoakan di setiap sujudnya serta limpahan kasih sayang yang tak pernah pudar. Semoga beliau berdua selalu diberikan kesehatan dan umur yang barokah, Aamiin.
2. Adik kandung saya, Alhila Fahdevina Azwabillah yang telah memberi dukungan serta do'a. Semoga karya ini dapat dijadikan sebuah motivasi kelak agar terus semangat dalam menimba ilmu hingga di perguruan tinggi.

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

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai AchmadSiddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai Mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Achmad Siddiq Jember yang memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyusun skripsi.
4. Bapak Dr. Hartono, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan arahan, semangat, dan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Ahmad Winarno, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah mengarahkan, membimbing serta memberi dukungan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.I selaku Dosen Penasihat Akademik dan validator ahli media pembelajaran di Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang penulis kembangkan.
7. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I selaku validator ahli materi Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang penulis kembangkan.
8. Bapak Chairul Anam, M.Pd selaku kepala sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang yang telah mengizinkan dan memfasilitasi penulis untuk melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.
9. Ibu Elok Devi Andriana, S.Pd,SD selaku wali kelas V dan validator ahli pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang yang telah memberi izin dan membantu penulis selama penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.
10. Peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang yang ikut berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.

12. Teman-teman yang selalu menemani saya mulai dari mahasiswa baru hingga mahasiswa semester akhir, Alfira, Febi, Indri, Aulia, Devi, Rofah, Desy yang selalu membantu di kondisi apapun. Teman-teman kelas PGMI D3, sahabat, keluarga yang telah memberikan semangat, dukungan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Demikian sedikit pengantar dari saya, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar sehingga dapat membangun dan menyempurnakan skripsi ini.



Jember, 20 September 2023

Penulis

Aulia Faradina Rosidawuri

T20194104

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

ABSTRAK

Aulia Faradina Rosidawuri, 2023: Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Lumajang.

Kata Kunci: Ensiklopedia, Video Animasi, Pembelajaran Tematik.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu berupa alat, benda, lingkungan, manusia dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V di MIN2 Lumajang diperoleh informasi bahwa penggunaan proyektor di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang kurang maksimal. Ketika kegiatan pembelajaran guru lebih sering menggunakan media gambar yang di pajang dikelas, buku ensiklopedia sederhana di perpustakaan dan menggambar secara langsung di papan tulis.

Tujuan dari penelitian ini yaitu 1) menghasilkan produk ensiklopedia berbasis video animasi dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 muatan IPA siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang. 2) mengetahui efektivitas penerapan ensiklopedia berbasis video animasi pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 muatan Ilmu Pengetahuan Alam kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.

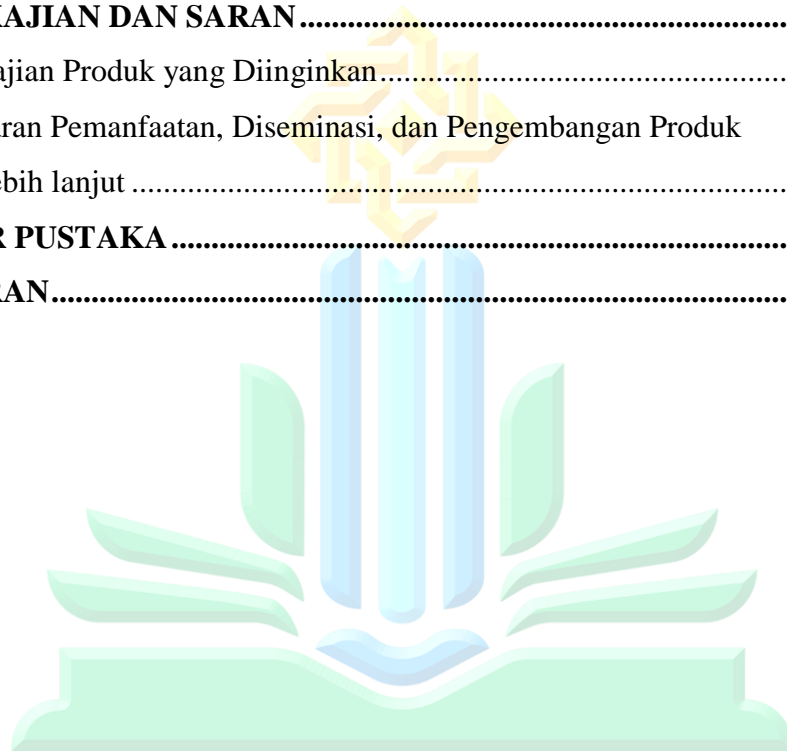
Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian Research and Development dan menggunakan Model pengembangan ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Untuk uji efektivitas yaitu menggunakan uji hasil *pretest* dan *posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar angket, lembar validasi, dan soal *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan: 1) pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi sudah sesuai dengan teori yang digunakan peneliti. Berdasarkan hasil validasi produk yang dilakukan kepada 3 ahli diperoleh nilai rata-rata presentase 92,2 % dari ahli media, memperoleh nilai rata-rata presentase nilai 97,3% dari ahli materi dan nilai rata-rata presentase 86% dari penilaian guru. Berdasarkan nilai yang diperoleh ensiklopedia berbasis video animasi layak untuk dikembangkan. 2) Hasil analisis keefektifan ensiklopedia berbasis video animasi ini diperoleh dari nilai hasil *pretest* dan *posttest* siswa yang dihitung menggunakan N-Gain score. Dari hasil analisis diperoleh rata-rata nilai pada saat *pretest* sebesar 50,6 dan rata-rata nilai pada saat *posttest* sebesar 91,8. Nilai N-Gain score diperoleh rata-rata nilai 0,8 dan presentase sebesar 84%. Berdasarkan klasifikasi nilai normalitas gain, nilai tersebut termasuk ke dalam kategori tinggi dan tafsiran presentase termasuk kategori efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Hal
COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	12
G. Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Penelitian Terdahulu	15
B. Kajian Teori	22
1. Ensiklopedia.....	22
2. Video Animasi	27
3. Pembelajaran Tematik.....	32
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	41
A. Model Penelitian dan Pengembangan	41

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
C. Uji Coba Produk.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	64
A. Penyajian Data Uji Coba.....	64
B. Analisis Data	99
C. Revisi Produk.....	103
BAB V KAJIAN DAN SARAN	107
A. Kajian Produk yang Diinginkan.....	107
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih lanjut	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	118



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

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Orisinilitas.....	20
Tabel 3.1 Tahap Pengembangan ADDIE.....	42
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara.....	54
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	56
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	57
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Siswa.....	58
Tabel 3.6 Instrumen Penilaian Guru.....	59
Tabel 3.7 Kualifikasi Tingkatan Validitas Berdasarkan Prosentase.....	62
Tabel 3.8 Rumus N-Gain Score.....	63
Tabel 3.9 Pembagian Skor N-Gain.....	63
Tabel 3.10 Kategori Perolehan Tafsiran Efektivitas N-Gain Persen.....	63
Tabel 4.1 Kompetensi Inti dan Indikator Materi.....	72
Tabel 4.2 Pengembangan yang Dilakukan Oleh Peneliti.....	80
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	82
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	84
Tabel 4.5 Hasil Validasi Penilaian Guru.....	86
Tabel 4.6 Hasil <i>Pretest</i> kelas V.....	91
Tabel 4.7 Pembagian Kelompok Praktek Siklus Air.....	92
Tabel 4.8 Hasil <i>Posttest</i> Kelas V.....	97
Tabel 4.9 Hasil Respon Siswa.....	98
Tabel 4.10 Analisis Hasil Validasi Para Ahli.....	100
Tabel 4.11 Analisis Data Menggunakan N-Gain Skor.....	101
Tabel 4.12 Diagram Peningkatan Hasil Belajar.....	102
Tabel 4.13 Analisis Hasil Respon Siswa.....	103
Tabel 4.14 Hasil Revisi Produk Dari Ahli Media.....	103
Tabel 4.15 Hasil Revisi Produk Dari Ahli Materi.....	105
Tabel 5.1 Data Hasil Analisis Uji Efektivitas.....	111

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi Zepeto.....	75
Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi Canva.....	76
Gambar 4.3 Tampilan Konten Pertama Berisi Pembukaan	77
Gambar 4.4 Tampilan Konten Kedua Berisi Penyampaian Materi.....	78
Gambar 4.5 Tampilan Konten Fakta Unik.....	79
Gambar 4.6 Tampilan Konten Latihan Soal	79
Gambar 4.7 Tampilan Konten Kesimpulan Materi.....	79
Gambar 4.8 Menyimak Video Animasi	89
Gambar 4.9 Melakukan Tepuk “Siklus Air”.....	90
Gambar 4.10 Kegiatan Praktek Tahap Penguapan.....	94
Gambar 4.11 Kegiatan Praktek Tahap Pengembunan.....	95
Gambar 4.12 Kegiatan Mengamati Tahap Jatuhnya Titik-Titik Air.....	95
Gambar 4.13 Revisi Produk Oleh Penguji Sidang.....	106
Gambar 4.14 Revisi Produk Oleh Penguji Sidang.....	106
Gambar 4.15 Revisi Produk Oleh Penguji Sidang.....	106



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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas ini sangat diperlukan sebagai persyaratan utama untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan.¹ Semakin baik pendidikan yang ada di suatu negara maka semakin baik pula sumber daya manusia yang dimiliki. Pengertian pendidikan yang dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 yaitu: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mengembangkan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Keberhasilan pendidikan bisa dicapai dengan upaya meningkatkan kualitas dan standar pendidikan di Indonesia. Pendidikan haruslah responsif terhadap perubahan zaman, sehingga jika kita segera beradaptasi, kita tidak akan tertinggal. Perkembangan zaman saat ini ditandai oleh kemunculan

1 Kokom Komalasari, *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, (Bandung: Rafika Aditama, 2011), 3.

2 Sekretariat Negara Republik Indonesia. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (5).

berbagai inovasi dan teknologi yang terus berkembang untuk memberikan kemudahan dan manfaat bagi manusia. Perkembangan ini mengharuskan perubahan dari masyarakat industri menjadi masyarakat informasi. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus relevan dengan perkembangan zaman, dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, inovasi dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi kebutuhan bagi para guru.

Salah satu hal yang dapat dilakukan agar terciptanya proses pembelajaran yang menarik adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu berupa alat, benda, lingkungan, manusia dan lain-lain yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Arsyad memberikan pengertian media pembelajaran yaitu suatu alat perantara guna menyampaikan materi ajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran dan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dengan media yang menarik perhatian dan menyenangkan.³ Pemanfaatan media pembelajaran mempermudah guru dalam mengajar siswa. Selain itu, penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran bukan hanya sebagai tambahan dalam proses belajar-mengajar dan menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu

³Muhammad Ridwan Apriyansyah, “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Video Animasi Mata Kuliah Ilmu Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta”, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, no 1 vol 9. (Januari, 2020): 10.

meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam sistem pembelajaran, yang meliputi berbagai jenis media seperti modul pembelajaran, program televisi, video pembelajaran, program komputer, dan lainnya.

Pada era modern ini terjadi banyak perubahan, terutama di bidang teknologi. Dalam dunia pendidikan, teknologi digunakan sebagai media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses belajar karena sudah modern dan lebih canggih. Penggunaan teknologi erat kaitannya dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang dikenal sebagai pendekatan progresif. Pendekatan progresif mengacu pada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, termasuk Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang telah menghasilkan perubahan besar dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat diakses secara online maupun offline, sehingga memudahkan guru dan peserta didik untuk mengaksesnya. Salah satu contoh media yang menggunakan teknologi dan dapat digunakan dalam pembelajaran adalah ensiklopedia berbasis video animasi.

Ensiklopedia adalah kumpulan referensi yang dikelompokkan menjadi sub tema yang menawarkan informasi (deskripsi singkat) tentang berbagai item atau ilmu pengetahuan.⁴ Ensiklopedia menyajikan informasi berdasarkan pengetahuan dan kejadian yang benar-benar ada, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang akurat karena berdasarkan fakta.

⁴ Andi Asari, "Manajemen Perpustakaan", (Padang: Get Press, 2022), 127.

Penggunaan ensiklopedia sangat mudah karena terdiri dari gambar, teks, dan informasi terbaru yang dapat meningkatkan pengetahuan pengguna. Ensiklopedia juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ensiklopedia digunakan sebagai media pembelajaran dan referensi di lembaga pendidikan, meskipun bukan sebagai buku utama bagi seorang guru. Seiring dengan perkembangan teknologi, ensiklopedia juga mengalami transformasi menjadi bentuk digital, menggantikan bentuk fisiknya yang biasanya berupa buku tebal.

Ensiklopedia digital sangat berbeda dengan bentuk cetak/ dalam bentuk buku. Ensiklopedia digital berbentuk perangkat lunak, contohnya yaitu Encarta yang dibuat oleh Microsoft, Wikipedia yang merupakan ensiklopedia dalam bentuk *web*. Ensiklopedia dalam bentuk digital tersebut lebih mudah penggunaannya karena tidak membutuhkan tempat untuk menyimpan, dapat diakses melalui internet, dan dalam pembuatan atau pengembangan ensiklopedia cetak membutuhkan informasi yang luas dan juga membutuhkan biaya produksi yang mahal. Disini peneliti mencoba menghadirkan ensiklopedia yang berbasis video animasi.

Video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit.⁵ Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran sangat efektif karena dapat menghadirkan objek secara nyata, memudahkan pemahaman

⁵ Muhammad Ridwan Apriyansyah, “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Video Animasi Mata Kuliah Ilmu Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta”, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9, no 1 (Januari:2020):12.

materi oleh peserta didik. Video animasi memiliki dampak yang signifikan dalam pembelajaran karena mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan retensi informasi, dan menggambarkan konsep-konsep imajinatif. Hal ini juga dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan video atau animasi dalam pembelajaran lebih sukses karena dapat merangsang dua indra manusia, yaitu penglihatan (mata) dan pendengaran (telinga). Menurut Dale, sekitar 75% pengalaman belajar seseorang diperoleh melalui penglihatan, 13% melalui pendengaran, dan sisanya melalui indra lainnya.

Dalam Al-qur'an terdapat ayat yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar. Salah satunya adalah surah Al-Baqarah ayat 31 yang membahas beberapa nilai yang berhubungan dengan media pembelajaran. Sebagaimana firman-Nya yaitu:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ

إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya: "Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar".(QS. Al-Baqarah:31).⁶

Dari beberapa penjelasan tafsir ayat diatas, dapat disimpulkan bahwa ada 2 poin penting tentang media pembelajaran. Pertama, terdapat kata kunci "Al-Asma" yang mengacu pada nama-nama benda-benda. Ini berarti bahwa

⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Jakarta Timur: CV Darus Sunnah, 2015), 7.

dalam konteks media pembelajaran, benda-benda ini dapat dikaitkan dengan penggunaan berbagai jenis media seperti media pembelajaran audio visual, media audio, dan media visual. Penting bagi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran yang beragam. Kedua, dalam ayat tersebut terdapat permintaan untuk menyebutkan nama semua benda yang benar. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, benda-benda yang ada di sekolah dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik melalui penggunaan berbagai jenis media yang berbeda setiap kali pertemuan, termasuk seperti media audio, visual, dan audiovisual.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang biasa siswa gunakan berupa buku ensiklopedia sederhana yang ada di perpustakaan serta e-book dengan barcode. Fasilitas yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang sudah lengkap termasuk ada proyektor dan layar akan tetapi masih belum dimanfaatkan dengan maksimal, karena guru lebih sering menyampaikan materi dengan metode ceramah dan menginstruksikan peserta didik untuk memahami materi melalui buku tema. Guru lebih sering menggunakan media dengan gambar yang dipajang dikelas atau menggambar secara langsung. Pada saat mengikuti pembelajaran Nada yang merupakan peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang merasa senang apabila guru menyampaikan materi menggunakan

proyektor dengan menampilkan video pembelajaran, karena dengan media tersebut materi dapat lebih mudah untuk dipahami.⁷

Peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas V yaitu Ibu Elok Devi Andriana dan diperoleh informasi terkait dengan kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran tematik diantaranya perencanaan pembelajaran tematik yang memakan waktu dan tenaga yang banyak, menyiapkan media perlu disesuaikan dengan pemilihan tema dan durasinya durasi waktu pada saat kegiatan pembelajaran. Peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang pada saat mengikuti pembelajaran cenderung cepat merasa bosan apabila mereka hanya menggunakan media berupa gambar yang dipajang dikelas ataupun ensiklopedia yang disediakan di perpustakaan. Hal tersebut dikarenakan apabila hanya menggunakan media tersebut tidaklah cukup memvisualisasikan materi yang disampaikan, terutama pada materi tematik tema 8 sub tema 1. Siswa kelas V merasa antusias mengikuti pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran yang berbentuk video. Ibu Elok juga mengatakan guru hanya termotivasi menggunakan gambar yang dipajang dikelas dan menggunakan ensiklopedia yang ada di perpustakaan, dan tidak melakukan pengembangan terhadap media yang digunakan dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru untuk membuat media yang berbentuk video. Pada materi tematik tema 8 muatan ilmu pengetahuan alam terdapat materi yang memerlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikannya, yaitu

⁷Observasi di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang, 18 Februari 2023.

pada materi daur air. Apabila menggunakan media yang dapat memvisualisasikan materi peserta didik lebih aktif mengikuti pembelajaran, mereka lebih banyak bertanya dan antusias ketika berada di kelas.⁸

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti bermaksud untuk mengembangkan media ensiklopedia berbasis video animasi pada pembelajaran tematik guna menunjang pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang agar lebih efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dimana ensiklopedia disusun secara ringkas berdasarkan ilmu pengetahuan tertentu dan berisi gambar-gambar yang bersifat nyata sesuai dengan pembahasannya. Sedangkan video animasi merupakan media yang memunculkan unsur audio dan visual yang dapat menarik perhatian peserta didik lebih lama dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi mampu memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, karena ensiklopedia yang biasa ditemui dalam bentuk buku kali ini dalam bentuk berbeda yaitu video animasi. Tujuan penelitian pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi ini agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan terciptanya pembelajaran efektif dan efisien.

Peneliti memfokuskan pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi pada mata pelajaran tematik tema 8 subtema 1 tentang manusia dan lingkungan pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi IPA pada sub tema 1 membahas tentang siklus air dan manfaat air bagi makhluk hidup.

⁸Elok Devi Andriana, diwawancarai penulis, Lumajang 18 Februari 2023.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan produk ensiklopedia berbasis video animasi dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 muatan IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang?
2. Bagaimana efektivitas penerapan ensiklopedia berbasis video animasi pada hasil belajar pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 muatan IPA peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan produk ensiklopedia berbasis video animasi dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 muatan IPA peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.
2. Untuk mengetahui efektivitas penerapan ensiklopedia berbasis video animasi pada hasil belajar pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 muatan Ilmu Pengetahuan Alam kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu berupa ensiklopedia berbasis video animasi. Adapun spesifikasi produk diuraikan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa materi yang dirangkum dalam bentuk

ensiklopedia dan dijadikan sebuah video animasi yang digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

2. Produk ini memuat materi kelas V tema 8 (lingkungan sahabat kita) sub tema 1 (Manusia dan Lingkungan) muatan IPA.
3. Terdapat fakta unik yang dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.
4. Terdapat latihan soal di akhir video yang dapat dijadikan bahan evaluasi bagi peserta didik.
5. Video animasi ini didesain dengan sangat menarik agar peserta didik lebih focus dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dalam konteks pendidikan saat ini, terdapat tuntutan untuk terus mengembangkan pendidikan di Indonesia melalui penelitian dan pengembangan yang memiliki peran penting dan perlu dilakukan. Selain itu, dengan adanya metode pembelajaran IPA, hal ini tidak hanya berhubungan dengan teori semata, tetapi juga membutuhkan eksperimen dan seringkali dihadapi dalam kehidupan sehari-hari oleh para ilmuwan, baik dalam bentuk konsep, prinsip, maupun teori. Pentingnya penelitian dan pengembangan diantaranya:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap dunia pendidikan pada bidang ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

- b. Menambah wawasan ilmu dan pengetahuan bagi penonton video animasi, khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

- 1) Memberikan pengalaman baru bagi peserta didik dalam pembelajaran tematik sehingga menambah minat dalam pembelajaran tematik.
- 2) Meningkatkan antusias peserta didik dengan cara belajar yang menyenangkan.
- 3) Peserta didik mampu mengimplementasikan materi yang telah dipelajari.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menjelaskan pelajaran terutama pembelajaran tematik.
- 2) Guru dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam membuat media pembelajaran.

- 3) Menambah variasi media yang digunakan di kelas.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan masukan kepada pihak sekolah dengan adanya pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi.

d. Bagi peneliti lain

Dapat menambah ilmu, wawasan, serta pengalaman dalam mengembangkan produk yang berupa media ensiklopedia berbasis video animasi sebagai bekal peneliti lain untuk meneliti di tempatnya

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah ensiklopedia berbasis video animasi yang disusun secara menarik dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran tematik tema 8 sub tema 1 bagi peserta didik kelas V, serta dengan menggunakan ensiklopedia berbasis video animasi ini mampu memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi peserta didik.

Keterbatasan pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi ini adalah:

1. Produk ini dikembangkan dalam bentuk file video hanya berpusat pada pelajaran tematik kelas V tema 8 sub tema 1 muatan IPA yang membahas tentang pentingnya air bagi makhluk hidup dan siklus air.
2. Produk ini hanya membahas materi sesuai dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti muatan IPA pada pembelajaran tematik kelas V tema 8 sub tema 1.
3. Media pembelajaran ensiklopedia berbasis video animasi hanya berlaku pada peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.

G. Definisi Istilah

1. Ensiklopedia

Ensiklopedia adalah sebuah kumpulan pengetahuan materi-materi, serta penjelasan yang menerangkan berbagai ilmu pengetahuan yang

disusun berdasarkan abjad atau teori. Biasanya ensiklopedia terdapat gambar-gambar menarik yang berguna untuk mempermudah pembaca untuk memahami materi yang diterangkan. Ensiklopedia pada produk ini membahas mata pelajaran tematik kelas V tema 8 sub tema 1 muatan ilmu pengetahuan alam yang menjelaskan tentang fungsi air bagi makhluk hidup dan proses terjadinya siklus air, dan ensiklopedia hanya menjelaskan pengetahuan tentang air.

2. Video Animasi

Video animasi adalah media pembelajaran yang menggabungkan antara audio, visual serta objek bergerak yang diatur sedemikian rupa sehingga tampak nyata yang dapat membuat peserta didik tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran. Video animasi pada produk ini yaitu video animasi yang berisikan gambar dan tulisan bergerak serta terdapat audio yang dibuat pada aplikasi zepeto dan aplikasi canva. Video animasi ini juga dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran. Video animasi ini memiliki tiga konten yaitu, konten pertama pembukaan, konten kedua penjelasan materi dan konten ketiga penutup.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Materi tematik yang dibahas pada penelitian ini adalah materi ilmu pengetahuan alam yang

membahas tentang fungsi air bagi makhluk hidup dan proses terjadinya siklus air. Indikator pencapaian pembelajaran yaitu 3.8.1 menganalisis pentingnya air bagi makhluk hidup, 3.8.2 menganalisis proses terjadinya makhluk hidup, dan 4.8.1 mempraktikkan siklus air secara sederhana.

Dengan demikian, maka yang dinamakan dengan ensiklopedia berbasis video animasi pada pembelajaran tematik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang adalah media pembelajaran yang berisi rangkuman materi yang didalamnya terdapat penjelasan dengan gambar yang disajikan dalam bentuk video animasi dan dibuat semenarik mungkin, penjelasan materi yang digunakan didalamnya adalah materi tematik yang diselenggarakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2022/2023.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian diatas, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Linda Kurniawati dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bumi dan Alam Semesta Pada Siswa Kelas V MI Islamiyah Jabung Malang”¹⁰

Rumusan masalah penelitian ini diantaranya : (1) Bagaimana desain pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia untuk kelas V MI Islamiyah Jabung-Malang serta kelayakan pakai untuk proses pembelajaran, (2) Bagaimana kemenarikan produk yang dihasilkan berupa bahan ajar berbasis ensiklopedia untuk kelas V MI Islamiyah Jabung-Malang, (3) bagaimana pengaruh pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia untuk kelas V MI Islamiyah Jabung-Malang dalam meningkatkan pemahaman konsep bumi danalam semesta kelas V di MI Islamiyah Jabung – Malang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model Borand Gall. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia untuk kelas V di

¹⁰Linda Kurniawati, “Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bumi dan Alam Semesta Pada Siswa Kelas V MI Islamiyah Jabung Malang”, (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017).

MI Islamiyah Jabung-Malang mendapatkan penilaian positif dari validator materi, desain, dan ahli pembelajaran. Bahan ajar berbasis ensiklopedia untuk kelas V juga dinilai menarik oleh siswa. Terdapat persamaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian ini, yaitu keduanya menggunakan model pengembangan (*Research and Development*). Perbedaannya yaitu produk yang dihasilkan penelitian terdahulu buku cetak bahan ajar ensiklopedia, sedangkan peneliti berupa ensiklopedia berbasis video animasi.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Martinus Frius dengan judul “Pengembangan Buku Ensiklopedia IPA Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya Untuk Siswa Sekolah Dasar”.¹¹

Rumusan masalah penelitian ini yaitu 1) bagaimana prosedur pengembangan buku ensiklopedia pembelajaran IPA materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya sehingga layak digunakan sebagai salah satu perangkat pembelajaran untuk siswa sekolah dasar? 2) bagaimana kualitas buku ensiklopedia pembelajaran IPA materi tubuh tumbuhan dan fungsinya sebagai salah satu perangkat pembelajaran siswa sekolah dasar?

Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dan sekarang adalah peneliti menggunakan model pengembangan (*Research and Development*), perbedaannya yaitu produk yang dihasilkan penelitian terdahulu buku cetak bahan ajar ensiklopedia, sedangkan peneliti berupa ensiklopedia

¹¹Martinus Frius, ““Pengembangan Buku Ensiklopedia IPA Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya Untuk Siswa Sekolah Dasar”, (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, 2021).

berbasis video animasi, materi yang dibahas mengenai bagian tubuh tumbuhan sedangkan peneliti materi siklus air.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Neneng Novita dengan judul “Pengembangan Ensiklopedia Virtual Online Pada Materi Keseimbangan Kimian Di MAN 4 Aceh Besar”¹²

Rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya: 1) Bagaimana kelayakan ensiklopedia virtual online pada materi keseimbangan kimia di MAN 4 Aceh Besar?. 2) Bagaimana respon ensiklopedia virtual online pada materi keseimbangan kimia di MAN 4 Aceh Besar?. Penelitian ini dirancang dengan desain pengembangan atau Research and Development (R&D), dengan model pengembangan 4D atau model Four-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dan sekarang adalah peneliti menggunakan model pengembangan (Research and Development), sedangkan perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu produk yang dihasilkan penelitian terdahulu ensiklopedia virtual online, sedangkan peneliti berupa ensiklopedia berbasis video animasi, model pengembangan peneliti dahulu menggunakan 4D atau model Four-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Nita Shelita dengan judul “Pengembangan Media Ensiklopedia Informatif Bernuansa Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Biologi Peserta didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA”¹³

¹²Neneng Novita dengan judul “Pengembangan Ensiklopedia Virtual Online Pada Materi Keseimbangan Kimian Di MAN 4 Aceh Besar, (Skrripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2020).

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah 1) Bagaimana pengembangan ensiklopedia informatif bernuansa pemahaman konsep Bagaimana kelayakan ensiklopedia informatif bernuansa pemahaman konsep. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan (Reserch and Development). Adapun model pengembangan yang digunakan adalah model Borg & Gall.

Hasil persentase kelayakan oleh ahli media sebesar 80,81% yang dinyatakan dalam kriteria Sangat Layak, penilaian kelayakan oleh ahli bahasa sebesar 80,68% yang dinyatakan dalam kriteria Sangat Layak, kelayakan oleh ahli materi sebesar 77,50% dinyatakan dalam kriteria Sangat Layak, kelayakan pendidik sebesar 83,00% dengan kriteria Sangat Layak, dan kelayakan peserta didik sebesar 76,92% dengan kriteria Sangat Menarik.

Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dan sekarang adalah peneliti menggunakan model pengembangan (Research and Development, sedangkan perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu produk yang dihasilkan penelitian terdahulu ensiklopedia dalam bentuk flipbook, sedangkan peneliti berupa ensiklopedia berbasis video animasi. Peneliti terdahulu menggunakan model Borg dan Gall sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.

¹³Nita Shelita, Pengembangan Media Ensiklopedia Informatif Bernuansa Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Biologi Peserta didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA”,(Skrripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Selviani Lilis dan Reni Marlina dengan judul “ Pengembangan Ensiklopedia Peralatan dan Bahan Laboratorium Biologi Sebagai Sumber Belajar SMA Negeri 8 Pontianak”.¹⁴

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kesesuaian dan untuk mengetahui siswa tanggapan alat dan bahan ensiklopedia di laboratorium biologi sebagai pembelajaran sumber kepada siswa kelas X SMAN 08 Pontianak. Metodologi ini penelitian merupakan penelitian pengembangan terutama mengikuti Model Borg and Gall.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa skor indeks validitas isi alat dan bahan ensiklopedia laboratorium biologi sebesar 0,99 dan dikategorikan valid. Sementara itu, hasil penelitian tanggapan siswa pada tahap awal dan tes utama adalah 85,36% dan 85,81%. ini dikategorikan sangat kuat.

Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dan sekarang adalah peneliti menggunakan model pengembangan (Research and Development).

Sedangkan perbedaan dari penelitian ini menggunakan moodel yang dikembangkan Borg dan Gall sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE, produk yang dihasilkan penelitian terdahulu buku cetak bahan ajar ensiklopedia, sedangkan peneliti berupa ensiklopedia berbasis video animasi.

¹⁴Selviani Lilis dan Reni Marlina, “Pengembangan Ensiklopedia Peralatan dan Bahan Laboratorium Biologi Sebagi Sumber Belajar SMA Negeri 8 Pontianak”, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Katulistiwa, vol 6 no 8, 2019.

Tabel 2.1
Orisinalitas

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil	Orisinalitas
1.	Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bumi dan Alam Semesta Pada Siswa Kelas V MI Islamiyah Jabung Malang	Persamaan penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian R&D, sama-sama mengembangkan ensiklopedia, dan pemilihan kelas yang sama	Perbedaannya yaitu produk yang dihasilkan penelitian terdahulu buku cetak bahan ajar ensiklopedia, sedangkan peneliti berupa ensiklopedia berbasis video animasi.	Desain pengembangan bahan ajar ensiklopedia untuk kelas V MI Islamiyah Jabung Malang serta kelayakan pakai untuk proses pembelajaran mendapatkan nilai yang bagus dari validator, kemenarikan bahan ajar berbasis ensiklopedia untuk kelas V mendapat nilai yang bagus dari siswa, pengaruh pengembangan bahan ajar berbasis ensiklopedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa.	Bahan ajar berbasis eniklopedia untuk kelas V
2.	Pengembangan Buku Ensiklopedia IPA Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya Untuk Siswa Sekolah Dasar	Persamaan penelitian ini adalah Menggunakan penelitian R&D Pengembangan ensikloped, menggunakan materi IPA	Perbedaannya yaitu produk yang dihasilkan penelitian terdahulu buku cetak bahan ajar ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam untuk kelas 4, sedangkan peneliti berupa ensiklopedia berbasis video animasi.	Skor yang didapatkan dari validator ahli dosen dan guru serta validator 10 siswa kelas 4 mendapatkan kategori sangat baik. Kategori ini didapat oleh peneliti karena buku yang dibuat memiliki penjelasan materi disertai ilustrasi gambar yang menarik.	Buku ensiklopedia materi Ilmu Pengetahuan Alam untuk kelas 4
3	Pengembangan Ensiklopedia Virtual Online Pada Materi	Persamaan penelitian ini menggunakan peneltian R&D,	Perbedaannya yaitu produk yang dihasilkan penelitian	Berdasarkan hasil penelitian ditinjau dari hasil validasi ensiklopedia yaitu	Ensiklopedia virtual onlien pada materi kesetimbangan

	Keseimbangan Kimian Di MAN 4 Aceh Besar	mengembangkan ensiklopedia	terdahulu buku cetak bahan ajar ensiklopedia virtual online, sedangkan peneliti terdahulu ensiklopedia berbasis video animasi peneliti terdahulu menggunakan model pengembangan R&D 4D atau model Four-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan.	92% dengan kriteria sangat layak. Dan hasil respon siswa diperoleh persentase 85% dengan kriteria sangat setuju (SS), 10,5% kriteria setuju (S), dan 4,5% kurang setuju (KS), maka pengembangan ensiklopedia virtual online layak digunakan di MAN 4 Aceh Besar.	kimia
4	Pengembangan Media Ensiklopedia Informatif Bernuansa Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Biologi Peserta didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA	Persamaan penelitian ini yaitu Menggunakan penelitian R&D Mengembangkan media ensiklopedia	Perbedaan penelitian ini adalah lokasi dan waktu penelitian produk yang dihasilkan peneliti terdahulu berupa flipbook, sedangkan peneliti berupa video animasi	Produk yang telah dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan (Riset dan Pengembangan) serta mengikuti model pengembangan Borg and Gall, Berdasarkan tingkat kelayakannya, penilaian kelayakan oleh ahli media secara keseluruhan sebesar 80,81%, ahli materi 77,50%, dan ahli pembelajaran 83,00%	Ensiklopedia informatif dalam bentuk flipbook bernuansa pemahaman konsep
5	Pengembangan Ensiklopedia Peralatan dan Bahan Labolatorium	Persamaan penelitian ini adalah Menggunakan penelitian R&D	Perbedaannya yaitu produk yang dihasilkan penelitian terdahulu buku	Ensiklopedia peralatan dan bahan laboratorium praktikum biologi layak digunakan	Buku ensiklopedia peralatan dan bahan labolatorium

	Biologi Sebagai Sumber Belajar SMA Negeri 8 Pontianak	Mengembangkan ensiklopedia	cetak bahan ajar ensiklopedia sedangkan peneliti ensiklopedia berbasis video animasi.	sebagai sumber belajar dengan nilai content validity index (CVI) pada validasi materi dan bahan ajar sebesar 0,99 dengan kategori valid.	
--	---	----------------------------	---	--	--

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yang berjudul “Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang” berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Produk yang dikembangkan peneliti berupa ensiklopedia berbasis video animasi yang memuat materi tema 8 sub tema 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang

B. Kajian Teori

1. Ensiklopedia

a. Pengertian Ensiklopedia

Kata ensiklopedia berasal dari bahasa Yunani *enkyiios paedia*,

artinya pendidikan yang bulat dan menyeluruh, yang dapat diartikan

bahwa ensiklopedia diterbitkan untuk memberikan pendidikan yang menyeluruh kepada para pembacanya tentang suatu subyek tertentu.¹⁵

Oleh karena itu, dalam bentuk aslinya ensiklopedia berarti pendidikan umum lengkap atau kursus pendidikan komprehensif, yang kemudian lalu dibakukan sebagai istilah untuk menandakan konsep rangkuman karya keceandekiaan yang bersifat universal. Kata ensiklopedia

¹⁵ Elva Rahma, *Akses dan Layanan Perpustakaan*, (Jakarta:Kencana, 2018), 100.

terkadang disingkat menjadi ‘siklopedia’ (*cyclopedia*) dengan arti dan cakupan makna yang sama.

Ensiklopedia ini disusun secara alfabetis, meskipun ada beberapa yang disusun berdasarkan topik utamanya terlebih dahulu. Sedangkan menurut KBBI ensiklopedia adalah serangkaian buku yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni atau ilmu pengetahuan, yang disusun menurut abjad atau lingkungan ilmu.¹⁶ Menurut Saleh ensiklopedia adalah kumpulan referensi yang dikelompokkan menjadi abjad atau sub tema yang menawarkan informasi (deskripsi singkat) tentang berbagai item atau pengetahuan.¹⁷

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia adalah buku yang berisi rangkuman atau informasi singkat tentang sebuah ilmu pengetahuan yang biasanya disusun berdasarkan sub tema atau abjad. Ensiklopedia dapat digunakan untuk mencari berbagai informasi dasar tentang sebuah ilmu pengetahuan.

b. Karakteristik ensiklopedia

Ensiklopedia memiliki karakteristik antara lain:¹⁸

- 1) Tema disusun secara alfabetis atau mengikuti suatu sistem tertentu yang logis secara keilmuan.

¹⁶Kusnadi, “Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Terbaru”, (Surabaya: Team Penerbit, 2017), 154.

¹⁷Andi Asari, “Manajemen Perpustakaan”, (Padang: Get Press, 2022), 127.

¹⁸Suherli. “Mengenal Buku Nonteks Pelajaran (Bagian I)”, *Archive* (blog). pada 21 Februari 2023.
<http://www.suherlicentre.blogspot.co.id/>

- 2) Penjelasan tema disertai dengan gambar-gambar yang menarik, sesuai dan informatif dengan tema yang dibahas.
- 3) Tema memiliki tingkat kekomplitan yang tinggi.
- 4) Seluruh tema yang disajikan konsisten dengan bidang bahasan ensiklopedia tersebut..

Dari uraian diatas karakteristik ensiklopedia yaitu ensiklopedia disusun secara sistematis yang memiliki topik dan sub topik, dalam penjelasan ensiklopedia terdapat gambar, ilustrasi yang dapat memperjelas pembahasan materi, serta seluruh tema sesuai dengan biang pembahasannya.

c. Jenis-jenis ensiklopedia

Pada dasarnya ensiklopedia itu terbagi atas ensiklopedia umum dan ensiklopedia khusus. Penjelasan sebagai berikut:¹⁹

1) Ensiklopedia umum

Ensiklopedia umum adalah buku yang berisi informasi secara luas

(hampir) semua cabang ilmu pengetahuan manusia. Ensiklopedia umum memiliki berbagai macam jenis yang berbeda-beda. Terdapat ensiklopedia umum yang khusus ditujukan untuk anak-anak, yang cakupannya disesuaikan dengan dunia dan pemahaman anak-anak.

Sementara itu, ada juga ensiklopedia umum untuk pembaca dewasa yang dapat dibedakan menjadi ensiklopedia kecil dan ensiklopedia

¹⁹ Elva Rahma, *Akses dan Layanan Perpustakaan*, (Jakarta:Kencana, 2018), 101.

besar, tergantung pada sejauh mana bahan yang dicakup dan kedalaman penjelasan mengenai subjeknya.

2) Ensiklopedia khusus

Ensiklopedia khusus adalah buku yang berisi informasi yang hanya menampung istilah-istilah dalam bidang atau cabang ilmu tertentu, misalnya menampung satu atau beberapa bidang cabang ilmu pengetahuan saja.

Berdasarkan uraian di atas terdapat dua jenis ensiklopedia yaitu ensiklopedia umum dan ensiklopedia khusus. Ensiklopedia umum adalah buku yang berisi informasi secara luas (hampir) semua cabang ilmu pengetahuan manusia. Sedangkan ensiklopedia khusus yaitu buku yang berisi informasi yang hanya menampung istilah-istilah dalam bidang atau cabang ilmu tertentu.

d. Tujuan Ensiklopedia

Ensiklopedia diciptakan memiliki tujuan tertentu. Suwarno menyebutkan bahwa pada dasarnya Ensiklopedia memiliki beberapa tujuan secara umum, yaitu:²⁰

1) *Source of Answer to Fact Question* (sumber jawaban atas pertanyaan fakta)

Ensiklopedia memiliki peran yang penting sebagai sumber informasi yang dapat memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan fakta, kebenaran, dan data.

²⁰ Nurillah Al Fajria, "Ensiklopedia Tumpeng", *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain*, no 1(2021):3

Ensiklopedia disusun dengan maksud untuk menyajikan materi yang didasarkan pada pengetahuan, peristiwa nyata, dan hal-hal yang faktual, bukan hasil pemikiran semata. Oleh karena itu, pengguna ensiklopedia akan mendapatkan jawaban yang akurat karena materi yang disajikan berdasarkan pengetahuan dan fakta.

2) *Source Of Background Service* (sumber informasi topik dasar)

Ensiklopedia berfungsi sebagai sumber informasi yang berisi topik dan pengetahuan dasar yang terkait dengan suatu subjek dan bermanfaat untuk penelusuran lebih lanjut. Dapat dikatakan bahwa pada dasarnya, ensiklopedia mencakup berbagai macam hal dan fenomena yang dijadikan subjek pembahasan dalam bentuk cetakan.²¹

Berdasarkan uraian diatas tujuan ensiklopedia yaitu ensiklopedia memiliki peran dalam mencari informasi yang bersifat fakta, nyata dan bukan dari hasil pemikiran. Ensiklopedia berisi topik dan pengetahuan dasar yang terkait dengan suatu subjek dan bermanfaat untuk penelusuran lebih lanjut.

e. Manfaat Ensiklopedia

Ensiklopedia memiliki manfaat diantaranya:²²

- 1) Digunakan sebagai alat untuk mencari informasi dasar tentang berbagai masalah.

²¹ Nurillah Al fajria, "Ensiklopedia Tumpeng", *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain*, no 1(2021):3

²² Widayat Prihartanta, "Ensiklopedia Umum Nasional," *Jurnal Adabiya* Vol. 5, No. 85, (2015):5.

- 2) Digunakan sebagai sumber utama dalam langkah awal untuk melakukan penelitian tentang suatu subjek.
- 3) Digunakan sebagai sarana untuk memperoleh kebenaran informasi.
- 4) Digunakan sebagai jendela dunia informasi.

Dari uraian diatas ensiklopedia memiliki manfaat dapat digunakan untuk memperoleh informasi tentang sebuah ilmu pengetahuan, ilmu pengetahuan dapat digunakan untuk menambah wawasan pembaca, dan juga untuk memperoleh informasi berdasarkan fakta. Ensiklopedia juga dapat digunakan sebagai sumber dalam menemukan sebuah informasi yang dijadikan langkah awal dalam sebuah penelitian.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa inggris yaitu *visual* dan *audio*.²³ Kata *vi* adalah singkatan dari *visulal* yang berarti gambar, kemudian pada kata *deo* adalah

singkatan dari *audio* yang berarti suara. Ada juga pendapat yang mengatakan video sebenarnya berasal dari bahasa latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan). Video mengkombinasikan dua elemen, yaitu suara (*audio*) dan gambar (*visual*), karena mencakup kedua jenis media, yaitu media yang berkaitan dengan pendengaran (*audio*) dan penglihatan (*visual*).

Menurut Agnew & Kallerman, video adalah bentuk media digital yang

²³ Halimatus Sakdiah, Rozzana Dewi, dan Syurvani Else, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Momentum dan Implus di SMA", *Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika 5*, no. 1 (April 2022):51.

menampilkan serangkaian gambar dan menciptakan ilusi, gambaran, serta fantasi dalam bentuk gambar bergerak.²⁴ Sementara itu, menurut Purwati, video adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan, baik berupa fakta maupun fiksi, dengan sifat yang informatif, edukatif, maupun instruksional.

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani “Anima” yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antar *frames*, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan. Dengan demikian, animasi dapat dijelaskan sebagai suatu gambar yang menampilkan beberapa objek yang terlihat seperti hidup karena rangkaian gambar yang berubah secara teratur dan ditampilkan dalam urutan tertentu. Menurut Agus Suheri, animasi adalah hasil pengolahan kumpulan gambar sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan.²⁵ Perkembangan animasi

saat ini sangat pesat di berbagai sektor. Animasi telah menjadi terkenal di bidang perfilman, terutama di kalangan anak-anak. Namun pada era sekarang, animasi tidak hanya digunakan dalam industri hiburan seperti pembuatan film dan permainan, melainkan juga digunakan

²⁴Muhammad Ridwan Apriyansyah, “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Video Animasi Mata Kuliah Ilmu Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta”, *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9, no 1 (Januari:2020):11.

²⁵Tonni Limbong dan Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik*, Yayasan Kita Menulis, 2020): 101.

dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran yang umum digunakan.

Video animasi adalah presentasi bergerak yang terdiri dari kumpulan objek yang diatur sedemikian rupa sehingga bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap waktunya. Video animasi juga dapat dijelaskan sebagai objek diam yang diubah menjadi bergerak dan tampak hidup melalui serangkaian gambar yang dapat berubah dan bergantian sesuai dengan perancangan yang telah dibuat. Menurut Furoidah, media video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah dengan cara tertentu sehingga menghasilkan gerakan, dan dilengkapi dengan audio untuk memberikan kesan hidup dan menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.²⁶

Video animasi dapat digunakan sebagai media dalam sebuah pembelajaran. Video animasi memiliki pengaruh yang cukup besar dalam pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan retensi dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan hubungannya.²⁷ Siswa juga akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan, karena dengan video animasi siswa mampu berimajinasi langsung dari apa yang

²⁶Bismo Prasetyo, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol 2 no 6, (2017):35.

²⁷ Muhammad Ridwan Apriyansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Video Animasi Mata Kuliah Ilmu Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta", *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9, no 1 (Januari:2020):12.

mereka lihat. Gambar-gambar yang menarik dan audio dalam video animasi menjadikan siswa memiliki rasa antusias untuk menonton video.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah sebuah tampilan bergerak yang dihasilkan dari kumpulan objek yang disusun dengan pengaturan tertentu yang dimana berisi materi sehingga dapat mempermudah siswa untuk memahaminya.

b. Kelebihan Video Animasi

- 1) Video animasi memiliki beberapa keunggulan, antara lain:²⁸
 - a) Penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar peserta didik.
 - b) Tidak membuat peserta didik menjadi jenuh
 - c) Gambar serta warna-warni yang terdapat dalam video menjadi daya tarik peserta didik
 - d) Gambar objek lebih fleksibel dan terlihat lebih nyata.
 - e) Lebih komunikatif. Informasi yang menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh peserta didik dibandingkan informasi yang dibuat dengan cara lain.
 - f) Mudah dibuat dan dimodifikasi

²⁸ Wayan Sukanta, "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan Pelestariannya Di Kelas VIII Smp Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017", *Jurnal Swarnabhumi Vol 2 No 1 Februari 2017*.

g) Mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Artawan, kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya :²⁹

- a) Membantu guru dalam menyampaikan informasi tentang proses yang kompleks dalam kehidupan, seperti siklus air dan peredaran darah manusia, dengan cara yang lebih mudah dipahami.
- b) Mengubah objek yang besar menjadi lebih kecil dan sebaliknya, seperti hewan dan mikroba.
- c) Meningkatkan motivasi siswa untuk memperhatikan materi dengan menyajikan animasi yang menarik dan dilengkapi dengan suara.
- d) Menggabungkan lebih dari satu media yang berbeda, seperti audio dan visual.
- e) Interaktif, artinya memiliki kemampuan untuk merespons interaksi pengguna.
- f) Menyediakan isi yang lengkap dan mudah digunakan sehingga pengguna dapat menggunakan media tersebut tanpa bantuan orang lain.

Dari uraian diatas maka video animasi memiliki beberapa keunggulan diantaranya video animasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran, mudah penggunannya,

²⁹Kamrianti Ramli, "Media Animasi Untuk Siswa", Wordpress, diakses pada 20 Februari 2023, <https://kamriantiramli.wordpress.com/tag/kelebihan-dan-kekurangan-media-animasi/>.

dapat digunakan dalam jangka waktu panjang, dan juga membuat siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Kekurangan Video Animasi

Sedangkan kekurangan video animasi diantaranya:

- 1) Penggunaannya memerlukan bantuan media lain seperti komputer/ laptop, proyektor, dan speaker saat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.³⁰
- 2) Produksi video animasi membutuhkan biaya yang cukup besar.
- 3) Merancang, membuat, dan mengevaluasi video animasi memerlukan waktu yang lebih lama sebelum dapat digunakan.

Menurut Artawan, kelemahan dari media animasi diantaranya:³¹

- 1) Mendesain animasi yang efektif sebagai media pembelajaran memerlukan kreativitas dan keterampilan yang memadai.
- 2) Membuka file animasi memerlukan perangkat lunak khusus.
- 3) Sebagai komunikator dan fasilitator, guru harus memiliki

kemampuan untuk memahami siswa, bukan hanya memanjakan mereka.

- 4) Terlalu banyak informasi dalam satu frame atau animasi yang terlalu jelas dapat sulit dicerna oleh siswa.

Berdasarkan uraian diatas beberapa kekurangan yaitu memerlukan media lain untuk menggunakan video animasi, memerlukan waktu yang

³⁰ Bismo Prasetyo, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol 6 no 2 (November 2017):36.

³¹ Kamrianti Ramli, "Media Animasi Untuk Siswa", Wordpress, diakses pada 20 Februari 2023, <https://kamriantiramli.wordpress.com/tag/kelebihan-dan-kekurangan-media-animasi/>.

cukup lama dalam pembuatannya, serta membutuhkan kreatifitas dalam menyusun komponen-komponennya.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai fokus utama dan melibatkan beberapa mata pelajaran secara terintegrasi untuk memberikan pengalaman belajar yang berarti kepada siswa. Dalam model pembelajaran tematik, siswa akan memperoleh pemahaman konsep-konsep melalui pengalaman langsung dan mengaitkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami sebelumnya.

Fokus utama dalam pembelajaran tematik adalah pada proses yang dilalui peserta didik saat mereka berusaha memahami materi pembelajaran sekaligus mengembangkan berbagai keterampilan yang diperlukan. Dalam praktiknya, pendekatan pembelajaran tematik

dimulai dengan memilih dan mengembangkan suatu tema oleh guru bersama peserta didik, dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi dari berbagai mata pelajaran. Tujuan dari penggunaan tema ini bukan hanya untuk memahami konsep-konsep dalam satu mata pelajaran, tetapi juga untuk mengaitkannya dengan konsep-konsep dari mata pelajaran lainnya.³²

32 Rusman, "Model-Model Pembelajaran", (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2016),254

Menurut Trianto dalam bukunya menjelaskan bahwa pembelajaran tematik pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta ketrampilan oleh siswa. Pembelajaran ini menggunakan tema- tema yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga pembelajaran lebih bermakna dengan siswa aktif atau mencari sendiri dan menemukan apa yang mereka pelajari.³³

Berdasarkan uraian diatas pembelajara tematik adalah pembelajaran model pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran tematik

menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena memang menjadikan siswa sebagai pusat dalam kegiatan pembelajaran, dan guru hanya sebagai fasilitator.

³³ Nabila Kuntum dan Hanin Niswatun, “Penerapan Kompetensi Profesional Guru (Keterampilan Dasar Mengajar) Pada Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Al-Azhar Madiun”, *Prosiding Adaptivia*, (2021): 300.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki ciri-ciri yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan proses pembelajaran. Terdapat beberapa ciri pembelajaran tematik yang dapat disebutkan:³⁴

- 1) Mengedepankan siswa sebagai pusat (*student centered*). Ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran modern yang lebih menitikberatkan peran siswa sebagai subjek belajar. Peran guru lebih banyak sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada siswa dalam melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa akan menghadapi situasi konkret yang menjadi dasar dalam memahami konsep yang lebih abstrak.
- 3) Tidak ada pemisahan yang jelas antara mata pelajaran. Terutama di tingkat awal sekolah dasar, fokus pembelajaran diarahkan pada tema-tema yang berhubungan erat dengan kehidupan siswa.
- 4) Membawa prinsip-prinsip dari berbagai mata pelajaran dalam proses belajar-mengajar. Dengan cara ini, siswa dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap prinsip-prinsip tersebut. Ini memiliki kepentingan dalam membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

³⁴ Rendy Nugraha Prasandy, "Pembelajaran Tematik Integratif (Model Integrasi Mata Pelajaran Umum SD/MI dengan Nilai Agama)", *Jurnal Elementary* 5, no. 2 (November 2017):310.

- 5) Fleksibel, karena guru dapat menghubungkan materi dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan dengan kehidupan siswa dan lingkungan sekitar.
- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai minat dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

Pembelajaran tematik juga menerapkan prinsip pembelajaran PAKEM, yaitu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran tematik memiliki empat karakteristik utama, yaitu holistik, memiliki makna, autentik, dan melibatkan keaktifan siswa.

c. Prinsip Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki prinsip-prinsip yang perlu dipahami oleh guru. Maka Mamat menyatakan bahwa terdapat 9 prinsip-prinsip tersebut, yaitu:³⁵

- 1) Terintegrasi dengan lingkungan sekitar, yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.
- 2) Menggunakan tema sebagai penghubung untuk ketujuh mata pelajaran (PPKN, BI, PJOK, SBdP, IPA, IPS, Matematika) di sekolah dasar.
- 3) Menggabungkan pembelajaran dengan bermain yang menyenangkan.

³⁵ Janatun Istiana, "Konsep Perubahan Pendidikan Dalam Pembelajaran Terpadu", *Jurnal Tawadhu* 4, no. 1, (2020):1047.

- 4) Menghadirkan pengalaman langsung yang bermakna bagi peserta didik.
- 5) Menggabungkan ide-ide dari ketujuh mata pelajaran ke dalam proses belajar-mengajar
- 6) Membedakan mata pelajaran tematik dari mata pelajaran lainnya.
- 7) Pembelajaran dapat disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan situasi peserta didik.
- 8) Pembelajaran memiliki fleksibilitas yang tinggi.
- 9) Menggunakan berbagai variasi metode dalam pembelajaran.

Dari uraian diatas bahwa prinsip pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa, memberikan pengalaman baru pada siswa, menggabungkan beberapa materi pelajaran menjadi beberapa tema.

d. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik oleh Kadir dan

Asrohah, terdapat beberapa kelebihan, antara lain:³⁶

- 1) Menghindari tumpang tindih antara berbagai mata pelajaran, karena mereka diintegrasikan menjadi satu kesatuan
- 2) Mengurangi penggunaan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran, karena pembelajaran tematik dilakukan secara terpadu antara beberapa mata pelajaran

³⁶ Dhea Ayu Maharani, Intan Rahmawati, dan Sukamto, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang", *International Journal of Elementary Education* 3, no.2, (2019):155.

- 3) Anak didik dapat melihat hubungan yang bermakna antara konsep-konsep pembelajaran, karena isi/materi pembelajaran berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan, bukan tujuan akhir itu sendiri.
- 4) Pembelajaran menjadi menyeluruh dan komprehensif, sehingga pengetahuan dan pengalaman siswa tidak terbatas pada satu disiplin ilmu atau mata pelajaran tertentu. Mereka juga mendapatkan pemahaman tentang keterkaitan antara proses pembelajaran dan materi yang dipelajari
- 5) Menghubungkan satu mata pelajaran dengan yang lain akan memperkuat pemahaman konsep yang sudah dikuasai oleh siswa, karena mereka dapat melihat dari berbagai sudut pandang.

Pendapat lain menurut Kusnandar kelebihan pembelajaran tematik:³⁷

- 1) Menjadi menyenangkan karena didasarkan pada minat dan kebutuhan siswa.
- 2) Menyediakan pengalaman dan kegiatan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Hasil pembelajaran dapat melekat lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir anak sesuai dengan masalah yang dihadapi.
- 5) Mendorong perkembangan keterampilan sosial melalui kerjasama.

³⁷ Rendy Nugraha Prasandy, "Pembelajaran Tematik Integratif (Model Integrasi Mata Pelajaran Umum SD/MI dengan Nilai Agama)", *Jurnal Elementary* 5, no. 2, (November 2017):312.

- 6) Mempromosikan sikap toleransi, komunikasi, dan responsif terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyuguhkan aktivitas yang konkret sesuai dengan tantangan yang dihadapi oleh peserta didik di lingkungan mereka.

Berdasarkan uraian diatas kelebihan pembelajaran tematik yaitu menjadikan pembelajaran yang menyenangkan karena memberikan pengalaman baru bagi siswa dan membahas materi sesuai dengan kehidupan sehari-hari, dapat mengembangkan kemampuan serta keterampilan yang ada pada diri peserta didik, mengembangkan sikap sosial seperti kerja sama, peduli, toleransi.

e. Kekurangan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki kekurangan dalam proses pembelajaran diantaranya:³⁸

- 1) Guru perlu melakukan persiapan yang matang agar dapat melaksanakan pembelajaran yang kompleks.
- 2) Persiapan yang dilakukan oleh guru memerlukan waktu yang lebih panjang. Guru harus merencanakan pembelajaran tematik dengan mempertimbangkan keterkaitan antara materi dari berbagai mata pelajaran
- 3) Memerlukan penyediaan alat, bahan, sarana, dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang digabungkan secara serentak.

³⁸ Dhea Ayu Maharani, Intan Rahmawati, dan Sukamto, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang", *International Journal of Elementary Education* 3, no.2, (2019):155.

Menurut Kunandar, pembelajaran tematik memiliki kekurangan seperti:³⁹

- 1) Mengharuskan guru memiliki pengetahuan yang luas, kreativitas yang tinggi, keterampilan yang baik, kepercayaan diri yang tinggi, dan etos akademik yang kuat dalam mengembangkan materi
- 2) Mendorong siswa untuk memiliki kemampuan belajar yang baik dalam aspek kecerdasan dalam pengembangan kreativitas akademik.
- 3) Membutuhkan berbagai sumber informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan yang dibutuhkan
- 4) Memerlukan sistem pengukuran dan penilaian yang terpadu, termasuk objek, indikator, dan prosedur.
- 5) Tidak memberikan penekanan pada salah satu mata pelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas kelemahan pembelajaran tematik yaitu guru membutuhkan persiapan yang matang dalam menyusun pembelajaran tematik, membutuhkan pengetahuan yang luas untuk mengembangkan materi, membutuhkan kreatifitas dalam menyusun pembelajaran, serta membutuhkan penilaian yang terpadu.

³⁹ Rendy Nugraha Prasandy, "Pembelajaran Tematik Integratif (Model Integrasi Mata Pelajaran Umum SD/MI dengan Nilai Agama)", *Jurnal Elementary* 5 no. 2, (November 2017):313.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

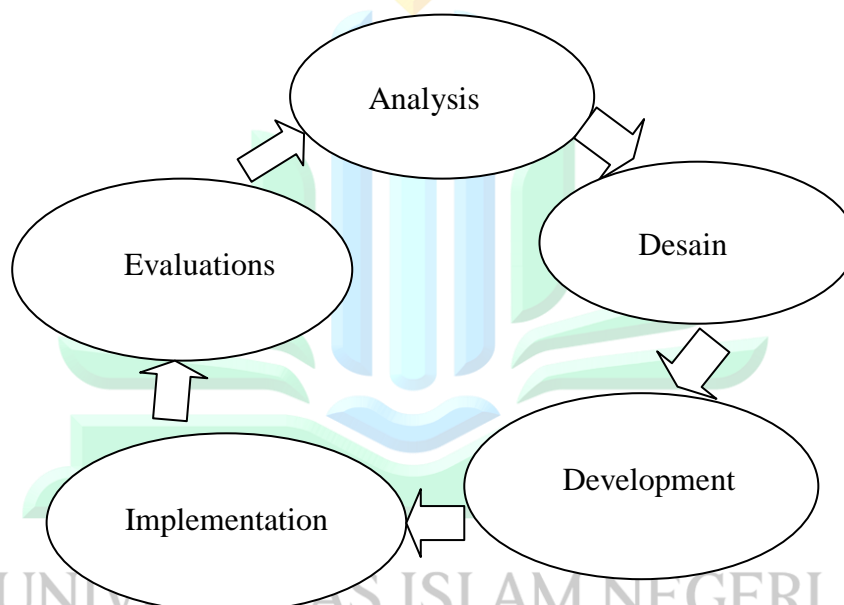
Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah Research and Development (R&D) yang memiliki tujuan untuk mengembangkan ensiklopedia berbasis video animasi dalam pembelajaran tematik siswa kelas V. Menurut Richey dan Kelin, penelitian R&D adalah penelitian terstruktur yang melibatkan proses perancangan produk, pengembangan/produksi desain tersebut, dan evaluasi kinerja produk tersebut. Tujuannya adalah untuk mendapatkan data empiris yang dapat digunakan sebagai dasar dalam pembuatan produk, alat, dan model yang bermanfaat dalam konteks pembelajaran atau di luar pembelajaran.⁴⁰ Sugiono juga berpendapat penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Alasan peneliti menggunakan model penelitian ini dikarenakan model pengembangan ini disusun secara bertahap. Setiap tahapannya dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model pengembangan ini sangat sederhana namun implementasinya sistematis.

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti yaitu model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Peneliti memilih model ADDIE karena dirancang dengan program yang mengatur langkah-langkah kegiatan secara sistematis dalam upaya mengatasi masalah

⁴⁰Sugiono, “*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*”, (Alfabeta: Bandung, 2022),395.

pembelajaran yang terkait dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, serta model ini cocok dalam pengembangan esniklopedia berbasis video animais. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahap: *analysis* (analisis), *desain* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluations* (evaluasi).⁴¹

Tabel 3.1
Tahap Pengembangan ADDIE



Langkah langkah model peneilitain ADDIE adalah:

1. Analisis

Pada tahap ini, tugas utamanya adalah menganalisis kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran. Analisi yang dilakukan diantaranya

⁴¹ Astri Asmayanti dan Isah Cahyani, “Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar MenulisTeks Ekplanasi Berbasis Pengalaman”, *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, (Maret 2021), 262.

analisis media pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi yang digunakan.

2. Desain

Pada tahap desain ini, peneliti membuat rencana yang berhubungan dengan bagaimana produk akan dikembangkan sehingga produk tersebut efektif dan efisien serta siswa mudah menggunakan dan memahaminya.

Ketika mendesain media pembelajaran, peneliti harus memperhatikan komponen - komponennya karena antarkomponen saling terkait.

3. Pengembangan

Tahap ini akan menuliskan dan memproduksi desain produk yang telah dibuat untuk disempurnakan melalui tahap revisi. Produk tersebut dibuat berdasarkan struktur dan desain yang telah ditetapkan sebelumnya.

4. Implementasi

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan pada sasaran yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon terhadap produk yang telah dikembangkan tersebut.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap

tahapan yang berguna untuk meningkatkan produk. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian untuk mengetahui kualitas produk.⁴²

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model ADDIE merupakan proses instruksional yang terdiri dari lima fase, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi yang dinamis. Tahapan model ADDIE dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan identifikasi penyebab permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi apakah media benar-benar dibutuhkan oleh siswa. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi semua kemungkinan masalah yang ada.⁴³ Identifikasi kemungkinan masalah mencakup peninjauan media pembelajaran yang digunakan, karakteristik siswa, serta materi ajar yang sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Hasil analisis digunakan sebagai sumber data dan informasi dalam merancang produk pengembangan

a. Analisis media pembelajaran

Analisis media digunakan untuk mengetahui keadaan media pembelajaran dan ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terselenggaranya suatu pembelajaran. Pada tahap ini akan ditentukan

⁴² Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model", *Halaqa: Islamic Education Journal*, vol 3 no. 1 (2019):36.

⁴³ Reni Julianti, Revis Asra, dan Upik Yelianti, "Pengembangan Ensiklopedia Tumbuhan Obat Masyarakat Kerinci Sebagai Sumber Belajar Materi Keanekaragaman Hayati Untuk SMA", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 7, no.1, (2021):15.

media pembelajaran yang efektif dan efisien dan perlu dikembangkan untuk membantu siswa belajar.

b. Analisis karakter peserta didik

Menganalisis karakteristik peserta didik merupakan kegiatan untuk mengidentifikasi ciri-ciri peserta didik yang akan menjadi fokus dalam penelitian pengembangan produk ensiklopedia berbasis video animasi. Ini melibatkan analisis kemampuan peserta didik, latar belakang pengetahuan peserta didik, dan perkembangan kognitif peserta didik. Informasi tentang peserta didik dapat diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V di MIN 02 Lumajang

c. Analisis materi

Kegiatan analisis materi adalah proses mengidentifikasi konsep materi yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan materi siklus air karena dianggap sulit dipahami oleh peserta didik dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih intensif. Pengembangan ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi tersebut dengan lebih mudah..

2. *Desain* (Perancangan)

Tahapan ini meliputi perencanaan pengembangan media pembelajaran yang meliputi beberapa kegiatan yaitu menganalisis materi yang akan digunakan, menyusun kompetensi yang akan dicapai, merumuskan indikator, merancang skenario pembelajaran atau kegiatan

belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran, serta menentukan desain visual dan komponen-komponen dari produk ensiklopedia berbasis video animasi.⁴⁴ Dalam tahap ini juga menyusun instrumen penelitian dan pengembangan yang dimulai dengan mencari kisi-kisi instrumen yang memuat aspek-aspek untuk validitas produk. Instrumen penelitian dan pengembangan yang disusun terdiri dari instrumen validasi ahli materi, ahli media, tanggapan dari guru kelas serta instrumen respon siswa.

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini melibatkan kegiatan pembuatan dan modifikasi media pembelajaran.⁴⁵ Pada tahap desain, telah disusun kerangka konseptual pengembangan media pembelajaran, yang kemudian direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan berupa ensiklopedia berbasis video animasi yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan. Selanjutnya, dilakukan pembuatan angket validasi sebelum peneliti melakukan validasi kepada 3 validator yaitu ahli media, ahli materi dan penilaian pendidik, dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian, pendapat, dan saran dari para ahli mengenai kesesuaian materi dengan media pembelajaran. Setelah mendapatkan penilaian dari para ahli, peneliti akan melakukan perbaikan pada media sesuai dengan saran dari tim ahli. Setelah melalui proses

⁴⁴ Astri Asmayanti, Isah Cahyani, Nuny Sulistiani. "Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Ekplanasi Berbasis Pengalaman", *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, (Maret 2021): 263.

⁴⁵ Rahmat Arofah Hari, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model", *Islamic Education Journal 3*, no.1, (Juni 2019):37.

validasi dan produk dinyatakan layak, peneliti dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya.

4. *Implementation* (Implementasi)

Dalam tahapan implementasi ini, tujuannya adalah untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dirancang ke dalam situasi nyata di kelas.⁴⁶ Selama proses implementasi, rancangan media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diaplikasikan dalam kondisi yang sesungguhnya. Pada tahap ini, juga akan dilakukan uji validitas dan efektivitas produk, serta mengevaluasi tanggapan pengguna terhadap produk yang telah dikembangkan. Validitas produk akan diuji oleh ahli media pembelajaran sedangkan untuk keefektivitas produk dilakukan uji coba produk kepada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang, dan yang terakhir dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan angket penilaian kepada pengguna produk.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini dilakukan evaluasi berdasarkan uji coba produk yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Evaluasi merupakan suatu proses yang dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap program pembelajaran.⁴⁷ Pada dasarnya, evaluasi dapat melibatkan penilaian terhadap keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang harus dimiliki oleh

⁴⁶Reni Julianti, Revis Asra, dan Upik Yelianti, "Pengembangan Ensiklopedia Tumbuhan Obat Masyarakat Kerinci Sebagai Sumber Belajar Materi Keanekaragaman Hayati Untuk SMA", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 7, no.1, (2021):16.

⁴⁷Rahmat Arofah Hari, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model", *Islamic Education Journal* 3, no.1, (Juni 2019):37.

peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran. Evaluasi program pembelajaran bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang beberapa hal, seperti sikap peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran secara keseluruhan, peningkatan kompetensi peserta didik sebagai dampak dari partisipasi dalam program pembelajaran, dan manfaat yang dirasakan oleh lembaga sekolah akibat peningkatan kompetensi peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kegiatan evaluasi yang dilakukan mencakup analisis validitas dan efektivitas produk, serta analisis tanggapan siswa terhadap angket. Hasil penilaian tersebut digunakan untuk melakukan revisi pada produk, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pengembangan produk.⁴⁸

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran.⁴⁹ Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan beberapa serangkaian kegiatan uji coba produk, diantaranya yaitu:

1. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan maksud mengumpulkan data sebagai dasar dalam menentukan tingkat validitas, kemenarikan, dan efektivitas produk.

Produk berupa media pembelajaran untuk siswa yang dihasilkan dari

⁴⁸ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model", *Halaqa: Islamic Education Journal*, vol 3 no. 1 (2019):36.

⁴⁹ Zainal Arifin, "Penelitian Pendidikan", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 132.

pengembangan ini akan diuji untuk menilai tingkat validitas, kemenarikan, dan keefektivannya, kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan saran yang telah diberikan.

2. Subjek Uji Produk

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi ini yaitu 2 dosen, 1 pendidik dan peserta didik di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.

a. Ahli Media Pembelajaran

Ahli media adalah seseorang yang memiliki keahlian dan pemahaman dalam media pembelajaran serta pengembangan. Dalam konteks ini, para peneliti memilih salah satu dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, yaitu Bapak Dr. Nino Indriyanto, M.Pd.I. Beliau memiliki latar belakang pendidikan S1 di Universitas Negeri Malang dengan jurusan Pendidikan Bahasa Arab, S2 di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim dengan jurusan Pendidikan Agama Islam, dan S3 di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dengan jurusan Pendidikan Agama Islam. Peneliti memilih bapak Nino sebagai ahli media karena beliau memiliki pemahaman yang baik terkait pengembangan skripsi dan juga ahli dalam hal media pembelajaran.

b. Ahli Materi

Ahli materi adalah seseorang yang ahli dalam bidang materi, Penilai ahli materi yaitu dilakukan oleh Muhammad Suwignyo

Prayogo, M.Pd. dosen PGMI Universitas Islam Negeri K.H. Achmad Shiddiq Jember), merupakan dosen yang ahli dan paham terkait materi Tematik khususnya pada pelajaran IPA. Riwayat pendidikan perguruan tinggi D-II di Universitas Islam Negeri Malang dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, S1 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan mengambil jurusan Pendidikan Agama Islam, S1 di Universitas Islam Malang (UNISMA) dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, S2 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

c. Pendidik

Pendidik dalam penelitian pengembangan ini adalah seseorang yang ahli dan berpengalaman dalam mengajar mata pelajaran yang akan diteliti. Dasar pemilihan pendidik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang pengalaman dalam mengajar di kelas. Peneliti memilih Ibu Elok Devi Andriana, S.Pd.SD selaku wali kelas kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.

d. Siswa

Peserta didik yang dipilih dalam penelitian ini adalah peserta didik di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang. Dasar pemilihan peserta didik tersebut sebab sebagai pemakai secara langsung produk pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi.

3. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang didapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk, sehingga diharapkan produk yang dihasilkan valid dan praktis untuk digunakan.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif berupa kumpulan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V dan observasi di kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang. Hasil wawancara dan observasi tersebut dikumpulkan dari segi hasil penilaian, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan melalui pertanyaan terbuka.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui penilaian menggunakan angket tertutup dan tes sebelum dan sesudah menggunakan media ensiklopedia berbasis video animasi. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan tes berikut:

- 1) Penilaian oleh ahli media dan ahli materi
- 2) Penilaian guru
- 3) Penilaian siswa terkait kemenarikan media pembelajaran
- 4) Hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi observasi adalah suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁵⁰ Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan angket (kuesioner). Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Peneliti melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang untuk memperoleh informasi tentang kebutuhan dan karakteristik peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang yang akan dijadikan bahan awal untuk pengembangan media pembelajaran.

b. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Dalam hal ini peneliti wawancara ditujukan kepada guru kelas V yaitu ibu Elok Devi Andriani, S.Pd. SD untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran tematik menggunakan media pembelajaran di kelas. Pada saat melakukan

⁵⁰Sugiyono, "*Metode Penelitian Pendidikan*", (Bandung: Alfabeta, 2013), 203.

wawancara peneliti menggunakan instrumen wawancara yang digunakan sebagai pedoman untuk memperoleh informasi.

c. Angket

Angket adalah alat pengumpulan data yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang tersusun secara tertulis yang diajukan kepada responden untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan yang disusun. Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media pembelajaran.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, nilai peserta didik dari hasil tes formatif yang di berikan, atau juga dapat di ambil dari hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumen - dokumen lain yang di butuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian.⁵¹

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk mendukung saat penelitian berlangsung. Dokumentasi dapat berupa foto-foto kegiatan pembelajaran berlangsung, data tertulis, dan fakta kejadian yang dijadikan sebagai bukti dalam penelitian.

⁵¹Maskur Ahmad, ” Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI KelasIX di SMP Taman SiswaTeluk Betung Bandar Lampung “, (Skripsi: UIN Raden Intan Lampung,2018),61.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data penelitian ini diantaranya:

a. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara dibuat sebagai panduan peneliti ketika melakukan wawancara dengan ibu Elok Devi Andriana S.Pd, SD selaku wali kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang. Wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran dan karakteristik yang diteliti dan ingin mengetahui hal-hal dari responden secara mendalam. Wawancara juga digunakan untuk memperoleh informasi dan data tentang siswa sesuai dengan keadaan di lapangan untuk mengembangkan produk yang akan dibuat.

Tabel 3.2
Pedoman wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana proses pembelajaran tematik di kelas V selama ini?
2	Dalam kegiatan pembelajaran biasanya ibu menggunakan metode pembelajaran yang seperti apa?
3	Apa saja jenis bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan di kelas V?
4	Apakah ibu pernah menggunakan/ membuat sendiri media video animasi pada saat kegiatan pembelajaran?
5	Apakah ibu pernah menggunakan media gambar, buku cerita bergambar atau ensiklopedia pada saat menjelaskan materi dikelas?
6	Apakah siswa merasa tertarik apabila menggunakan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi?
7	Perbedaan apa yang ibu rasakan melalui reaksi siswa ketika ibu menjelaskan hanya teori tanpa adanya media pembelajaran berupa video animasi?
8	Materi apa yang sulit dikuasai siswa pada pembelajaran tematik bu?
9	Media pembelajaran apa yang diharapkan ibu guru dalam

	menunjang proses pembelajaran?
10	Menurut ibu, apakah sekolah membutuhkan media pembelajaran berupa ensiklopedia berbasis video animasi untuk menunjang pembelajaran di kelas?

b. Angket

Angket merupakan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari kumpulan pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan tersebut.⁵²Berikut angket-angket yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

1) Angket Validasi Ahli Media

Validasi ahli media diberikan kepada ahli media untuk menilai kemenarikan produk yang dikembangkan berdasarkan karakter siswa Sekolah Dasar seperti kemenarikan gambar, warna, desain dan sebagainya. Masukan dari para ahli media berupa kritik dan saran akan membantu peneliti dalam merevisi dan memperbaiki media. Instrument angket yang digunakan dalam pengumpulan

data penelitian ini terdiri dari angket rating-scale yang memperlihatkan beberapa tingkatan dengan 5 pilihan jawaban sebagai berikut:

- a) Skor 1: sangat tidak menarik, sangat valid
- b) Skor 2: kurang menarik, kurang valid
- c) Skor 3: cukup menarik, cukup valid
- d) Skor 4: menarik, valid

⁵²Dodik Wibowo, Endang Poerwanti, dkk, "Pengembangan Buku Eterdal (Ensiklopedia Tematik Sumber Daya Alam Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Holistika*, vol 3 no 2, (November 2019):93.

e) Skor 5: sangat menarik, sangat valid

Tabel 3.3
Instrumen Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek perangkat lunak						
1	Penggunaan media pembelajaran untuk belajar mandiri					
2	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali					
3	Video pembelajaran mudah digunakan					
4	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar					
5	Video pembelajaran mudah dioperasikan					
Aspek isi video						
6	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi					
7	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan pokok bahasan					
8	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi					
9	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas					
10	Bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami					
11	Media dapat memberi motivasi pada siswa					
Aspek tampilan video						
12	Tampilan animasi video pembelajaran yang menarik					
13	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf					
14	Harmonisasi penggunaan warna					
15	Kualitas gambar pada video					
16	Ketepatan musik pengiring pada video					
17	Keterbacaan teks pada video					
18	Kesesuaian <i>dubbing</i>					

1) Angket Validasi Ahli Materi

Validasi materi bersikan tentang kesesuaiannya materi dengan media, kesesuaian media dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang semuanya ada di perangkat pembelajaran. Ahli materi bertugas memberikan nilai tentang materi dengan menggunakan media video animasi.

Tabel 3.4

Instrumen Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator					
2	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis					
3	Materi mudah dimengerti					
4	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					
5	Penjelasan alur materi disusun secara jelas					
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
7	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan					
8	Kesesuaian soal-soal dalam evaluasi dengan materi					
9	Dapat meningkatkan motivasi belajar					
10	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					
Aspek bahasa						
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
12	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
13	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia					
14	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
15	Tulisan dapat dibaca dengan jelas					
Jumlah skor						

2) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengumpulkan respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selain itu, angket respon siswa juga digunakan untuk melihat kemenarikan produk.

Tabel 3.5
Instrumen Penilaian siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar					
2	Video pembelajaran mudah dioperasikan					
3	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas					
4	Bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami					
5	Tampilan animasi video pembelajaran yang menarik					
6	Kualitas video jelas					
7	Pemilihan warna pada video					
8	Ketepatan musik pengiring pada video					
9	Penjelasan alur daur air disusun secara jelas					
10	Video pembelajaran dapat menimbulkan rasa ingin tahu					

3) Angket penilaian guru

Angket penilaian guru diberikan kepada wali kelas V Ibu Elok Devi Andriana, S.Pd.SD untuk menilai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 3.6
Instrumen Penilaian Guru

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Perangkat Lunak						
1.	Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar mandiri					

2.	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali					
3	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar					
4	Video pembelajaran mudah dioperasikan					
Aspek isi video						
5	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					
6	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan					
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					
8	Bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami					
9	Tampilan animasi video pembelajaran yang menarik					
Aspek tampilan video						
10	Harmonisasi penggunaan warna					
11	Kualitas gambar pada video					
12	Ketepatan musik pengiring pada video					
13	Keterbacaan teks pada video					
Aspek Materi						
14	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator					
15	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis					
16	Materi mudah dimengerti					
17	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					
18	Penjelasan alur daur air disusun secara jelas					
19	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
Aspek bahasa						
20	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
21	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
22	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia					
23	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					

4) Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Prosedur yang dilakukan meliputi memberikan *pretest* terlebih dahulu, kemudian memberikan perlakuan dengan menggunakan

ensiklopedia berbasis video animasi, dan langkah terakhir adalah melakukan post-test. Tes tersebut terdiri dari 10 soal pilihan ganda terkait materi siklus air yang didalamnya terdapat soal-soal *HOTS*.

6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, digunakan dua teknik analisis data, yaitu analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mendapatkan informasi dari hasil observasi, kritik, dan saran yang diberikan oleh validator selama proses validasi. Sementara itu, data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Pengukuran data kuantitatif dilakukan menggunakan Microsoft Excel.

Teknik analisis data penelitian ini didasarkan pada data yang diperoleh melalui instrumen, dan mencakup analisis kelayakan dan analisis keefektifan.

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil dari pengumpulan data oleh para ahli. Data tersebut meliputi wawancara, saran, dan komentar. Proses pengolahan data kualitatif melibatkan pemilihan dan penyeleksian data yang relevan dalam pembuatan media yang sedang dikembangkan, serta saran-saran yang tepat guna untuk meningkatkan media ensiklopedia berbasis video animasi.

b. Analisis data kuantitatif

Analisis data kuantitatif diperoleh dari pengumpulan angket, di mana data angket yang telah disusun akan dianalisis untuk mendapatkan informasi mengenai pengembangan yang akan dilakukan. Analisis data kuantitatif dalam penelitian pengembangan ini mencakup evaluasi terhadap keefektifan.

1) Analisis kelayakan

Analisis yang dilakukan dengan menghitung kelayakan yakni menggunakan angket, diantaranya:

- a) Angket hasil validasi ahli media
- b) Angket hasil validasi ahli materi
- c) Angket validasi guru kelas/ ahli pembelajaran
- d) Angket hasil respon siswa

Presentase kelayakan pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi yaitu menggunakan rumus skala likert:⁵³

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentase tingkat kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor validator

$\sum x_i$: jumlah skor nilai tertinggi

100% : nilai konstan

⁵³Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: Alfabeta, 2018), 146.

Dalam memberikan interpretasi dan membuat keputusan terkait revisi media yang sedang dikembangkan, digunakan kriteria kualifikasi sebagai berikut untuk memastikan keaslian dan keakuratan:

Tabel 3.7
Kualifikasi Tingkatan Validitas Berdasarkan Presentase

Presentase	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
$84% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Sangat layak
$68% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$52% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Cukup layak
$36% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Kurang layak
$20% < \text{skor} \leq 36\%$	Tidak valid	Tidak layak

Berdasarkan tabel di atas, penilaian dianggap valid apabila mencapai skor 65-100 dari total unsur yang ada dalam angket penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid, dan jika ada kriteria yang kurang atau tidak valid, perbaikan akan dilakukan hingga mencapai kriteria yang valid.

2) Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan dihitung menggunakan hasil belajar siswa dengan menggunakan tes. Tes tersebut berupa *pretest* yang diberikan pada saat sebelum peneliti mengimplementasikan produk yang dikembangkan, dan selanjutnya *posttest* yang diberikan pada saat peneliti telah mengimplementasikan produk yang dikembangkan. Tes tersebut terdiri dari 10 soal pilihan ganda.

Pengujian produk pengembangan menggunakan uji normalitas desain One Group Pretest-Posttest N-gain Score, yang dihitung menggunakan Microsoft Excel. Menurut Hake besarnya peningkatan dapat dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (g) sebagai berikut :⁵⁴

Tabel 3.8
Rumus N Gain Score

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Kategori perolehan skor N-gain dapat ditentukan berdasarkan nilai N-gain dan nilai N-gain dalam bentuk persentase (%). Berikut adalah pembagian kategori perolehan skor N-gain dalam tabel:⁵⁵

Tabel 3.9
Pembagian Skor N-Gain

Nilai- N Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Tabel 3.10
Kategori Perolehan Tafsiran Efektivitas N- Gain persen

Nilai- N Gain	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

⁵⁴ Hake). *Lessons from The Physics Education Reform Effort*. Conservation Ecology. (2002).

⁵⁵ Meltzer. *The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible, hidden variable. In diagnostic pretest scores*, Department of physics and Astronomy, Iowa State University”, Ames, Iowa 50011 2002, Jurnal Am. J. Physic: 3

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa media video animasi dengan menggunakan model pengembangan R&D (*Research and Development*) yang diterapkan pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 muatan IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat membuat siswa lebih mudah mempelajari dan memahami materi yang diajarkan.

Peneliti mengembangkan ensiklopedia berbasis video animasi dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry. Ada beberapa tahapan dalam pengembangan model ADDIE, yakni *Analisis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tujuan pengembangan model ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat diuji kelayakan dan keefektifannya.

Pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi ini memuat mata pelajaran IPA yang membahas materi siklus air dan manfaat air bagi makhluk hidup, dimana peneliti mengaplikasikan media tersebut kepada siswa dengan menggunakan alat pendukung yaitu proyektor, laptop, dan *sound system*. Selain itu peneliti melakukan percobaan/praktek sederhana tentang materi siklus air, hal tersebut digunakan agar siswa tidak hanya

menguasai kompetensi pengetahuan saja akan tetapi juga mampu menguasai kompetensi keterampilan.

Peneliti menggunakan beberapa bahan untuk digunakan dalam praktek diantaranya air panas, toples, gelas, plastik wrap, dan es batu praktek tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses terjadinya siklus air secara sederhana. Kegiatan praktek diawali dengan peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok, kelompok terdiri dari 4 anggota. Masing-masing kelompok melakukan praktek yang dibimbing oleh peneliti. Setelah praktek selesai masing-masing kelompok menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, selanjutnya perwakilan kelompok maju ke depan kelas untuk membacakan jawaban yang telah dikerjakan secara berkelompok.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari beberapa tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahap-tahap tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis

Tahapan pertama dalam pengembangan ADDIE yaitu analisis. Peneliti pada tahap ini melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang untuk menggali informasi. Analisis tersebut meliputi analisis media pembelajaran, analisis karakter peserta didik, analisis materi. Analisis diperoleh melalui kegiatan wawancara dengan wali kelas V. Analisis karakter peserta didik dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakter peserta didik pada saat mengikuti proses kegiatan pembelajaran

dikelas. Kegiatan analisis media pembelajaran bertujuan untuk media apa saja yang dipakai pada saat kegiatan pembelajaran, bagaimana proses pembelajaran tematik yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang kendala apa saja yang terjadi, serta perlunya pengembangan. Analisis materi digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang cocok untuk dilakukannya pengembangan.

a. Analisis media pembelajaran

Berdasarkan hasil obeservasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang diperoleh informasi bahwa penyampaian materi dalam pembelajaran terutama pembelajaran tematik bersumber pada buku tema yang telah diperoleh dari pemerintah seperti buku lks ataupun buku paket, dan untuk media berupa buku ensiklopedia sederhana yang ada di perpustakaan serta e-book dengan barcode. Fasilitas yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang sudah lengkap termasuk ada proyektor, akan tetapi tidak digunakan dengan maksimal karena guru

lebih sering menginstruksikan siswa untuk memahami materi melalui buku tema. Guru lebih sering menggunakan media berupa gambar yang ada di kelas ataupun menggambar sendiri di papan.⁵⁶

Darai hasil wawancara dengan guru kelas V yaitu ibu Elok Devi Andriana, S.Pd.SD diperoleh informasi proses pembelajaran tematik berpusat pada siswa dimana siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran menggunakan tema dengan

⁵⁶Observasi di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang, 18 Februari 2023.

mengaitkan beberapa materi pelajaran yang dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa. Media pembelajaran yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang media menggunakan gambar yang dipajang atau menggambar sendiri di papan dan juga menggunakan buku bergambar, ensiklopedia yang biasanya ada diperpustakaan. Untuk media yang berbentuk video wali kelas V jarang menggunakannya, hanya beberapa materi dalam satu semester. Selain sering menggunakan media dalam bentuk gambar, guru juga menggunakan media berupa lingkungan sekitar. Biasanya video yang digunakan video animasi yang didownload dari youtube sesuai dengan materi yang dipelajari. Ibu Elok tidak melakukan pengembangan terkait media pembelajaran dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan untuk membuat media yang berbentuk video animasi. Beliau mengatakan bahwa sangat diperlukannya pengembangan terkait media yang digunakan di MIN2 Lumajang khususnya di kelas V, karena dengan pengembangan media siswa akan merasa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁵⁷

b. Analisis karakter peserta didik

Berdasarkan hasil wawancara peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang karakter peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran terkadang kurang fokus dan cepat merasa bosan, hal tersebut dikarenakan kurangnya variasi pada media yang

⁵⁷ Elok Devi Andriana, diwawancarai penulis, Lumajang 18 Februari 2023.

digunakan. Siswa kelas V merasa antusias mengikuti pembelajaran ketika guru menjelaskan menggunakan media video, karena dengan menggunakan video siswa dapat menerima informasi dari beberapa panca indra, dengan video pula siswa mampu memiliki gambaran dari materi yang disampaikan sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi. Menggunakan media berupa video dan tidak terlihat perbedaannya, pada saat menggunakan media video siswa bersikap aktif dalam bertanya, merasa antusias, semangat dalam mengikuti pembelajaran, mudah diatur dan cepat memahami materi, sedangkan ketika tidak menggunakan media video siswa bersikap gaduh, bermain sendiri, tidak bisa diatur, dan kurang memahami materi yang disampaikan.

c. Analisis materi

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang menggunakan kurikulum 2013 yang terdapat mata pelajaran tematik didalamnya.

Beberapa kendala yang dialami oleh guru pada saat proses pembelajaran ialah siswa sulit cepat paham dengan materi yang disampaikan karena beberapa materi yang digabungkan dengan waktu kegiatan belajar mengajar yang terbatas. Wali kelas V juga mengatakan kebanyakan siswa sulit memahami pada muatan materi Ilmu Pengetahuan Alam, karena pada materi IPA butuh penalaran, hafalan, dan juga banyak kosa kata ilmiah yang baru mereka ketahui,

serta siswa kerap sekali merasa bingung apabila memberikan materi tanpa adanya praktek langsung.

Berdasarkan pemamaparan diatas, terkait analisis media dan kegiatan pembelajaran bahwa penggunaan proyektor kurang maksimal di MIN2 Lumajang, biasanya guru lebih sering menyampaikan materi hanya menggunakan media berupa gambar yang di pajang dikelas atau menggambar secara langsung, menggunakan buku ensiklopedia sederhana yang ada di perpustakaan serta memanfaatkan lingkungan sekitar. Hal tersebut juga yang membuat siswa menjadi cepat merasa bosan pada saat mengikuti pembelajaran di kelas. Siswa merasa antusias dan semangat ketika guru menggunakan media berupa video animasi karena dapat membuat siswa merasa ingin tahu.

Oleh karena itu untuk mengurangi rasa jenuh, membuat siswa merasa semangat mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa ensiklopedia berbasis video animasi. Media pembelajaran audiovisual berbasis video animasi ini dirancang untuk memberikan variasi pada saat proses pembelajaran yang mana didalamnya terdapat tayangan video animasi yang berisi materi pembelajaran, suara, teks, dan contoh materi, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dipelajari, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Desain

Tahapan ini meliputi perencanaan pengembangan yang meliputi beberapa kegiatan yaitu menganalisis materi yang akan digunakan, menyusun kompetensi yang akan dicapai, merumuskan indikator, merancang skenario pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar dengan pendekatan pembelajaran, serta menentukan desain visual dan komponen-komponen dari produk ensiklopedia berbasis video animasi.

a. Desain Visual

Ensiklopedia berbasis video animasi ini berbentuk video pembelajaran yang dapat dipakai berulang kali pada setiap pertemuan yang membahas materi tema 8 sub tema 1 muatan ilmu pengetahuan alam. Video pembelajaran ini dibuat menggunakan 2 aplikasi yaitu aplikasi canva untuk mendesain keseluruhan objek video seperti mengedit tulisan, gambar serta mengatur durasi. Aplikasi kedua yaitu zepeto yang digunakan untuk membuat animasi guru berbicara. Video

animasi tersebut terdiri dari 3 konten yaitu konten pertama adalah pembukaan yang berisi salam pembuka, perkenalan, dan materi yang akan dipelajari. Konten kedua berisi pembahasan materi ilmu pengetahuan alam yang membahas pentingnya air bagi makhluk hidup dan proses siklus air. Konten ketiga adalah penutup yang berisi fakta unik yaitu peneliti menyampaikan fakta yang terjadi di muka bumi yang berkaitan dengan pembahasan materi, latihan soal, kesimpulan pembelajaran dan salam penutup.

Desain video animasi dibuat semenarik mungkin seperti pembuatan animasi bergerak berupa guru berbicara, pemberian animasi-animasi bergerak yang mampu memvisualisasikan proses terjadinya siklus air. Peneliti memilih menggunakan warna-warna cerah dan font tulisan yang familiar bagi siswa untuk membangkitkan motivasi, perhatian, serta kesediaan dalam belajar. Peneliti menggunakan audio berupa *dubbing* dari narator dan memasukkan musik pengiring pada video animasi tersebut agar siswa tidak merasa bosan pada saat menonton. Panjang durasi video animasi yaitu 7 menit alasannya agar siswa tidak cepat merasa bosan dan dapat menyimak materi dengan fokus.

b. Menyusun komponen pembelajaran

Kegiatan ini menyusun komponen pembelajaran seperti RPP, evaluasi pembelajaran, KI dan KD serta tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti menggunakan tema 8 (lingkungan sahabat kita) sub tema 1 (manusia dan lingkungan) muatan Ilmu Pengetahuan Alam sebagai materi pembelajaran. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan adalah KI 3 dan KI 4, sedangkan KD yang digunakan ialah KD 3.8 dan 4.8.⁵⁸

⁵⁸Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang, "RPP kelas V Semester Genap", 6 Maret 2023.

Tabel 4.1
Kompetensi Inti dan Indikator Materi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8. Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1. Menganalisis pentingnya air bagi makhluk hidup (C4) 3.8.2. Menganalisis proses terjadinya siklus air (C4)
4.8. Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	4.8.1. Mempraktikkan proses siklus air secara sederhana (C6)

Kegiatan pembelajaran berlangsung selama 5x30 menit yang dibagi sebanyak 2 pertemuan. Model pembelajaran yang digunakan peneliti adalah saintifik dengan pendekatan *cooperative learning*. Susunan kegiatan pembelajaran mengacu pada RPP yang telah dibuat dengan penjabaran singkat sebagai berikut. Pembelajaran dimulai dengan peneliti membuka salam dan dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama, selanjutnya peneliti mengecek kehadiran, sebelum memulai pembelajaran peneliti memberikan apersepsi, memberikan motivasi, mengajarkan ice breaking, serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Untuk mengukur kemampuan siswa peneliti memberikan *pretest*. Selanjutnya siswa menyimak video animasi yang telah dikembangkan dan peneliti memberikan penjelasan. Diakhir pembelajaran peneliti memberikan ice breaking dan reward bagi siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan cepat

Pada pertemuan selanjutnya yaitu kegiatan praktek siklus air sederhana. Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok dengan bantuan

peneliti. Masing-masing kelompok menyiapkan bahan-bahan yang telah disiapkan oleh peneliti. Peneliti memberikan arahan pada tiap-tiap langkah praktek dan masing-masing kelompok mengamati tahapan-tahapan yang dilakukan. Setelah kegiatan praktek selesai peneliti meminta masing-masing kelompok berdiskusi menjawab pertanyaan yang telah diberikan dan selanjutnya tiap-tiap kelompok maju kedepan kelas untuk menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menyimak. Pada akhir pembelajaran peneliti memberikan soal *postest* untuk mengukur pengetahuan siswa dari kegiatan menonton video animasi dan melakukan praktek sederhana siklus air.

Penilaian pembelajaran dilakukan dengan menilai 3 aspek yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan. Penilaian pengetahuan diperoleh dari nilai *pretest* dan *postest*. Soal-soal *pretest* dan *postest* terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang diambil dari buku tema dan diambil dari internet, dalam soal-soal tersebut terdapat soal *HOTS* yang sudah sesuai dengan kurikulum 2013. Penilaian sikap diambil pada saat proses pembelajaran dengan menilai aspek sikap spiritual dan sosial. Penilaian keterampilan diambil dari kegiatan praktek siklus air yang telah dilakukan dengan menilai beberapa aspek yaitu hasil tugas kelompok dan kerja sama kelompok.

c. Pembuatan Video Animasi

Desain ensiklopedia berbasis video animasi ini peneliti menggunakan 2 aplikasi yaitu aplikasi zepeto dan aplikasi canva.

Aplikasi zepeto ini digunakan untuk membuat karakter animasi orang berbicara dalam tayangan video, sedangkan aplikasi canva digunakan untuk mengedit komponen lainnya yang ada di video.

Video animasi pembelajaran ini merupakan video presentasi dalam menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis dan disertai penjelasan yang deskriptif animatif. Cara membuat video animasi pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

Unsur video animasi pembelajaran

- 1) Animasi
- 2) Video presentasi
- 3) Gambar dan teks
- 4) Materi
- 5) Audio berupa suara narator dan musik pengiring

Kebutuhan hardware untuk membuat animasi pembelajaran diantaranya:

- 1) Handphone. Peneliti menggunakan handphone untuk beberapa kebutuhan diantaranya untuk membuat animasi orang bergerak pada aplikasi zepeto, untuk perekaman suara yang digunakan sebagai pengisi suara narator.
- 2) Laptop. Disini peneliti menggunakan laptop untuk mengedit animasi menggunakan canva, karena mengedit menggunakan

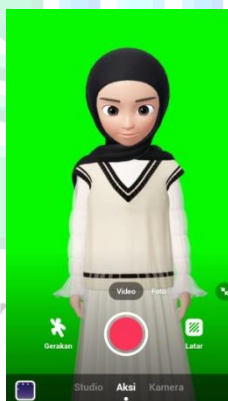
laptop lebih mudah dan penulis dapat melihat video animasi yang diedit dengan mudah.

- 3) Tripod. Peneliti menggunakan tripod untuk penyanggah agar video tetap stabil ketika merekam pembuatan animasi pada aplikasi zepeto.

Kebutuhan software video animasi pembelajaran diantaranya:

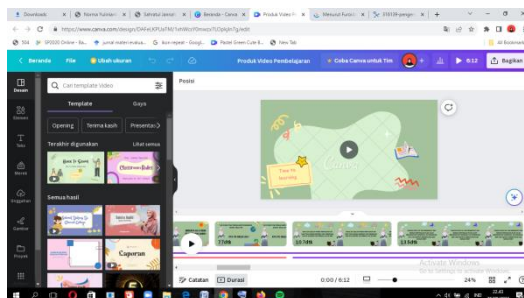
- 1) Aplikasi zepeto, aplikasi ini digunakan oleh peneliti untuk membuat visual dan karakter animasi. Pembuatan yang mudah dan banyak pilihan fitur untuk membuat berbagai karakter menjadikan alasan peneliti untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Gambar 4.1
Tampilan Aplikasi Zepeto



- a) Aplikasi canva, aplikasi canva digunakan peneliti untuk mengedit komponen lainnya yang ada di video seperti memasukkan suara narator, mengedit teks dan gambar serta memasukkan animasi-animasi bergerak lainnya. Pada aplikasi canva menyediakan animasi bergerak yang bervariasi sehingga peneliti dapat mudah menggunakannya.

Gambar 4.2
Tampilan Aplikasi Canva



Skenario pembuatan ensiklopedia berbasis video animasi:

- a) Peneliti menetapkan materi yang akan digunakan yaitu tema 8 sub tema 1 muatan IPA. Dalam menggunakan materi yang akan dimasukkan pada video, peneliti mengambil materi pada buku ensiklopedia sederhana yang ada di perpustakaan sekolah, buku tema yang digunakan sebagai pedoman guru dan siswa serta ensiklopedia yang diperoleh dari internet.
- b) Mengumpulkan gambar dan audio yang akan digunakan dalam mendesain video animasi. Peneliti mengambil beberapa gambar yang ada di internet sebagai penjelas dari materi yang disampaikan. Selain itu sebagai audio penjelasan materi peneliti menggunakan suara asli peneliti dan untuk musik pengiring peneliti langsung mendownload dari aplikasi canva.
- c) Membuat animasi karakter menggunakan aplikasi zepeto. Peneliti membuat karakter seorang guru perempuan yang memakai hijab dan berpakaian rapi. Peneliti juga membuat

karakter tersebut bergerak sesuai dengan apa yang diucapkan oleh narator.

- d) Setelah semua bahan terkumpul peneliti melakukan pengeditan video pada aplikasi canva. Peneliti memasukkan semua bahan, beberapa animasi yang ada pada canva dan mengeditnya sampai menjadi sebuah video animasi pembelajaran yang menarik.

Desain ensiklopedia berbasis video animasi ini berisi 3 buah konten yaitu pertama berisi cover pembukaan, kedua isi materi dan ketiga fakta unik dan latihan soal.

- 1) Konten pertama (pembukaan)

Pada bagian ini berisi salam pembuka pada video, pemberian motivasi, serta judul materi yang akan dipelajari.

Pada konten pertama ini juga terdapat apersepsi yang mampu memberikan stimulus kepada sis

Gambar 4.3
Tampilan konten pertama berisi pembukaan



2) Konten kedua (isi materi)

Di dalam konten kedua ini terdapat pembahasan materi mengenai pentingnya air bagi makhluk hidup dan proses terjadinya siklus air. Pada konten kedua terdapat beberapa animasi yang dapat memvisualisasikan bagaimana proses terjadinya siklus air yang ada di muka bumi.

Pada penjelasan materi tersebut peneliti menggunakan font tulisan yang familiar bagi siswa sehingga siswa mudah untuk membacanya. Peneliti juga memberikan musik pengiring agar siswa tidak cepat merasa bosan.

Gambar 4.4
Tampilan konten kedua berisi penyampaian materi



3) Konten ketiga (fakta unik, latihan soal, kesimpulan dan penutup)

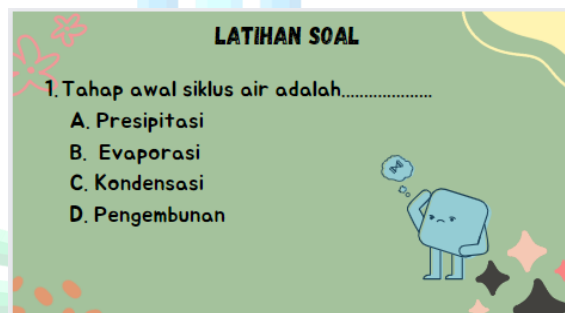
Pada bagian akhir dari konten peneliti memberikan materi berupa fakta unik yang berhubungan dengan materi tersebut, dan juga terdapat latihan soal yang dapat mengevaluasi pengetahuan siswa dari penjelasan video yang telah mereka tonton. Bagian akhir konten ketiga terdapat

kesimpulan dari materi yang telah dijelaskan dan yang terakhir salam penutup.

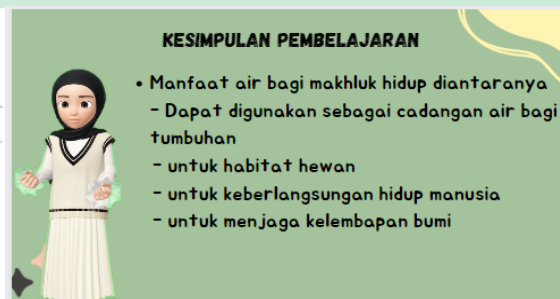
Gambar 4.5
Tampilan konten fakta unik



Gambar 4.6
Tampilan konten latihan soal



Gambar 4.7
Tampilan konten kesimpulan materi



3. Pengembangan

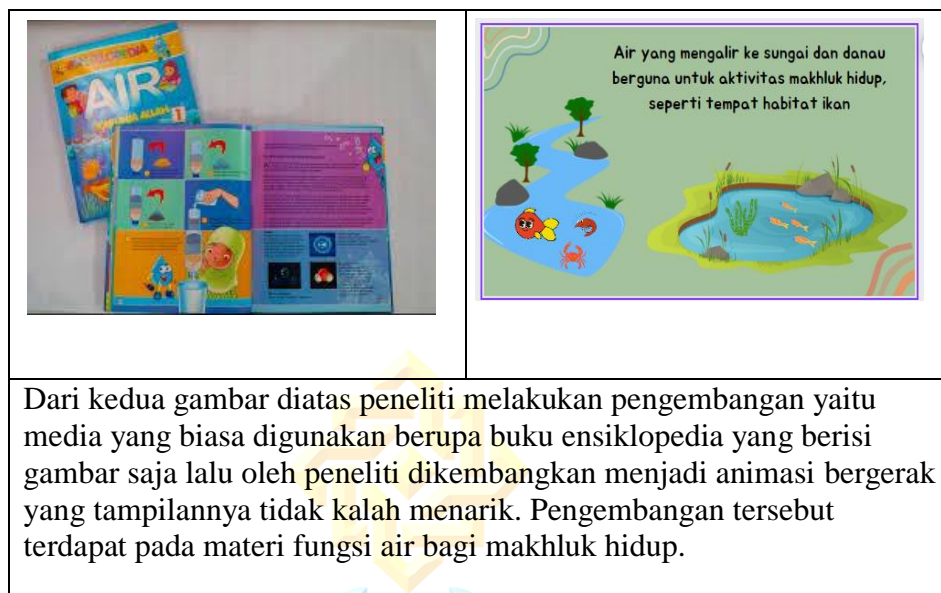
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu ensiklopedia yang berbasis video animasi pada mata pelajaran Tematik

muatan Ilmu Pengetahuan Alam kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang. Media pembelajaran ini dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi pada mata pelajaran Tematik muatan Ilmu Pengetahuan Alam. Media pembelajaran ini juga berguna untuk menambah variasi media yang digunakan pada saat proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.

Adapun pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

Tabel 4.2
Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti

Media yang digunakan	Media ensiklopedia yang dikembangkan
 <p>Kamu telah melakukan pengamatan dan mencerminkan gambar. Peristiwa yang terjadi pada gambar yang kamu amati itu disebut siklus air. Bacalah bacaan berikut untuk menambah pengetahuannya.</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>Siklus Air</p> <p>Manusia selalu membutuhkan air dalam kehidupan sehari-hari. Kegunaan air antara lain untuk keperluan rumah tangga, pertanian, industri, dan untuk pembangkit listrik. Begitu besarnya kebutuhan manusia akan air, kita bersyukur, air senantiasa tersedia di bumi. Oleh karena itu, manusia seharusnya senantiasa bersyukur kepada Tuhan pencipta alam.</p> <p>Mengapa air selalu tersedia di bumi? Air selalu tersedia di bumi karena air mengalami siklus. Siklus air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus-menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini terjadi melalui proses penguapan, pengendapan, dan penguapan. Perhatikan skema proses siklus air berikut ini!</p> <p>Siklus Air</p> <p>Air di laut, sungai, dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari. Proses penguapan ini disebut evaporasi. Uap air mengembang dan naik ke udara. Lama kelamaan, uap air tidak dapat lagi menampung uap air (garam). Proses ini disebut presipitasi (pengendapan). Ketika suhu udara turun, uap air akan berubah menjadi titik-titik air. Titik-titik air ini membentuk awan. Proses ini disebut kondensasi (pengembunan).</p>	 <p>Proses siklus hidrologi (siklus air) dapat digambarkan sebagai berikut:</p> <p>Kondensasi</p> <p>Evaporasi</p> <p>Presipitasi</p> <p>Kembali ke laut</p>
<p>Dalam menyampaikan materi guru menggunakan buku tema yang diperoleh dari pemerintah. Peneliti melakukan pengembangan dengan menjadikan penjelasan materi tersebut dalam bentuk video animasi. Video animasi tersebut dibuat semenarik mungkin, sehingga siswa dapat memiliki gambaran bagaimana proses terjadinya siklus air.</p>	



Dari kedua gambar diatas peneliti melakukan pengembangan yaitu media yang biasa digunakan berupa buku ensiklopedia yang berisi gambar saja lalu oleh peneliti dikembangkan menjadi animasi bergerak yang tampilannya tidak kalah menarik. Pengembangan tersebut terdapat pada materi fungsi air bagi makhluk hidup.



Pada video animasi peneliti memberikan fakta unik yaitu berupa peristiwa unik yang terjadi di muka bumi yang berhubungan dengan materi siklus air. Dimana fakta unik ini dapat memberikan pengetahuan baru bagi siswa.

Setelah peneliti melakukan pengembangan, tahap selanjutnya yaitu uji kelayakan produk yang dikembangkan dengan cara validasi kepada ahli. Berdasarkan hasil verifikasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran tematik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang, diperoleh data sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli media adalah berupa ensiklopedia berbasis video animasi. Validasi pada ahli media dilakukan pada tanggal 06 April 2023 oleh Bapak Dr. Nino Indrianto, M. Pd. Iselaku dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran di Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember. Paparan deskriptif hasil validasi ahli media akan ditunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	Validasi
1	Penggunaan media pembelajaran untuk belajar mandiri	5	5	100 % (Sangat Valid)
2	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali	5	5	100 % (Sangat Valid)
3	Video pembelajaran mudah digunakan	5	5	100 % (Sangat Valid)
4	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar	5	5	100 % (Sangat Valid)
5	Video pembelajaran mudah dioperasikan	5	5	100 % (Sangat Valid)
6	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi	4	5	80 % (Valid)
7	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan	5	5	100 % (Sangat Valid)
8	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi	4	5	80 % (Valid)
9	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas	4	5	80 % (Valid)
10	Bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami	5	5	80 % (Valid)
11	Media dapat menarik rasa ingin tahu siswa	4	5	80 % (Valid)
12	Tampilan animasi video	4	5	80 % (Valid)

	pembelajaran yang menarik			
13	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf	4	5	80 % (Valid)
14	Harmonisasi penggunaan warna	5	5	100 % (Sangat Valid)
15	Kualitas gambar pada video	5	5	100 % (Sangat Valid)
16	Ketepatan musik pengiring pada video	5	5	100 % (Sangat Valid)
17	Keterbacaan teks pada video	5	5	80 % (Valid)
18	Kesesuaian dubbing	4	5	80 % (Valid)
Jumlah Validitas		83	90	92,2%

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus skala likert sebagai berikut:⁵⁹

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase tingkat kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor validator

$\sum xi$: jumlah skor nilai tertinggi

100% : nilai konstan

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{83}{90} \times 100\% = 92,2\%$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata yaitu 92,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk kriteria yang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ensiklopedia berbasis video animasi ini dapat

⁵⁹Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan", (Bandung: Alfabeta, 2018), 146.

digunakan dengan sedikit revisi. Revisi dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media.

b. Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Validasi pada ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 8 dan 11 April 2023 oleh Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M. Pd.I selaku dosen mata kuliah pembelajaran IPA di Universitas Islam Negeri KH Achmad Siddiq Jember. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	Validasi
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	5	5	100 % (Sangat Valid)
2	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis	4	5	80% (Valid)
3	Materi mudah dimengerti	5	5	100 % (Sangat Valid)
4	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5	5	100 % (Sangat Valid)
5	Penjelasan alur materi disusun secara jelas	5	5	100 % (Sangat Valid)
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	100 % (Sangat Valid)
7	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	5	5	100% (Sangat Valid)
8	Kesesuaian soal-soal dalam evaluasi dengan materi	5	5	100% (Sangat Valid)
9	Dapat meningkatkan motivasi belajar	5	5	100 % (Sangat Valid)
10	Materi dapat memberikan pengetahuan	5	5	100 % (Sangat Valid)

	baru bagi siswa			Valid)
Aspek Bahasa				
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	5	100 % (Sangat Valid)
12	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	5	100 % (Sangat Valid)
13	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia	4	5	80% (Valid)
14	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5	5	100% (Sangat Valid)
15	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	5	5	100% (Sangat Valid)
Jumlah Validasi		73	75	84,3%

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan

dengan rumus skala likert sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase tingkat kelayakan

$\sum x$: Jumlah total skor validator

$\sum xi$: Jumlah skor nilai tertinggi

100% : Nilai konstan

Jika dihitung maka:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{73}{75} \times 100 \% \\
 &= 97,3 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh rata-rata yaitu 97,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk kriteria yang layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ensiklopedia berbasis video animasi ini dapat

digunakan dengan sedikit revisi. Revisi dilakukan berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi.

c. Validasi dari Pendidik

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media pembelajaran berbentuk video animasi. Validasi pada ahli pembelajaran dilakukan pada tanggal 8 Mei 2023 oleh Ibu Elok Devi Andriana, S. Pd. SD selaku wali kelas V di MIN2 Lumajang. Paparan deskriptif hasil validasi ahli materi akan ditunjukkan melalui metode kuesioner dengan instrumen angket yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Validasi Penilaian Guru

No	Aspek yang dinilai	X	Xi	Validasi
1.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri	5	5	100% (Sangat Valid)
2.	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali	5	5	100% (Sangat Valid)
3	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar	5	5	100% (Sangat Valid)
4	Video pembelajaran mudah dioperasikan	4	5	80% (Valid)
5	Kejelasan tujuan pembelajaran	4	5	80% (Valid)
6	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan	4	5	80% (Valid)
7	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas	4	5	80% (Valid)
8	Bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami	4	5	80% (Valid)
9	Tampilan animasi video pembelajaran yang menarik	4	5	80% (Valid)
10	Harmonisasi penggunaan warna	4	5	80% (Valid)
11	Kualitas gambar pada video	4	5	80% (Valid)
12	Ketepatan musik pengiring pada video	4	5	80% (Valid)

13	Keterbacaan teks pada video	4	5	80% (Valid)
14	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator	4	5	80% (Valid)
15	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis	4	5	80% (Valid)
16	Materi mudah dimengerti	4	5	80% (Valid)
17	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	5	80% (Valid)
18	Penjelasan alur daur air disusun secara jelas	4	5	80% (Valid)
19	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80% (Valid)
20	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	5	100% (Sangat Valid)
21	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	5	100% (Sangat Valid)
22	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia	5	5	100% (Sangat Valid)
23	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	5	5	100% (Sangat Valid)
Jumlah Validasi		99	115	86%

Data yang tertera di atas adalah hasil proses perhitungan dengan rumus skala likert sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum^x}{\sum^{xi}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase tingkat kelayakan

\sum^x : Jumlah total skor validator

\sum^{xi} : Jumlah skor nilai tertinggi

100% : Nilai konstan

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{99}{115} \times 100 \%$$
$$= 86 \%$$

Menurut hasil yang dibuktikan oleh ahli pembelajaran, media pembelajaran video animasi dapat dikembangkan dalam pembelajaran Matematika dengan proporsi 86%. Menurut ahli pembelajaran, hal ini berarti media pembelajaran termasuk dalam kategori layak untuk di uji cobakan dan berdasarkan saran dan komentar peneliti tidak perlu melakukan revisi produk.

4. Implementasi

Implementasi adalah tahapan yang digunakan untuk melakukan uji coba produk pengembangan media pembelajaran. Produk yang sudah dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba atau dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang pada peserta didik kelas V dalam pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 muatan IPA. Kegiatan implementasi dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, pada tanggal 24 dan 25 Mei 2023 dimana pertemuan awal dilakukan untuk mengerjakan soal *pretest*, penjelasan dan pendalaman materi serta implementasi media yang telah dikembangkan. Pada pertemuan kedua dilakukan kegiatan praktek sederhana materi siklus air secara berkelompok dan mengerjakan soal *postest*. Soal *pretest* dan *postest* terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang didalamnya sudah terdapat soal *HOTS*. Sebelum melakukan kegiatan implementasi peneliti

menyiapkan beberapa peralatan yang dibutuhkan yaitu laptop, proyektor, sound dan kabel gulung.

Pembelajaran diawali dengan memberikan salam dan mengajak siswa berdo'a terlebih dahulu, selanjutnya peneliti mengecek kehadiran siswa. Setelah itu peneliti memberikan kegiatan pembuka yaitu melakukan apersepsi, memberikan motivasi, mengajarkan "tepuk semangat" serta menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran. Sebelum menyampaikan materi peneliti memberikan soal *pretest* kepada siswa untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa dari materi tema 8 sub tema 1 muatan IPA. Selanjutnya peneliti menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang pentingnya air bagi makhluk hidup dan terjadinya siklus air di muka bumi. Setelah menyampaikan materi peneliti menampilkan video animasi, pada saat video tersebut di putar siswa menyimak dan mendengarkan materi dengan tertib dan fokus, sehingga pembelajaran berjalan dengan kondusif. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti menilai sikap siswa, baik sikap spiritual maupun sikap sosial.

Gambar 4.8
Menyimak video animasi



Setelah siswa menonton video animasi tersebut peneliti menanyakan apakah siswa sudah memahami materi yang telah disampaikan atau belum, setelah dirasa cukup memberikan penjelasan, peneliti memberikan ice breaking berupa lagu “siklus air” dan tepuk “siklus air”. Di akhir pembelajaran hari pertama peneliti memberikan reward bagi siswa yang mampu menjawab cepat dari pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

Gambar 4.9

Melakukan Tepuk “siklus air”



Lagu siklus air

Tahukah kawan-kawan air dapat diperbarui

Itu semua karna air ada siklusnya

Ayolah kita lihat seperti apa prosesnya

Siklus air dengan tahapannya

Laut sungai menguap disebut evaporasi

Lalu membentuk awan disebut kondensasi

Air jatuh ke bumi disebut presipitasi

Meresap ke bumi disebut infiltrasi

Tepuk siklus air

Penguapan itu evaporasi (tepuk 2x)

8	Haura Cindy	10	0	0	10	10	0	0	0	10	10	50
9	Hasan	10	0	10	0	0	10	0	10	10	0	50
10	M. Farel Lila	10	10	10	0	0	0	0	10	0	10	50
11	M. Ichsan M	10	10	0	0	0	0	0	10	10	10	50
12	Iffat A	10	0	0	0	10	0	0	10	10	10	50
13	Nabila N	10	0	0	0	10	0	0	10	0	0	30
14	Qotratun N	10	10	0	10	10	10	0	10	10	10	80
15	Rafa Bagus S	10	0	0	0	10	10	0	10	10	0	50
16	Virgi Putra	10	0	10	0	10	0	0	10	10	10	60
Nilai Rata-Rata												50,6

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan peneliti, diperoleh nilai rata-rata siswa 50,6. Dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) atau belum tuntas pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 muatan IPA di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang, dimana nilai KKM di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang adalah 75. Soal tersebut terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang didalamnya terdapat soal *HOTS*.

Pembagian kelompok praktek siklus air sederhana berdasarkan hasil *pretest* yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4.7
Pembagian kelompok praktek siklus air

Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3	Kelompok 4
- Aulia Devi	- Ali murtadlo	- M. Farel	- Feby dwi
- M. Hasan	- Ahmad Juna	- Rafa Bagus	- M. Ichsan
- M. Iffat	- Haura cindy	- Virgi putra	- Qotrunnada s
- Aliya nora	- Diana kayla	- Nabila niscaya	- Aldi pratama

Sebelum melakukan percobaan peneliti menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan, namun pada hari sebelumnya peneliti meminta masing-masing kelompok membawa bahan yang digunakan yaitu gelas,

toples bening, dan bahan-bahan yang lainnya disiapkan oleh peneliti diantaranya air panas, es batu dan plastik wrap. Agar percobaan berjalan tertib sebelum siswa mengerjakan langkah-langkah percobaan, peneliti memberikan intruksi terlebih dahulu.

Praktek membuat siklus air sederhana

Praktek dilakukan dengan mengamati 3 tahapan yang terjadi pada proses siklus air yaitu tahap penguapan (evaporasi), pengembunan (kondensasi) dan jatuhnya titik-titik air (presipitasi).

Alat dan bahan yang dibutuhkan:

- Toples plastik bening
- Gelas
- Plastik wrap
- Karet gelang
- Air panas
- Es batu

a. Langkah-langkah percobaan:

- 1) Siapkan bahan yang dibutuhkan
- 2) Letakkan gelas di dalam toples plastik
- 3) Tuangkan air panas secukupnya ke dalam toples plastik, lalu tutup toples plastik menggunakan plastik wrap dan masukkan karet gelang ke kepala toples agar plastik wrap tidak lepas.
- 4) Letakkan es batu secukupnya diatas permukaan plastik wrap, selanjutnya diamkan beberapa menit.

5) Setelah didiamkan amatilah percobaan tersebut

1) Pengamatan tahap penguapan (evaporasi)

Pada tahap air dimasukkan kedalam toples dan ditutupi plastik wrap siswa mengamati kegiatan tersebut. Tahapan tersebut dinamakan proses penguapan (evaporasi), dimana air panas yang dimasukan ke toples mengalami penguapan yang diibaratkan dengan air yang ada di muka bumi terkena sinar matahari sehingga mengalami penguapan.

Gambar 4.10
Kegiatan Praktek Tahap Penguapan



2) Pengamatan tahap pengembunan (kondensasi)

Tahap selanjutnya yaitu es batu diletakkan diatas plastik wrap, pada tahap ini siswa mengamati tahapan yang disebut dengan pengembunan (kondensasi) yaitu perubahan uap air menjadi titik-titik air, dimana uap air panas tersebut tertahan oleh plastik wrap diibaratkan dengan uap air yang terkena sinar matahari dan berubah menjadi titik-titik air. Es batu yang berada

diatas plastik wrap diibaratkan dengan uap air yang terkumpul di atmosfer terbawa oleh angin menuju suhu yang lebih dingin.

Gambar 4.11

Kegiatan Praktek Tahap Pengembunan



3) Pengamatan tahap jatuhnya titik-titik air (presipitasi)

Tahap selanjutnya jatuhnya titik-titik air (presipitasi), setelah beberapa tahap yang telah dilalui maka akan ada tetesan air yang jatuh dari plastik wrap yang akan ditampung di gelas yang ada didalam toples. Titik-titik air juga dapat diamati pada dinding toples yang menetes, peristiwa tersebut diibaratkan dengan air hujan yang jatuh ke permukaan bumi.

Gambar 4.12

Kegiatan Mengamati Tahap Jatuhnya Titik-Titik Air



Pada akhir kegiatan percobaan peneliti meminta masing-masing kelompok berdiskusi menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Setelah berdiskusi, masing-masing kelompok maju kedepan kelas untuk menyampaikan hasil diskusinya dan kelompok lain menyimak dengan baik.

Setelah kegiatan percobaan selesai, peneliti memberikan soal *postest* kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa setelah menonton video animasi dan melakukan percobaan siklus air sederhana. Pada akhir pembelajaran peneliti juga melakukan review materi dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir yang dilakukan serta memberikan motivasi. lalu peneliti berpamitan dengan memberikan salam penutup.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model *ADDIE*. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dari produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi layak dan efektif untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang. Data-data tersebut diperoleh dari validasi ahli media dan ahli materi, validasi dari ahli pembelajaran, angket respon siswa dan soal *pre test* dan *post test*. Berikut data hasil *postest* dan angket respon siswa:

Tabel 4.8
Hasil Posttest Kelas V

No	Nama	Skor										Total
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	
1	Ahmad Juna	10	10	10	10	10	10	10	0	0	10	80
2	Aldi Pratama	10	0	10	0	10	10	10	10	10	10	80
3	Ali Murtadlo	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
4	Aliya Nora	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5	Aulia Devi M	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
6	Diana Kayla P	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10	90
7	Febby Dwi A	10	0	10	0	10	10	10	10	10	10	80
8	Haura Cindy	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
9	M. Hasan	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
10	M. Farel Lila	10	10	10	0	10	10	0	10	10	10	80
11	M. Ichsan M	10	10	0	10	10	10	10	10	0	10	80
12	M. Iffat A	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
13	Nabila N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
14	Qotratun N	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
15	Rafa Bagus S	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
16	Virgi Putra	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
Nilai Rata-Rata											91,8	

Berdasarkan hasil posttest yang dilakukan peneliti, diperoleh nilai rata-rata siswa 91,8. Dari nilai tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) atau sudah tuntas pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 muatan IPA di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang. Soal *post test* tersebut terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang didalamnya terdapat soal *HOTS*.

Peneliti memberikan angket respon siswa terhadap pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan. Peneliti

meminta 10 peserta didik untuk mengisi angket respon siswa. Hasil respon siswa sebagai berikut.

Tabel 4.9
Hasil Respon Siswa

No	Kriteria	Alternatif Skala					Presentase (%) Respon Siswa	Ket
		1	2	3	4	5		
1	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar	0	0	0	1	9	98.00%	Sangat Valid
2.	Video pembelajaran mudah dioperasikan	0	0	0	1	9	98.00%	Layak
3.	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas	0	0	0	2	8	96.00%	Sangat Layak
4.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	0	0	0	0	10	100.00%	Sangat Layak
5.	Tampilan video animasi yang menarik	0	0	0	0	10	100.00%	Sangat Layak
6.	Kualitas video jelas	0	0	0	1	9	98.00%	Layak
7.	Pemilihan warna menarik pada video	0	0	0	3	7	94.00%	Sangat Layak
8.	Ketepatan musik pengiring pada video	0	0	1	1	8	94.00%	Sangat Layak
9.	Dapat meningkatkan motivasi dalam belajar	0	0	0	0	10	100.00%	Sangat Layak
10.	Ilustrasi dalam video menarik dan mudah dipahami	0	0	0	0	10	100.00%	Sangat Layak
Rata-rata Presentase Respon Siswa						97,80%	Sangat Layak	

Angket respon siswa ini dibuat dengan mengisi pernyataan-pernyataan untuk kemudian dijawab dengan menyentang pada skor yang ada pada angket. Berdasarkan hasil angket respon siswa yang berjumlah 10 siswa menunjukkan prosentase rata-rata nilai 97,80% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk yang telah dikembangkan oleh peneliti masuk kategori layak digunakan dan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah.

B. Analisis Data

Analisis data digunakan untuk menjelaskan suatu data agar lebih mudah dipahami dan selanjutnya dibuat kesimpulan. Kesimpulan dari data pengembangan media pembelajaran perlu di tunjukkan pada akhir bagian butir ini. Menurut Sadiman kriteria media pembelajaran yang baik ialah ketepatannya dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedianya waktu untuk menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.⁶⁰ Pada penelitian ini peneliti memasukkan kriteria media pembelajaran yang baik pada instrumen penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi.

1. Analisis Data Hasil Validasi Para Ahli

Analisis kelayakan dibuktikan dengan hasil kevalidan yang didasarkan pada data hasil validasi para ahli. Ahli yang digunakan dalam analisis data ini adalah ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajar.

⁶⁰Sadiman, Arief S. (dkk)., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Pers), 2020

Dimana validator ahli media adalah bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember. Untuk validator materi Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd selaku dosen mata kuliah IPA di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember, dan untuk validator pembelajaran adalah Ibu Elok Devi Andriana, S. Pd. SD selaku wali kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 3 validator disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.10
Analisis Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator Ahli Media	92,2%	Valid
2	Validator Ahli Materi	97,3 %	Valid
3	Validator Penilaian Guru	86%	Valid
Nilai Rata-Rata Prosentase		91,8%	Valid

Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator diperoleh prosentase nilai rata-rata sebesar 91,8%. Hasil validitas ini menunjukkan bahwa video animasi tersebut telah memenuhi kategori valid atau layak digunakan. hal ini berarti ensiklopedia berbasis video animasi dapat diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dengan beberapa revisi yang disarankan oleh validator.

2. Analisis Data Keefektifan

Analisis data keefektifan diperoleh dari analisis hasil belajar siswa dan angket respon siswa.

a. Analisis hasil belajar

Hasil belajar dalam pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi berupa hasil *pretest* dan *posttest*. Tes tersebut berisi soal pilihan ganda sebanyak 10 soal. Analisis uji T dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pengukuran N –Gain Score. Berikut data yang disajikan dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan pengukuran N-Gain Score yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.11
Analisis Data Menggunakan N-Gain Score

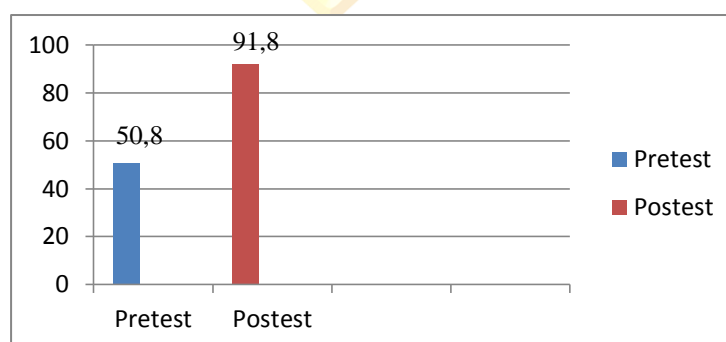
No	Nama	Pre test	Pos tes	Post- pre	Skor ideal (100)- pre	Gain score	N - Gain score percent
		1	2	3	4	5	6
1	Ahmad Juna	30	80	50	70	0,71428571	71,42857143
2	Aldi Pratama	20	80	60	80	0,75	75
3	Ali Murdadlo	60	100	40	40	1	100
4	Aliya Nora	50	100	50	50	1	100
5	Aulia Devi M	70	100	30	30	1	100
6	Diana Kayla P	50	90	40	50	0,8	80
7	Febby Dwi A	60	80	20	40	0,5	50
8	Haura Cindy A	50	100	50	50	1	100
9	M. Hasan	50	100	50	50	1	100
10	M. Farel Lila	50	80	30	50	0,6	60
11	M. Ichsan M	50	80	30	50	0,6	60
12	M. Iffat A	50	90	40	50	0,8	80
13	Nabila Niscaya	30	100	70	70	1	100
14	Qotratun Nada	80	100	20	20	1	100
15	Rafa Bagus S	50	100	50	50	1	100
16	Virgi Putra	60	90	30	40	0,75	75
Rata-rata		50,625	91,875	41,25	49,375	0,84464286	84,46428571

Berdasarkan tabel tersebut nilai N-Gain Score yang diperoleh yaitu 0,8 dengan tafsiran prosentase sebesar 84%. Berdasarkan klasifikasi nilai normalitas gain, nilai tersebut termasuk ke dalam

kategori tinggi dan tafsiran prosentase termasuk kategori efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Analisis mengenai skor *pretest* dan *posttest* setelah mengaplikasikan media video animasi menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan. Data peningkatan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel 4.12
Diagram Peningkatan Hasil Belajar



Pada diagram tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 50,8. Sedangkan setelah diberikan perlakuan rata-rata nilai *posttest* siswa menjadi 91,8. Hal tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan adanya pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi.

b. Analisis Angket Respon Siswa

Analisis respon siswa diukur dengan menggunakan angket siswa terhadap media video animasi. Hasil angket respon siswa ditunjukkan dalam tabel berikut

Tabel 4.13
Analisis Hasil Respon Siswa

Data	Skor	Kriteria
Respon peserta didik	97,8	Layak
Rata-rata prosentase	97,8%	Layak

Berdasarkan hasil prosentase respon siswa yaitu 97,8% menunjukkan bahwa ensiklopedia berbasis video animasi mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa dan layak untuk dikembangkan.


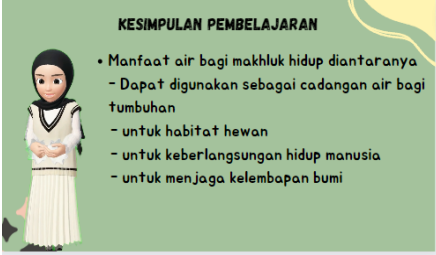

C. Revisi Produk

Setelah dilakukan validasi oleh validator, selanjutnya peneliti melakukan revisi dan saran yang telah diberika oleh para ahli. Berikut beberapa revisi produk dan saran yang diberikan para ahli:

1. Revisi Produk oleh Ahli Media







Tabel 4.14
Hasil Revisi Produk dari Ahli Media

No	Produk sebelum direvisi	Produk setelah direvisi
1	 <p>Seharusnya lebih banyak menggambarkan ilustrasi daripada teks.</p>	
2	 <p>Perubahan animasi guru karena kurangnya mimik ketika menjelaskan materi</p>	

3	 <p>Penambahan identitas pada video pembelajaran</p>
4	 <p>Penambahan kesimpulan pembelajaran</p>
5	 <p>Pemakaian huruf harus konsisten sesuai dengan pembagian sub bab materi</p>

2. Revisi Produk oleh Ahli Materi

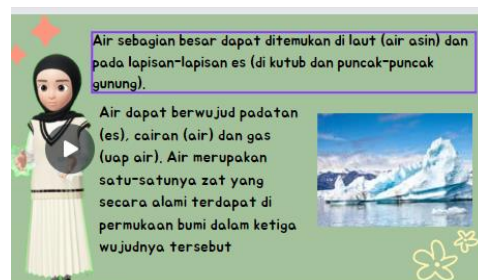
Tabel 4.15
Hasil Revisi Produk dari Ahli Materi

No	Produk Sebelum Direvisi	Produk setelah direvisi
1	 <p>Merubah kata pemanfaatan menjadi manfaat</p>	
2	 <p>Penambahan kata pada manfaat sungai yaitu “sumber air minum” menjadi “sumber air minum apabila dimasak dahulu”</p>	
3	 <p>Perubahan kata pada “terdapat kota yang tidak terkena hujan” menjadi “tahukah kamu? Ada kota yang tidak terkena hujan”</p>	

3. Revisi setelah dilaksanakan ujian sidang skripsi

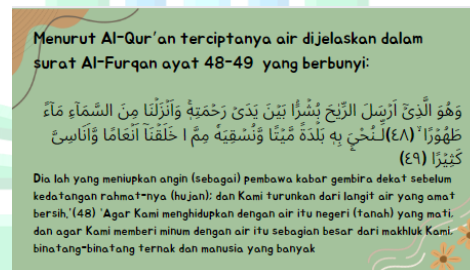
Setelah dilaksanakan ujian sidang skripsi terdapat saran penambahan materi oleh penguji sidang, diantaranya

Gambar 4.13
Revisi oleh penguji sidang



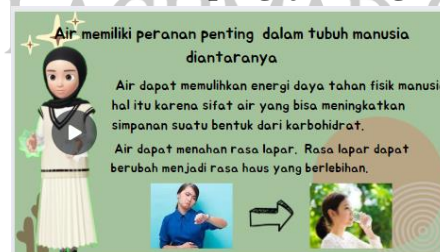
Penambahan penjelasan materi tentang air

Gambar 4.14
Revisi oleh penguji sidang



Penjelasan materi air berdasarkan ayat Al-qur'an

Gambar 4.15
Revisi oleh penguji sidang



Penambahan penjelasan materi air ditinjau dari segi kesehatan

Ensiklopedia berbasis video animasi dapat diakses pada link berikut:

<https://youtu.be/esxHyO9ACOs?si=-Im-tWPLGnjcZohh>

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

1. Kajian Produk Akhir

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk ensiklopedia berbasis video animasi yang memuat materi tema 8 sub tema 1 muatan IPA untuk siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang. Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti sudah memperhatikan aspek-aspek dalam pembuatan media pembelajaran begitupula dengan memperhatikan fungsi dari media pembelajaran tersebut.

Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari beberapa tahapan diantaranya *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis media pembelajaran, karakter peserta didik, materi yang ada di MIN2 Lumajang. Tahap desain, pada tahap ini peneliti merancang kerangka desain ensiklopedia berbasis video animasi akan dibuat, kegiatan yang dilakukan di antaranya menyusun referensi desain yang akan dibuat dan menyusun komponen pembelajaran. Produk ini terdiri dari 3 konten yaitu pembuka, isi materi dan penutup. Desain produk dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan animasi-

animasi bergerak, warna yang bervariasi dan font tulisan yang familiar bagi siswa.

Selanjutnya tahap pengembangan, pada tahapan ini peneliti merealisasikan rancangan produk ke dalam bentuk produk ensiklopedia berbasis video animasi. Selanjutnya produk yang sudah jadi dilakukan validasi kepada ahli validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan penilaian guru. Tahap selanjutnya implementasi, tahap ini merupakan menerapkan produk yang telah dirancang kedalam situasi nyata di kelas. Pada tahap ini peneliti melakukan uji efektivitas dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest*. tahap terakhir yaitu evaluasi, hal yang dilakukan pada tahapan ini ialah melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan, serta mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk yang telah dikembangkan.

Tujuan penelitian ini ada 2 yaitu: 1) menghasilkan produk ensiklopedia berbasis video animasi dalam pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 muatan IPA siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang, 2) mengetahui efektivitas penerapan ensiklopedia berbasis video animasi pada hasil belajar pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 muatan IPA siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.

a. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara, diperoleh informasi penggunaan proyektor di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Lumajang kurang maksimal, guru lebih sering menggunakan media berupa gambar yang ada di kelas ataupun

menggambar sendiri di papan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada wali kelas V karakteristik peserta didik kelas V yaitu antusias mengikuti kegiatan pembelajaran apabila menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video, namun apabila hanya menggunakan gambar yang hanya dipajang di kelas siswa kurang fokus dan sering bersikap gaduh. Materi yang kurang dipahami di kelas V yaitu terkait materi IPA, dimana materi IPA butuh penalaran, hafalan, dan juga banyak kosa kata ilmiah yang baru mereka ketahui. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan peneliti mengembangkan ensiklopedia berbasis video animasi pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 muatan IPA.

Menurut Saleh ensiklopedia adalah kumpulan referensi yang dikelompokkan menjadi abjad atau sub tema yang menawarkan informasi (deskripsi singkat) tentang berbagai item atau pengetahuan.⁶¹ Dalam pengembangan yang dilakukan produk sudah

sesuai dengan teori tersebut dimana didalam produk sudah mencantumkan ilmu pengetahuan dari beberapa sumber yang sesuai dengan fakta yang ada.

Menurut Furoidah media video animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan

⁶¹ Andi Asari, "Manajemen Perpustakaan", (Padang: Get Press, 2022), 127.

hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.⁶² Produk yang dikembangkan sudah sesuai dengan teori yang peneliti gunakan.

Produk ensiklopedia berbasis video animasi memperoleh nilai rata-rata prosentase 92,2% dari ahli media, memperoleh nilai rata-rata prosentase nilai 97,3% dari ahli materi dan nilai rata-rata prosentase 86% dari ahli pembelajaran. Berdasarkan nilai yang diperoleh ensiklopedia berbasis video animasi layak untuk dikembangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi sesuai dengan kebutuhan yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang, pengembangan yang dilakukan sudah sesuai dengan teori yang dipakai serta berdasarkan nilai yang diperoleh dari validator, produk ensiklopedia berbasis video animasi valid dan layak untuk dikembangkan.

- b. Uji efektivitas dilakukan dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* pada saat tahap implementasi produk. *Pretest* diberikan sebelum diberikan perlakuan, kemudian diberikan *posttest* dengan pengukuran yang sama. *Pretest* dilakukan dengan memberikan soal pilihan ganda yang berjumlah 10 soal terkait materi tema 8 sub tema 1 muatan ilmu pengetahuan alam. Selanjutnya perlakuan yang diberikan adalah implementasi media pembelajaran yang dikembangkan. Lalu yang terakhir pemberian *posttest* yang sama dengan *pretest*.

⁶²Bismo Prasetyo, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, vol 2 no 6, (2017):35.

Setelah diberikan pretest dan posttest, peneliti menganalisa hasil yang diperoleh menggunakan uji normalitas gain. Uji ini digunakan untuk mengukur normalitas perlakuan yang telah diberikan. Data hasil analisa yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 5.1
Data Hasil Analisis Uji Efektivitas

Deskriptif	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	50,6	91,8
Nilai terendah	20	80
Nilai tertinggi	80	100
N-gain score	0,8	
Prosentase N-gain score	84%	

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai rata-rata sebelum menggunakan media video animasi yaitu 50,6 dan nilai terendah yaitu 20 dan nilai tertinggi 80. Sedangkan pada saat sudah menggunakan video animasi diperoleh nilai rata-rata 91,8 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 100. Terdapat rentang nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* sebesar 41,2. Dari hasil analisis yang telah dilakukan nilai N-Gain Score yang diperoleh yaitu 0,8 dengan tafsiran prosentase sebesar 84%. Berdasarkan klasifikasi nilai normalitas gain, nilai tersebut termasuk ke dalam kategori tinggi dan tafsiran prosentase termasuk kategori efektif, yang artinya media pembelajaran ensiklopedia berbasis video animasi terbukti efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Kelebihan dan Kekurangan

a. Kelebihan Produk Hasil Pengembangan

- 1) Siswa tidak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
- 3) Dapat digunakan berulang kali.
- 4) Tampilan video animasi yang bervariasi dapat menarik perhatian siswa.

b. Kekurangan Produk Hasil Pengembangan

- 1) Produk yang dikembangkan hanya dapat digunakan secara digital pada laptop, *handphone*, *computer*.
- 2) Materi yang terdapat pada video animasi hanya tema 8 sub tema 1 muatan ilmu pengetahuan alam
- 3) Membutuhkan waktu cukup lama dalam pembuatan video animasi tersebut.

B. Saran Pemanfaatan, Saran Desiminasi Produk, dan Pengembangan

Produk Lebih Lanjut

Produk pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi dapat digunakan secara baik, oleh karena itu diperlukan beberapa saran:

1. Saran pemanfaatan

- a. Produk ensiklopedia berbasis video animasi ini dikembangkan agar siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi tema 8 sub tema 1 muatan ilmu pengetahuan alam

- b. Siswa diharapkan lebih aktif dan serius pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran ataupun pada saat memanfaatkan produk tersebut.

2. Saran Desiminasi Produk

Produk ensiklopedia berbasis video animasi pada pembelajaran tematik tema 8 sub tema 1 yang membahas materi siklus air tentang materi ini dapat digunakan dan disebarakan pada kelas V sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah dengan maksud dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Ensiklopedia berbasis video animasi ini dikembangkan pada kelas V materi tematik tema 8 sub tema 1 muatan ilmu pengetahuan alam, disarankan dilakukan pengembangan pada mata pelajaran lainnya.
- b. Penulis berharap bagi pihak yang akan mengembangkan produk lebih lanjut, disarankan untuk mendesain lebih menarik lagi dan menambah materi agar siswa memperoleh pengetahuan yang lebih luas lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Maskur. "Penerapan Metode Team Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMP Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung", Skripsi: UIN Raden Intan Lampung, 2018). <http://repository.radenintan.ac.id/3905/>
- Alfajria, Nurila. "Ensiklopedia Tumpeng", *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain*, no. 1, (2020): 1-10. <https://media.neliti.com/media/publications/180630-ID-none.pdf>
- Ali Nur dan Wahid Murni, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Disertasi Contoh Hasil Penelitian* (Malang: UM Press, 2008)
- Apriyansyah, Muhammad Ridwan. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Video Animasi Mata Kuliah Ilmu Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta", *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9, no 1 (Januari:2020): 8-18. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/12634>
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Asari, Andi. *Manajemen Perpustakaan*, Padang: Get Press, 2022.
- Asmayanti astri, Isah Cahyani, Nuny Sulistiani. "Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Ekplanasi Berbasis Pengalaman", *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, (Maret 2021): 259-267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1355>
- Betsi, Maria Regina dan Entin Daningsih. "Kelayakan Ensiklopedia Materi Keanekaragaman Hayati dari Buah Kalantik, Alupm dan Taroyotn di Kabupaten Bengkayang". *Jurnal Untan*, 7, no. 12 (Desember 2018): 1-10. <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i12.30119>
- Bismo Prasetyo, Imam Baehaqi. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2, no 6 (November 2017): 41-47. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jppsi/article/view/12727/9634>

- Cahyadi Rahmat Arofah Hari, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”, *Halaqa:Islamic Education Journal*, 3, no. 1,(2019): 35-43.<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Departemen Agama RI. *Alqur'an dan Terjemahnya*. Jakarta:CV Darus Sanah, 2015.
- Dodik Wibowo, Endang Poerwanti, et.al “Pengembangan Buku Eterdl (Ensiklopedia Tematik Sumber Daya Alam Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Holistika*, no 2, (November 2019).
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5358>
- Frius, Martinus.“Pengembangan Buku Ensiklopedia IPA Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsinya Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Skripsi, Universitas Sanata Dharma, (2021).<https://repository.usd.ac.id/39061/1/161134209.pdf>
- Hake. *Lessons from The Physics Education Reform Effort*. Conservation Ecology. (2002).
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Hari, Rahmat Arofah. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. *Islamic Education Journal* 3, no.1, (Juni 2019):35-43.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Janatun, Istiana. “Konsep Perubahan Pendidikan Dalam Pembelajaran Terpadu”. *Jurnal Tawadhu* 4, no. 1, (2020):1042-1052.
<https://ejournal.iaig.ac.id/index.php/TWD/article/download/223/160>
- Julianti Reni, Revis Asra, dan Upik Yelianti. “Pengembangan Ensiklopedia Tumbuhan Obat Masyarakat Kerinci Sebagai Sumber Belajar Materi Keanekaragaman Hayati Untuk SMA”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 7, no.1, (2021):13-22. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i01.11314>
- Komalasari, Kokom. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Rafika Aditama, 2011.
- Kurniawati, Linda. “Pengembangan Bahan Ajar Ensiklopedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bumi dan Alam Semesta Pada Siswa Kelas V MI Islamiyah Jabung Malang.” Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.<http://etheses.uin-malang.ac.id/10867/1/13140081.pdf>
- Kusnadi. *Kamus Besar Bahasa IndonesiaEdisi Terbaru*. Surabaya: Team Penerbit. 2017.

- Maharani, Dhea, Intan Rahmawati, dan Sukamto. “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang”. *International Journal of Elementary Education* 3. no. 2, (2019):151-158. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/download/18522/10947/27124>
- Meltzer. *The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: a possible, hidden variable. In diagnostic pretest scores*, Department of physics and Astronomy, Iowa State University”, Ames, Iowa 50011 2002, *Jurnal Am. J. Physic*.
- Mulyasa, Endang . *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016.
- Mustaqim, Ilmawan. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality*” *Jurnal Edukasi Elektro*, 1, no. 1 (Mei 2017):42. <https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.13267>
- Novita, Neneng. “Pengembangan Ensiklopedia Virtual Online Pada Materi Kesetimbangan Kimia Di MAN 4 Aceh Besar.”. Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2020. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/14191/>
- Prasandy, Rendy Nugraha. “Pembelajaran Tematik Integratif (Model Integrasi Mata Pelajaran Umum SD/MI dengan Nilai Agama)”. *Jurnal Elementary*, 5, no. 2 (November 2017).303-355. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/download/2991/pdf>
- Prihartanta, Widayat. “Ensiklopedia umum nasional,” *Jurnal Adabiya*”, 5, no. 85, (2015):1-10. <https://baixardoc.com/documents/ensiklopedia-umum-nasional-widayat-prihartanta-sip-m-ip--5dc8738f83cca>
- Rahma Elva. *Akses dan Layanan Perpustakaan*, (Jakarta:Kencana, 2018), 100. https://www.google.co.id/books/edition/Akses_dan_Layanan_Perpustakaan/G-FiDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Ramli Kamrianti, “Media Animasi Untuk Siswa”, Wordpress, diakses pada 20 Februari 2023, <https://kamriantiramli.wordpress.com/tag/kelebihan-dan-kekurangan-media-animasi/>
- Risata Mukhammad Nurzadi dan Hata Maulana, “Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion Jendral Soedirman ”, *Jurnal Multinetics*, 2, no. 2 (November 2016):42-53. <https://jurnal.pnj.ac.id/index.php/multinetics/article/download/1052/pdf/2042>

- Rusman. *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2016.
- Sadiman, Arief S, et.al. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2020
- Sakdiah Halimatus, Rozzana Dewi, dan Syurvani Else. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Momentum dan Implus di SMA”. *Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika* 5, no. 1 (April 2022):50-58.
- Saktiyono. *Ipa Biologi*. Esis :Yogyakarta, 2020
- Sekretariat Republik Indonesia. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Selviani Lilis dan Reni Marlina. “ Pengembangan Ensiklopedia Peralatan dan Bahan Labolatorium Biologi Sebagai Sumber Belajar SMA Negeri 8 Pontianak”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Katulistiwa*,6, no. 8(2019):1-12.<https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i6.33653>
- Shelita, Nita. “Pengembangan Media Ensiklopedia Informatif Bernuansa Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Biologi Peserta didik Kelas X Di Tingkat SMA/MA”. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2019. <http://repository.radenintan.ac.id/5790/1/SKRIPSI.pdf>
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung, 2022
- Suherli. “Mengenal Buku Nonteks Pelajaran (Bagian I)”, *Archive* (blog). pada 21 Februari 2023. <http://www.suherlicentre.blogspot.co.id/>
- Syaifuddin Mohammad. “Implementasi Pembelajaran Tematik di Kelas 2 SD Negeri Demangan Yogyakarta”, *Jurnal Tadris Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2, no. 2 (Desember 2017):139-144.<http://dx.doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2142>
- Tonni Limbong dan Simarmata Janner, *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik*, (Yayasan Kita Menulis, 2020). <https://kitamenulis.id/2020/02/21/media-dan-multimedia-pembelajaran-teori-praktik/>
- Wulansari, Desi. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Brbasis Ensiklopedia Tema Makanan Sehat Kelas V SD/MI”, Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Yuliniantin, Norma. “Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V A MIN 06 Tanggul Jember”. Skripsi UIN KHAS Jember 2022.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aulia Faradina Rosidawuri
NIM : T20194104
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak siapapun.

Jember, 10 Oktober 2023




Aulia Faradina Rosidawuri
T20194104

Lampiran 1: Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan produk ensiklopedia berbasis video animasi Efektivitas penerapan ensiklopedia berbasis video animasi 	Pembuatan media pembelajaran ensiklopedia berbasis video animasi untuk mengetahui efektivitas dalam penerapannya	<ol style="list-style-type: none"> Hasil wawancara guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang Validasi ahli media dan materi pengembangan ensiklopedia berbasis video animasi Hasil respon siswa Data hasil tes 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan penelitian: Research and Development (R&D) Model Pengembangan ADDIE yaitu: <ol style="list-style-type: none"> Analysis (analisis) Design (desain) Development (pengembangan) Implementation (implementasi) Evaluation (evaluasi) Metode Pengembangan Data <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Kuisisioner Dokumentasi 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana pengembangan produk ensiklopedia berbasis video animasi dalam pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 muatan IPA kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang? Bagaimana efektivitas penerapan ensiklopedia berbasis video animasi pada pembelajaran tematik tema 8 subtema 1 muatan IPA siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang?

Lampiran 2: Surat Ijin Penelitian

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website:www.http://tik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
--	--

Nomor : B-1369/In.20/3.a/PP.009/03/2023
 Sifat : Biasa
 Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 2 Lumajang
 Jl. Pasirian No.65 Lempeni Kec Tempeh Kab Lumajang


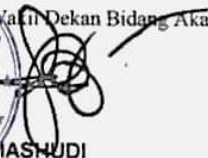
Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	: T20194104
Nama	: AULIA FARADINA ROSIDAWURI
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 Di MIN 2 Lumajang, selama 90 (sembilan puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Chairul Anam, S. Ag. MA

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 Maret 2023
 Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI

Lampiran 3: Surat Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LUMAJANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 LUMAJANG**

Jl. Pasirian No. 65 Lempeni Kec. Tempeh
NSM : 111135080001 NPSN : 60715428
Telp. 0857-9121-1964 Email : lumajangmin2@gmail.com website.min2lumajang.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-097/Mi.13.05.02/PP.01/5/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Chairul Anam, S.Ag,M.A**
NIP : 19730401 200604 1 026
Jabatan : Kepala Madrasah
Sekolah : MI Negeri 2 Lumajang
Alamat : Jl. Pasirian No. 65 Lempeni Kecamatan Tempeh

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **Aulia Faradina Rosidawuri**
NIM : T20194104
Jenjang : S1
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Di mulai penelitian sejak 11 Maret 2023, judul penelitian : “ **Pengembangan
Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 di
MIN 2 Lumajang** ” selama 90 hari.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya.

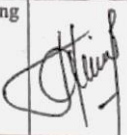
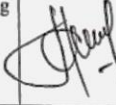
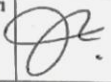




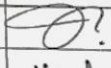
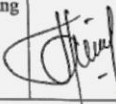
Lumajang, 11 Juni 2023




Chairul Anam, S.Ag,M.A
NIP. 19730401 200604 1 026


Lampiran 4 : Jurnal Penelitian

Jurnal Penelitian

No	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	TTD
1	17/2023 /02	Menyerahkan surat izin penelitian kepada Kepala Sekolah MIN 2 Lumajang Bapak Chairul Anam, S. Ag. MA	Kepala Sekolah MIN 2 Lumajang Bapak Chairul Anam, S. Ag. MA	
2	17/2023 /02	Dokumentasi bersama Kepala Sekolah MIN 2 Lumajang Bapak Chairul Anam, S. Ag. MA	Kepala Sekolah MIN 2 Lumajang Bapak Chairul Anam, S. Ag. MA	
3	18/2023 /02	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas 5 di MIN 2 Lumajang	Wali kelas 5 Ibu Elok Devi Andriana, S. Pd. SD	
4	18/2023 /02	Wawancara dan dokumentasi dengan wali kelas 5 di MIN 2 Lumajang	Wali kelas 5 Ibu Elok Devi Andriana, S. Pd. SD	
5	08/2023 /05	Pengambilan angket validasi ahli pembelajaran	Wali kelas 5 Ibu Elok Devi Andriana, S. Pd. SD	
6	24/2023 /05	Mengerjakan soal pretest, penyampaian materi dan implementasi produk	Siswa kelas 5 di MIN 2 Lumajang	
7	25/2023 /05	Melaksanakan praktikum, mengerjakan soal posttest, mengisi angket penilaian siswa	Siswa kelas 5 di MIN 2 Lumajang	
8	25/2023 /05	Dokumentasi dengan wali kelas 5 dan siswa	Wali kelas 5 Ibu Elok Devi Andriana, S. Pd. SD	
9	12/2023 /06	Mengambil surat pernyataan selesai melaksanakan penelitian di MIN 2 Lumajang	Kepala Sekolah MIN 2 Lumajang Bapak Chairul Anam, S. Ag. MA	

Lumajang, 11 JUNI 2023

Mengetahui
Kepala Sekolah

Chairul Anam, S. Ag. MA



Lampiran 5 : Hasil Wawancara

Hasil wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran tematik di kelas V selama ini?	Pembelajaran tematik berpusat pada siswa dimana siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan tema dengan mengaitkan beberapa materi pelajaran yang dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa
2	Dalam kegiatan pembelajaran biasanya ibu menggunakan metode pembelajaran yang seperti apa?	Biasanya saya menggunakan metode ceramah lalu menginstruksikan siswa untuk memahami materi yang ada di ada di buku tema
3	Apa saja jenis bahan ajar dan media pembelajaran yang digunakan di kelas V?	Bahan ajar biasanya yang dipakai buku tema, buku yang ada diperpustakaan, dan untuk media biasanya saya menggunakan buku berbentuk barcode, , namun lebih sering menggunakan gambar yang dipajang atau menggambar sendiri di papan.
4	Apakah ibu pernah menggunakan/ membuat sendiri media video animasi pada saat kegiatan pembelajaran?	Kalau membuat sendiri belum pernah, tetapi saya pernah menggunakan media video animasi yang diambil dari internet tetapi itu sangat jarang. Kalau membuat sendiri saya belum pernah karena saya tidak terampil dalam mengoperasikan aplikasi pembuat video animasi.
5	Apakah ibu pernah menggunakan media gambar, buku cerita bergambar atau ensiklopedia pada saat menjelaskan materi dikelas?	Iya pernah menggunakan
6	Apakah siswa merasa tertarik apabila menggunakan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi?	Ya sangat tertarik, biasanya siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran ketika akan ditayangkan sebuah video pembelajaran

7	Perbedaan apa yang ibu rasakan melalui reaksi siswa ketika ibu menjelaskan hanya teori tanpa adanya media pembelajaran berupa video animasi?	Sangat berbeda mbak, biasanya kalau memakai media siswa semangat mengikuti pembelajaran, selalu merasa ingin tahu terhadap video yang ditayangkan, berbeda jika tidak menggunakan media dalam bentuk video siswa kadang merasa jenuh dan suasana kelas sering menjadi gaduh
8	Materi apa yang sulit dikuasai siswa pada pembelajaran tematik bu?	Siswa biasanya kurang paham pada pembelajaran muatan IPA, karena butuh penalaran dan hafalan, dan juga biasanya siswa merasa bingung dengan materi IPA apabila tidak melakukan praktek/percobaan. Kalau di materi tema 8 sub tema 1 ini di materi siklus air mbak
9	Media pembelajaran apa yang diharapkan ibu guru dalam menunjang proses pembelajaran?	Saya berharap ada media pembelajaran yang dapat membuat siswa semangat dalam mengikuti pembelajaran, media yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dan juga media yang mudah dalam penggunaannya.
10	Menurut ibu, apakah sekolah membutuhkan media pembelajaran berupa ensiklopedia berbasis video animasi untuk menunjang pembelajaran di kelas?	Ya sangat perlu, karena dengan pengembangan dapat memberikan pengalaman yang baru bagi siswa, yang biasanya ensiklopedia berbentuk buku tetapi mereka dapat belajar dalam bentuk video animasi

Lampiran 6 : Angket Validasi Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang

Ahli Media : Dr. Nino Indrianto, M. Pd. I

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas video yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah di sediakan

Keterangan :

5 = Sangat Layak

4 = Layak

3 = Cukup

2 = Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk di tulis pada kolom yang telah di sediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek perangkat lunak						
1	Penggunaan media pembelajaran untuk belajar mandiri					
2	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali					
3	Video pembelajaran mudah digunakan					
4	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar					
5	Video pembelajaran mudah dioperasikan					
Aspek isi video						
6	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi					
7	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan					
8	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi					
9	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas					
10	Bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami					
11	Media dapat memberi motivasi pada siswa					
Aspek tampilan video						
12	Tampilan animasi video pembelajaran yang menarik					
13	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf					
14	Harmonisasi penggunaan warna					
15	Kualitas gambar pada video					
16	Ketepatan musik pengiring pada video					
17	Keterbacaan teks pada video					
18	Kesesuaian <i>dubbing</i>					

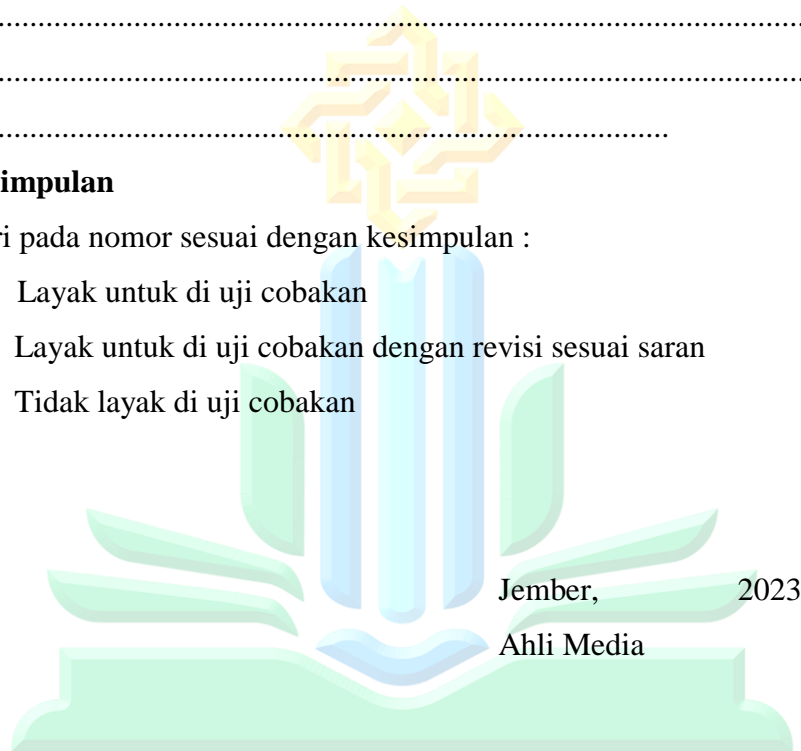
C. Komentor/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan



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

Lampiran 7 : Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 di MIN 2 Lumajang

Ahli Media : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas video yang sedang dikembangkan dari sisi ahli media.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah di sediakan

Keterangan :

5 = Sangat Layak
4 = Layak
3 = Cukup
2 = Kurang Layak
1 = Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk di tulis pada kolom yang telah di sediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Kisi-kisi Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek perangkat lunak						
1	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk belajar mandiri					✓
2	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali					✓
3	Video pembelajaran mudah digunakan					✓
4	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar					✓
5	Video pembelajaran mudah dioperasikan					✓
Aspek isi video						
6	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi				✓	
7	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan					✓
8	Kesesuaian ilustrasi yang disajikan dengan materi				✓	
9	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas				✓	
10	Bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami					✓
11	Media dapat memberi motivasi pada siswa				✓	
Aspek tampilan video						
12	Tampilan animasi video pembelajaran yang menarik				✓	
13	Kesesuaian memilih ukuran dan bentuk huruf				✓	
14	Harmonisasi penggunaan warna				✓	✓
15	Kualitas gambar pada video					✓
16	Ketepatan musik pengiring pada video					✓
17	Keterbacaan teks pada video					✓
18	Kesesuaian <i>dubbing</i>				✓	

C. Komentar/Saran

- Secara lebih banyak menggunakan ilustrasi dari pada teks
- Ilustrasi berupa animasi yg bergerak tidak statis yg mudah
- tentang bagaimana materi
- sebelum sampai pada bagian materi
- harus harus kreatif dan dipadukan dengan blues tony
- Dibuat dengan animasi yang menarik, sehingga animasi yang dapat menarik perhatian

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
- ② 2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan

Jember, 06 April 2023

Ahli Media

Dr. Nino Indrianto

NIP. 198606172015031006

Lampiran 8 : Angket Validasi Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang

Ahli Materi : Suwignyo Prayogo, M. Pd. I

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah di sediakan

Keterangan :

5= Sangat Layak

4= Layak

3= Cukup layak

2= Kurang Layak

1= Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk di tulis pada kolom yang telah di sediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator					
2	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis					
3	Materi mudah dimengerti					
4	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					
5	Penjelasan alur materi disusun secara jelas					
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
7	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan					
8	Kesesuaian soal-soal dalam evaluasi dengan materi					
9	Dapat meningkatkan motivasi belajar					
10	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					
Aspek bahasa						
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
12	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
13	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia					
14	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
15	Tulisan dapat dibaca dengan jelas					
Jumlah skor						

J E M B E R

C. Komentor/Saran

.....

.....

.....

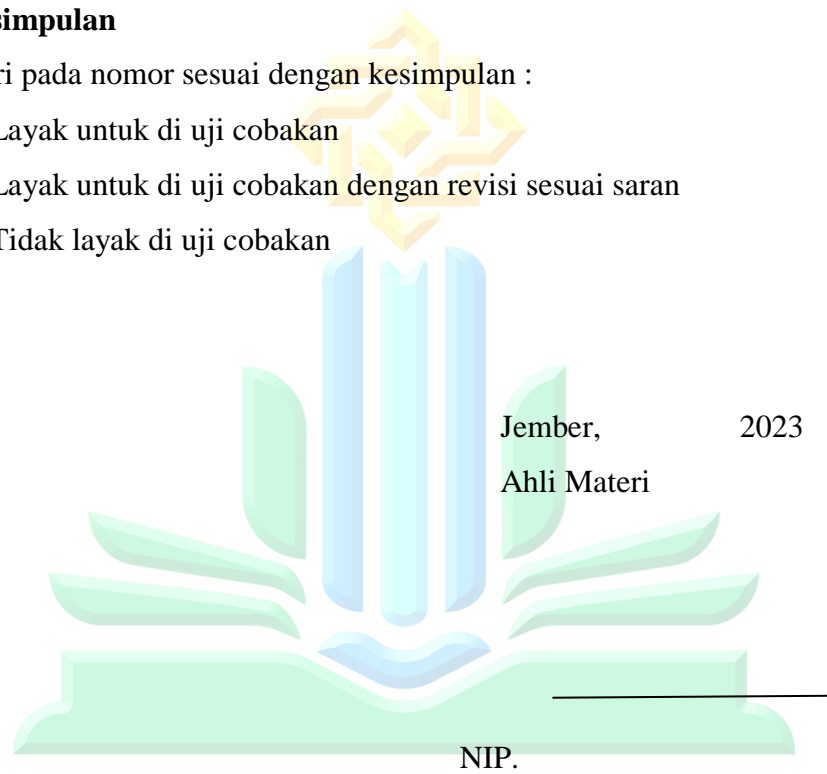
.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan



Jember, 2023
Ahli Materi

NIP.

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

Lampiran 9 : Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 di MIN 2 Lumajang

Ahli Materi : Suwiryo Prayogo . M.Pd.I .

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah di sediakan

Keterangan :

5= Sangat Layak

4= Layak

3= Cukup layak

2= Kurang Layak

1= Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk di tulis pada kolom yang telah di sediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator				✓	
2	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis				✓	
3	Materi mudah dimengerti				✓	
4	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa				✓	
5	Penjelasan alur materi disusun secara jelas				✓	
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
7	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan				✓	
8	Kesesuaian soal-soal dalam evaluasi dengan materi				✓	
9	Dapat meningkatkan motivasi belajar				✓	
10	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran				✓	
Aspek bahasa						
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa				✓	
12	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa				✓	
13	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
14	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
15	Tulisan dapat dibaca dengan jelas				✓	
Jumlah skor						

C. Komentar/Saran

1. Selesai dan sudah sesuai dengan KD dan tujuan yang diharapkan.
2. Beberapa perbaikan dalam video & materi yaitu:
 - a. Cek kembali kata: "pengetahuan" → Tahukan kamu.
 - b. lengkapi soal ? dengan nomor soal, analisis butir soal dan kunci jawabannya.
 - c. lengkapi dengan Ppp yang didalamnya berisi tentang ky. awal (ice breaking, lagu: tepuk tangan Beker air & Appersepsinya).

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
- ② Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan

Jember, 6 April 2023

Ahli Materi



M. Swaghyo Prayogo

NIP. 1986100220031004

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada
Pembelajaran Tematik Kelas 5 di MIN 2 Lumajang
Ahli Materi : Suwirnyo Prayogo, M.Pd.1

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah di sediakan

Keterangan :

5= Sangat Layak

4= Layak

3= Cukup layak

2= Kurang Layak

1= Sangat Kurang Layak

4. Komentar Bapak/Ibu untuk di tulis pada kolom yang telah di sediakan.

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Materi						
1	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator					✓
2	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis				✓	
3	Materi mudah dimengerti					✓
4	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
5	Penjelasan alur materi disusun secara jelas					✓
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
7	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan					✓
8	Kesesuaian soal-soal dalam evaluasi dengan materi					✓
9	Dapat meningkatkan motivasi belajar					✓
10	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					✓
Aspek bahasa						
11	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					✓
12	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					✓
13	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia				✓	
14	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓
15	Tulisan dapat dibaca dengan jelas					✓
Jumlah skor						

C. Komentar/Saran

Selara isi dan materi sudah lengkap dan baik sesuai arahan pada waktu cek Validasi Materi.
Semoga pada waktu praktik di lapangan bisa lebih baik dan bisa dikumpulkan bersama guru kelas.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan

Jember, 11 April 2023

Abli Materi


M. Sunarya Prayoga

NIP. 198610 201503 1 004.

Lampiran 10 : Angket Validasi Penilaian Guru

LEMBAR PENILAIAN GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang

Guru Kelas : Elok Devi Andriana, S.Pd. SD

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang dikembangkan dari sisi guru di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
 - a) Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah di sediakan

Keterangan :

5= Sangat Layak

4= Layak

3= Cukup

2= Kurang Layak

1= Sangat Kurang Layak

- b) Komentar Bapak/Ibu untuk di tulis pada kolom yang telah di sediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Kisi-Kisi Penilaian Guru

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Perangkat Lunak						
1.	Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar mandiri					
2.	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali					
3	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar					
4	Video pembelajaran mudah dioperasikan					
Aspek isi video						
5	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					
6	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan					
7	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					
8	Bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami					
9	Tampilan animasi video pembelajaran yang menarik					
Aspek tampilan video						
10	Harmonisasi penggunaan warna					
11	Kualitas gambar pada video					
12	Ketepatan musik pengiring pada video					
13	Keterbacaan teks pada video					
Aspek Materi						
14	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator					
15	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis					
16	Materi mudah dimengerti					
17	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					
18	Penjelasan alur daur air disusun secara jelas					
19	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
Aspek bahasa						
20	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
21	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
22	Kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia					
23	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					

C. Komenta/Saran

.....

.....

.....

.....

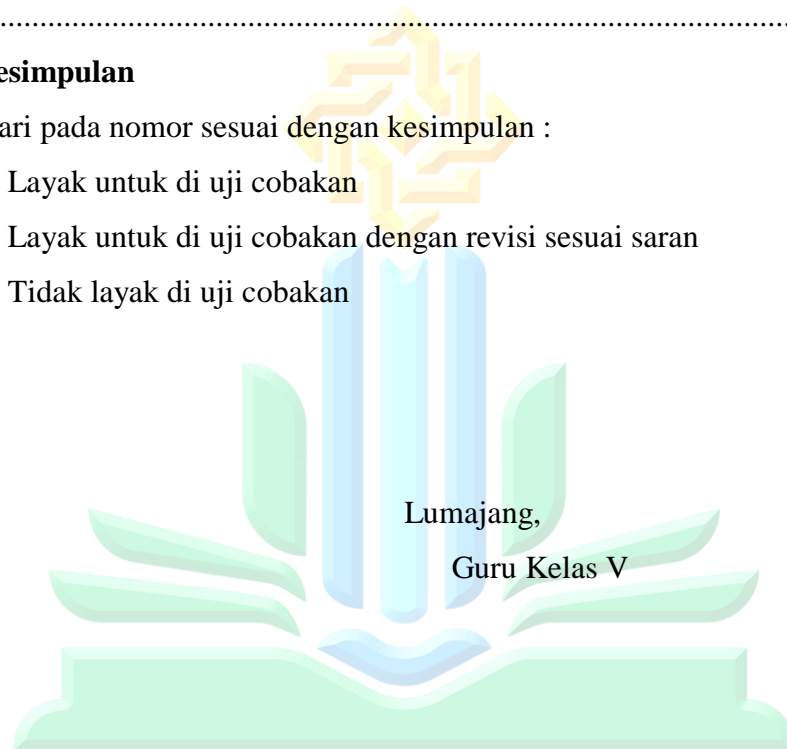
.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan



Lumajang,

2023

Guru Kelas V

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

Lampiran 11 : Hasil Validasi Penilaian Guru

LEMBAR PENILAIAN GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Ensiklopedia Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Kelas 5 di MIN 2 Lumajang

Guru Kelas : Elok Devi Andriana S. Pd. SD

A. Petunjuk Pengisian :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas produk yang dikembangkan dari sisi guru di MIN 2 Lumajang.
2. Pendapat, saran, penilaian, dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat membantu dan bermanfaat untuk peningkatan kualitas media pembelajaran ini.
 - a) Sehubungan dengan hal tersebut, di mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah di sediakan

Keterangan :

5= Sangat Layak

4= Layak

3= Cukup

2= Kurang Layak

1= Sangat Kurang Layak

- b) Komentar Bapak/Ibu untuk di tulis pada kolom yang telah di sediakan. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Kisi-Kisi Penilaian Guru

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
Aspek Perangkat Lunak						
1.	Penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk belajar mandiri					✓
2.	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali					✓
3.	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar					✓
4.	Video pembelajaran mudah dioperasikan				✓	
Aspek isi video						
5.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan pokok bahasan					✓
7.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi					✓
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dan mudah dipahami					✓
9.	Tampilan animasi video pembelajaran yang menarik					✓
Aspek tampilan video						
10.	Harmonisasi penggunaan warna					✓
11.	Kualitas gambar pada video					✓
12.	Ketepatan musik pengiring pada video					✓
13.	Keterbacaan teks pada video					✓
Aspek Materi						
14.	Kesesuaian materi dengan KD dan indikator					✓
15.	Kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan dan susunan yang sistematis					✓
16.	Materi mudah dimengerti					✓
17.	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
18.	Penjelasan alur daur air disusun secara jelas					✓
19.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
Aspek bahasa						
20.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					✓
21.	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					✓
22.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia					✓
23.	Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					✓

C. Komentor/Saran

Alhamdulillah, video pembelajaran layak untuk
di uji cobakan

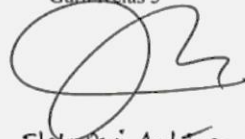
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan :

1. Layak untuk di uji cobakan
2. Layak untuk di uji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak di uji cobakan

Lumajang, 8 Mei 2023

Guru Kelas 5



Elok Devi Andriana, S.Pd.SD

NIP. 19801214 200710 2 001

Lampiran 12: Angket Penilaian Siswa

LEMBAR PENILAIAN SISWA

Nama :

Kelas :

Hari, Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isi data diri anda pada tempat yan telah disediakan
2. Bacalah kuisisioner penelitan ini dengan seksama
3. Berilah tanda cheklist (√) pada kolom yang sudah disediakan sesuai denan penilaian tersebut:
5= Sangat Layak/sangat setuju
4= Layak/setuju
3= Cukup Layak/cukup setuju
2= Kurang Layak/kurang setuju
1= Sangat Kurang Layak/sangat kurang setuju
4. Selamat mengisi, terimakasih atas partisipasinya anda dalam mengisi angket penelitian ini.

B. Kisi-kisi penilaian siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar					
2	Video pembelajaran mudah dioperasikan					
3	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas					
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
5	Tampilan video animasi yang menarik					
6	Kualitas video jelas					
7	Pemilihan warna menarik pada video					
8	Ketepatan musik pengiring pada video					
9	Dapat meningkatkan motivasi dalam belajar					
10	Ilustrasi dalam video menarik dan mudah dipahami					

Lumajang, 2023

Siswa Kelas V

Lampiran 13 : Hasil Penilaian Siswa

LEMBAR PENILAIAN SISWA

Nama : *Riwa Devi Prasasti*

Kelas : *VA*

Hari, Tanggal : *Kamis, 25 Mei 2023*

A. Petunjuk Pengisian

1. Isi data diri anda pada tempat yan telah disediakan
2. Bacalah kuisisioner penelitian ini dengan seksama
3. Berilah tanda cheklist (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai denan penilaian tersebut:
 5= Sangat Layak/sangat setuju
 4= Layak/setuju
 3= Cukup Layak/cukup setuju
 2= Kurang Layak/kurang setuju
 1= Sangat Kurang Layak/sangat kurang setuju
4. Selamat mengisi, terimakasih atas partisipasinya anda dalam mengisi angket penelitian ini.

B. Kisi-kisi penilaian siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar					✓
2	Video pembelajaran mudah dioperasikan					✓
3	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas					✓
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
5	Tampilan video animasi yang menarik					✓
6	Kualitas video jelas					✓
7	Pemilihan warna menarik pada video					✓
8	Ketepatan musik pengiring pada video					✓
9	Dapat meningkatkan motivasi dalam belajar					✓
10	Ilustrasi dalam video menarik dan mudah dipahami					✓

Lumajang, *25 Mei* 2023
 Siswa Kelas 5

Riwa
 Riwa

LEMBAR PENILAIAN SISWA

Nama : Qotunnada

Kelas : VA

Hari, Tanggal : Kamis, 25 Mei, 2023

A. Petunjuk Pengisian

1. Isi data diri anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah kuisioner penelitian ini dengan seksama
3. Berilah tanda checklist (√) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan penilaian tersebut:
 - 5= Sangat Layak/sangat setuju
 - 4= Layak/setuju
 - 3= Cukup Layak/cukup setuju
 - 2= Kurang Layak/kurang setuju
 - 1= Sangat Kurang Layak/sangat kurang setuju
4. Selamat mengisi, terimakasih atas partisipasinya anda dalam mengisi angket penelitian ini.

B. Kisi-kisi penilaian siswa

No	Aspek yang dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Video pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam belajar					✓
2	Video pembelajaran mudah dioperasikan					✓
3	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas					✓
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
5	Tampilan video animasi yang menarik					✓
6	Kualitas video jelas					✓
7	Pemilihan warna menarik pada video					✓
8	Ketepatan musik pengiring pada video					✓
9	Dapat meningkatkan motivasi dalam belajar					✓
10	Ilustrasi dalam video menarik dan mudah dipahami					✓

Lumajang, 25 Mei 2023

Siswa Kelas 5



 Qotunnada

Lampiran 14 : Soal *Pretest* dan *Postest*

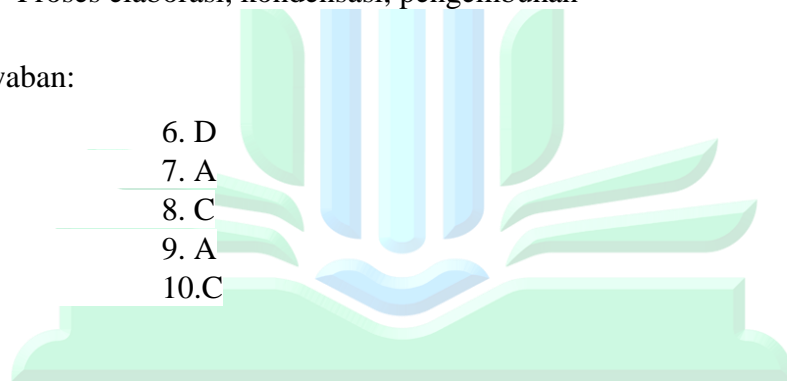
Pilihlah jawaban dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Proses perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi adalah....
 - a. Penyerapan tanah
 - b. Siklus kehidupan
 - c. Penguapan air
 - d. Siklus air
2. Penebangan hutan secara liar menyebabkan terganggunya salah satu tahap daur air. Tahapan yang terganggu akibat kegiatan tersebut adalah
 - a. evaporasi karena penguapan semakin cepat
 - b. kondensasi karena pengembunan tidak maksimal
 - c. presipitasi karena air tercemar asap dari alat terbang
 - d. infiltrasi karena penyerapan air tanah berkurang
3. Salah satu manfaat siklus air adalah.....
 - a. Membantu proses fotosintesis
 - b. Mengeringkan pakaian
 - c. Mencegah terjadinya longsor
 - d. Mempermudah pekerjaan petani
4. Secara alami air hujan yang jatuh ke bumi akan mengalami, kecuali....
 - a. jatuh kembali ke perairan
 - b. mengalir ke tempat tinggi
 - c. mengalir ke sungai atau laut
 - d. meresap ke dalam tanah
5. Tahapan awal siklus air yaitu.....
 - a. Kondensasi
 - b. Infiltrasi
 - c. Presipitasi
 - d. Evaporasi
6. Beberapa manfaat sungai, kecuali.....
 - a. Untuk sumber air minum
 - b. Pariwisata
 - c. Irigasi
 - d. Memudahkan proses fotosintesis
7. Bagian sungai yang berada di daerah pegunungan disebut.....
 - a. Hulu
 - b. Hilir
 - c. Awalan sungai

- d. Muara sungai
8. Tahapan presipitasi berpengaruh akibat aktivitas penebangan hutan secara liar. Dampak bagi warga sekitar yang ada di lingkungan hutan adalah...
- Sumber makanan berkurang
 - Cadangan air meningkat
 - Terjadi banjir pada musim hujan
 - Tanah menjadi subur
9. Salah satu manfaat air bagi hewan yaitu.....
- Untuk air minum
 - Memudahkan proses fotosintesis
 - Mengurangi penguapan
 - Mencuci pakaian
10. Siklus air terjadi melalui 3 proses yaitu....
- Penguapan, pengendapan, pengembunan
 - Proses penguapan, evaporasi, kondensasi
 - Proses evaporasi, kondensasi, presipitasi
 - Proses elaborasi, kondensasi, pengembunan

Kunci jawaban:

- | | |
|------|------|
| 1. D | 6. D |
| 2. D | 7. A |
| 3. A | 8. C |
| 4. B | 9. A |
| 5. D | 10.C |



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

Lampiran 15 : Hasil *Pretest* dan *Postest**Pretest*:

pretest

Nama : Ali MURKADLO
Kelas : 5.
No Absen : 3

60

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Proses perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi adalah.....
 - a. Penyerapan tanah
 - b. Siklus kehidupan
 - c. Penguapan air
 - d. Siklus air
2. Penebangan hutan secara liar menyebabkan terganggunya salah satu tahap daur air. Tahapan yang terganggu akibat kegiatan tersebut adalah
 - a. evaporasi karena penguapan semakin cepat
 - b. kondensasi karena pengembunan tidak maksimal
 - c. presipitasi karena air tercemar asap dari alat terbang
 - d. infiltrasi karena penyerapan air tanah berkurang
3. Salah satu manfaat siklus air adalah.....
 - a. Membantu proses fotosintesis
 - b. Mengeringkan pakaian
 - c. Mencegah terjadinya longsor
 - a. Mempermudah pekerjaan petani
4. Secara alami air hujan yan jatuh ke bumi akan mengalami, kecuali....
 - a. jatuh kembali ke perairan
 - b. mengalir ke tempat tinggi
 - c. mengalir ke sungai atau laut
 - d. meresap ke dalam tanah
5. Tahapan awal siklus air yaitu.....
 - a. Kondensasi
 - b. Infiltrasi
 - c. Presipitasi
 - d. Evaporasi
6. Beberapa manfaat sungai, kecuali.....
 - a. Untuk sumber air minum
 - b. Pariwisata
 - c. Irigasi
 - d. Memudahkan proses fotosintesis
7. Bagian sungai yang berada di daerah pegunungan disebut.....
 - a. Hulu
 - b. Hilir
 - c. Awalan sungai
 - d. Muara sungai
8. Tahapan presipitasi berpengaruh akibat aktivitas penebangan hutan secara liar. Dampak bagi warga sekitar yang ada di lingkungan hutan adalah...
 - a. Sumber makanan berkurang
 - b. Cadangan air meningkat
 - c. Terjadi banjir pada musim hujan
 - d. Tanah menjadi subur
9. Salah satu manfaat air bagi hewan yaitu....
 - a. Untuk air minum
 - b. Memudahkan proses fotosintesis
 - c. Mengurangi penguapan
 - d. Mencuci pakaian
10. Siklus air terjadi melalui 3 proses yaitu....
 - a. Penguapan, pengendapan, pengembunan
 - b. Proses penguapan, evaporasi, kondensasi
 - c. Proses evaporasi, kondensasi, presipitasi
 - d. Proses elaborasi, kondensasi, pengembunan

Nama : Houro Cindy Azzahra
 Kelas : VA
 No Absen : 08

Pretest

50

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Proses perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi adalah.....
 - a. Penyerapan tanah
 - b. Siklus kehidupan
 - c. Penguapan air
 - d. Siklus air
2. Penebangan hutan secara liar menyebabkan terganggunya salah satu tahap daur air. Tahapan yang terganggu akibat kegiatan tersebut adalah
 - a. evaporasi karena penguapan semakin cepat
 - b. kondensasi karena pengembunan tidak maksimal
 - c. presipitasi karena air tercemar asap dari alat terbang
 - d. infiltrasi karena penyerapan air tanah berkurang
3. Salah satu manfaat siklus air adalah.....
 - a. Membantu proses fotosintesis
 - b. Mengeringkan pakaian
 - c. Mencegah terjadinya longsor
 - d. Mempermudah pekerjaan petani
4. Secara alami air hujan yan jatuh ke bumi akan mengalami, kecuali....
 - a. jatuh kembali ke perairan
 - b. mengalir ke tempat tinggi
 - c. mengalir ke sungai atau laut
 - d. meresap ke dalam tanah
5. Tahapan awal siklus air yaitu.....
 - a. Kondensasi
 - b. Infiltrasi
 - c. Presipitasi
 - d. Evaporasi
6. Beberapa manfaat sungai, kecuali.....
 - a. Untuk sumber air minum
 - b. Pariwisata
 - c. Irigasi
 - d. Memudahkan proses fotosintesis
7. Bagian sungai yang berada di daerah pegunungan disebut.....
 - a. Hulu
 - b. Hilir
 - c. Awalan sungai
 - d. Muara sungai
8. Tahapan presipitasi berpengaruh akibat aktivitas penebangan hutan secara liar. Dampak bagi warga sekitar yang ada di lingkungan hutan adalah...
 - a. Sumber makanan berkurang
 - b. Cadangan air meningkat
 - c. Terjadi banjir pada musim hujan
 - d. Tanah menjadi subur
9. Salah satu manfaat air bagi hewan yaitu....
 - a. Untuk air minum
 - b. Memudahkan proses fotosintesis
 - c. Mengurangi penguapan
 - d. Mencuci pakaian
10. Siklus air terjadi melalui 3 proses yaitu....
 - a. Penguapan, pengendapan, pengembunan
 - b. Proses penguapan, evaporasi, kondensasi
 - c. Proses evaporasi, kondensasi, presipitasi
 - d. Proses elaborasi, kondensasi, pengembunan

Posttest:

Nama : Ali Mubtadio
 Kelas : 5.
 No Absen : 3

Postests

100

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Proses perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi adalah....
 - a. Penyerapan tanah
 - b. Siklus kehidupan
 - c. Penguapan air
 - d. Siklus air
2. Penebangan hutan secara liar menyebabkan terganggunya salah satu tahap daur air. Tahapan yang terganggu akibat kegiatan tersebut adalah
 - a. evaporasi karena penguapan semakin cepat
 - b. kondensasi karena pengembunan tidak maksimal
 - c. presipitasi karena air tercemar asap dari alat terbang
 - d. infiltrasi karena penyerapan air tanah berkurang
3. Salah satu manfaat siklus air adalah.....
 - a. Membantu proses fotosintesis
 - b. Mengeringkan pakaian
 - c. Mencegah terjadinya longsor
 - a. Mempermudah pekerjaan petani
4. Secara alami air hujan yang jatuh ke bumi akan mengalami, kecuali....
 - a. jatuh kembali ke perairan
 - b. mengalir ke tempat tinggi
 - c. mengalir ke sungai atau laut
 - d. meresap ke dalam tanah
5. Tahapan awal siklus air yaitu.....
 - a. Kondensasi
 - b. Infiltrasi
 - c. Presipitasi
 - d. Evaporasi
6. Beberapa manfaat sungai, kecuali.....
 - a. Untuk sumber air minum
 - b. Pariwisata
 - c. Irigasi
 - d. Memudahkan proses fotosintesis
7. Bagian sungai yang berada di daerah pegunungan disebut.....
 - a. Hulu
 - b. Hilir
 - c. Awalan sungai
 - d. Muara sungai
8. Tahapan presipitasi berpengaruh akibat aktivitas penebangan hutan secara liar. Dampak bagi warga sekitar yang ada di lingkungan hutan adalah...
 - a. Sumber makanan berkurang
 - b. Cadangan air meningkat
 - c. Terjadi banjir pada musim hujan
 - d. Tanah menjadi subur
9. Salah satu manfaat air bagi hewan yaitu....
 - a. Untuk air minum
 - b. Memudahkan proses fotosintesis
 - c. Mengurangi penguapan
 - d. Mencuci pakaian
10. Siklus air terjadi melalui 3 proses yaitu....
 - a. Penguapan, pengendapan, pengembunan
 - b. Proses penguapan, evaporasi, kondensasi
 - c. Proses evaporasi, kondensasi, presipitasi
 - d. Proses elaborasi, kondensasi, pengembunan

Nama : Haura dinda Az Zahra
 Kelas : VA
 No Absen : 08

Posttest

100

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Proses perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi adalah....
 - a. Penyerapan tanah
 - b. Siklus kehidupan
 - c. Penguapan air
 - d. Siklus air
2. Penebangan hutan secara liar menyebabkan terganggunya salah satu tahap daur air. Tahapan yang terganggu akibat kegiatan tersebut adalah
 - a. evaporasi karena penguapan semakin cepat
 - b. kondensasi karena pengembunan tidak maksimal
 - c. presipitasi karena air tercemar asap dari alat terbang
 - d. infiltrasi karena penyerapan air tanah berkurang
3. Salah satu manfaat siklus air adalah.....
 - a. Membantu proses fotosintesis
 - b. Mengeringkan pakaian
 - c. Mencegah terjadinya longsor
 - a. Mempermudah pekerjaan petani
4. Secara alami air hujan yang jatuh ke bumi akan mengalami, kecuali....
 - a. jatuh kembali ke perairan
 - b. mengalir ke tempat tinggi
 - c. mengalir ke sungai atau laut
 - d. meresap ke dalam tanah
5. Tahapan awal siklus air yaitu.....
 - a. Kondensasi
 - b. Infiltrasi
 - c. Presipitasi
 - d. Evaporasi
6. Beberapa manfaat sungai, kecuali.....
 - a. Untuk sumber air minum
 - b. Pariwisata
 - c. Irigasi
 - d. Memudahkan proses fotosintesis
7. Bagian sungai yang berada di daerah pegunungan disebut.....
 - a. Hulu
 - b. Hilir
 - c. Awalan sungai
 - d. Muara sungai
8. Tahapan presipitasi berpengaruh akibat aktivitas penebangan hutan secara liar. Dampak bagi warga sekitar yang ada di lingkungan hutan adalah...
 - a. Sumber makanan berkurang
 - b. Cadangan air meningkat
 - c. Terjadi banjir pada musim hujan
 - d. Tanah menjadi subur
9. Salah satu manfaat air bagi hewan yaitu....
 - a. Untuk air minum
 - b. Memudahkan proses fotosintesis
 - c. Mengurangi penguapan
 - d. Mencuci pakaian
10. Siklus air terjadi melalui 3 proses yaitu....
 - a. Penguapan, pengendapan, pengembunan
 - b. Proses penguapan, evaporasi, kondensasi
 - c. Proses evaporasi, kondensasi, presipitasi
 - d. Proses elaborasi, kondensasi, pengembunan

Lampiran 16 : RPP Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Kelas V Tema 8 Subtema 1

Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang
 Kelas/ Semester : V (lima) / II
 Tema : 8 (Lingkungan Sahabat Kita)
 Subtema : 1 (Manusia dan Lingkungan)
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia, IPA
 Alokasi Waktu : 5x30 menit Jam Pelajaran (JP)

A. Kompetensi Inti (KI)

- K1 :Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- K2 :Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- K3 :Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, dan sekolah.
- K4 :Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	Bahasa Indonesia 3.8Menguraikan urutan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada	3.8.1. Menyebutkan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi (C1)

	teks nonfiksi. 4.8 Menyajikan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita yang terdapat pada teks fiksi	4.8.1 Menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita(C1)
2	IPA 3.9. Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup 4.9. Membuat karya tentang skema siklus air berdasarkan informasi dari berbagai sumber	3.9.1. Menganalisis pentingnya air bagi makhluk hidup (C4) 3.9.2. Menganalisis proses terjadinya siklus air (C4) 4.9.1. Mempraktikkan proses siklus air secara sederhana (C6)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menuliskan peristiwa-peristiwa pada cerita nonfiksi dalam bentuk pikiran siswa mampu menyebutkan peristiwa atau tindakan yang terdapat pada teks nonfiksi
2. Dengan membaca teks nonfiksi siswa mampu menceritakan kembali peristiwa atau tindakan dengan memperhatikan latar cerita
3. Dengan menyimak video pembelajaran siswa mampu menganalisis pentingnya air bagi makhluk hidup.
4. Dengan menyimak video pembelajaran siswa mampu menganalisis proses terjadinya siklus air.
5. Dengan kegiatan praktek siswa mampu mempraktikkan proses siklus air secara sederhana.

D. Materi Pembelajaran

1. Bahasa Indonesia

Teks cerita berjudul “Demi Air Bersih, Warga Waborobo Rela Berjalan Sejauh 15 Kilometer”

Warga Kelurahan Waborobo, Kecamatan Betoambari, Kota Baubau, Sulawesi Tenggara sulit mencari air bersih. Mereka harus menempuh perjalanan hingga sejauh 15 kilometer dari tempat

tinggalnya untuk mendapatkan air bersih. Mereka terpaksa mengambil air bersih di Kelurahan Kaisabu Baru, Kecamatan Sorawolio. Mereka biasanya menumpang mobil dan membawa beberapa jeriken ukuran 15 liter. Jeriken itu digunakan untuk menampung air yang mengalir dari aliran sebuah anak sungai di Kelurahan Kaisabu Baru. Letak Kelurahan Waborobo berada di dataran tinggi. Di daerah itu air tanah sulit didapat. Kalau pun ada, air hanya sedikit. Daerah itu juga belum mendapatkan akses aliran air bersih, karena pipa-pipa PDAM belum mencapai ke daerah sana. Warga Kelurahan Waborobo sangat membutuhkan air dan sangat mengharapkan bantuan dari pemerintah daerah untuk keperluan tersebut.

2. Ilmu Pengetahuan Alam

Pentingnya Air Bagi Makhluk Hidup

Air di muka bumi tidak pernah habis karena adanya siklus air. Siklus air adalah proses perputaran air yang tidak pernah berhenti dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi. Fungsi air diantaranya:

1. Air hujan yang meresap ke dalam tanah akan disimpan sebagai cadangan air bagi makhluk hidup
2. Air yang mengalir ke sungai dan danau berguna untuk aktivitas makhluk hidup, seperti tempat habitat ikan

Proses siklus air terbagi menjadi 3 bagian

1. Penguapan/ Evaporasi, yaitu Evaporasi adalah air di permukaan bumi mengalami penguapan yang disebabkan oleh panas matahari
2. Pengembunan/ Kondensasi adalah Kondensasi adalah proses perubahan wujud dari gas ke cair. uap air yang menuju atmosfer akan mengalami pengembunan menjadi awan-awan .
3. Terjadinya hujan/ Presipitasi adalah Presipitasi adalah peristiwa jatuhnya titik-titik air dalam bentuk hujan atau salju dari atmosfer ke permukaan bumi

Sungai terbentuk dari hulu dan hilir. Hulu merupakan bagian awal dari terbentuknya sungai. Hulu sungai berawal dari daerah pegunungan

yang memiliki mata air Sedangkan hilir merupakan bagian akhir sungai yang terletak berdekatan dengan laut.

Fungsi sungai diantaranya:

1. Alat transportasi
2. Sebagai irigasi/pengairan
3. Sebagai media tambak ikan dan udang
4. Sebagai sumber air minum
5. Sebagai obyek wisata sungai

E. Penguatan Pendidikan Karakter Yang Diharapkan

Religius, Nasionalis, Mandiri, Gotong Royong, dan Integritas.

F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : Cooperative Learning

Metode Pembelajaran : Penugasan, tanya jawab, diskusi, dan ceramah.

G. Media dan Sumber Pembelajaran

■ Media Pembelajaran

1. Spidol
2. Papan Tulis
3. Video pembelajaran ensiklopedia berbasis video animasi
4. Bahan untuk praktek siklus air

■ Sumber Belajar

1. Buku Siswa (Kemendikbud. 2017. Buku Siswa Kelas V Tema 8 *Lingkungan Sahabat Kita*. Tematik Terpadu Kurikulum 2013 revisi 2017.
2. Lingkungan sekitar

H. Kegiatan Pembelajaran

No	Langkah Kegiatan	Alokasi Waktu
1	<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p> <p>a. Orientasi</p> <p>- Melakukan pembukaan kegiatan mengajar dengan salam pembuka</p>	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan berdoa bersama untuk memulai kegiatan belajar mengajar. - Mengecek kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin - Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam memulai kegiatan belajar mengajar - Menanyakan kabar peserta didik <p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengaitkan materi/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan materi sebelumnya atau pengalaman peserta didik. - Mengingat kembali materi sebelumnya serta dikaitkan dengan materi saat ini. - Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. <p>c. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberi gambaran mengenai manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari - Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan saat ini. <p>d. Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas saat ini - Menjelaskan mekanisme pelaksanaan belajar mengajar. 	
2	<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta peserta didik untuk membaca teks cerita yang berjudul “Demi Air Bersih, Warga Waborobo Rela Berjalan Sejauh 15 Kilometer” - Guru memberi pertanyaan kepada peserta didik seperti 	120 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peristiwa apa yang terjadi? 2. Dimanakah peristiwa itu terjadi? <ul style="list-style-type: none"> - Guru meminta peserta didik menuliskan peristiwa-peristiwa dalam bacaan dalam bentuk peta pikiran. - Guru memberi pertanyaan kepada peserta didik <ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah kalian melihat hujan? 2. Mengapa hujan bisa terjadi? 3. Apa saja manfaat hujan? - Guru meminta peserta didik menyimak video pembelajaran tentang proses siklus air - Guru memberikan ice breaking berupa tepuk siklus air - Guru meminta peserta didik untuk membagi menjadi beberapa kelompok - Peserta didik menyiapkan bahan-bahan yang digunakan untuk praktek terjadinya siklus air - Peserta didik bersama kelompok masing-masing melakukan praktek siklus air dengan mengikuti instruksi dari guru - Guru meminta perwakilan masing-masing kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas - Kelompok lain menyimak dan memberikan pertanyaan kepada kelompok yang maju - Guru meminta siswa mengerjakan 	
--	---	--

	LKPD	
3	<p style="text-align: center;">Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami - Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran - Guru menyampaikan pesan dan kegiatan tindak lanjut (mempelajari materi selanjutnya di rumah) kepada peserta didik - Guru memberi motivasi kepada siswa - Guru mengajak semua siswa untuk berdoa - Guru mengucapkan salam penutup 	15 menit

I. Penilaian

- 1) Penilaian sikap
- 2) Penilaian pengetahuan
- 3) Penilaian keterampilan
(Terlampir)

Mengetahui

Wali Kelas V

Lumajang, 6 April 2023

Peneliti

Elok Devi Andriana, S.pd

NIP: -

Aulia Faradina Rosidawuri

Lampiran 1. Media Pembelajaran



Lampiran 2 Lembar Kerja Peserta didik

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama :
 Kelas :
 No. Absen :

Kegiatan 1

Bacalah bacaan dibawah ini!

Hewan Kelinci

Kelinci merupakan hewan yang sering dijadikan sebagai hewan peliharaan dan hewan pedaging. Kelinci terbagi menjadi dua jenis yaitu kelinci liar dan kelinci peliharaan. Di Indonesia banyak terdapat kelinci lokal, yakni jenis kelinci Jawa dan kelinci Sumatera. Kelinci liar biasanya hidup berkelompok, dan hidup di sarang-sarang bawah tanah. Padang rumput, hutan, dan semak-semak adalah lingkungan dimana kelinci biasanya ditemukan. Berbeda dengan kelinci liar, kelinci peliharaan hidup di kandang yang telah disediakan pemiliknya.

Kelinci merupakan hewan pemakan tumbuhan atau herbivora. Makanan utama kelinci adalah rumput dan sayur-sayuran, namun makanan kesukaan kelinci adalah wortel. Kelinci memiliki penciuman yang tajam untuk mengendus sumber makanan. Kelinci liar memperoleh makanan dengan cara mencari sumber makanan yang berada di dekat tempat tinggalnya. Sementara itu kelinci peliharaan biasanya memperoleh makanan dari sang pemilik.

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Menceritakan tentang apa cerita nonfiksi diatas?
2. Ada berapa macam jenis kelinci? Sebutkan!
3. Dimanakah kelinci tinggal?

Kegiatan 2

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat!

1. Sebutkan manfaat air bagi tumbuhan!
2. Apa itu siklus air?
3. Gambarkan secara singkat proses terjadinya siklus air!

Lampiran 3 Soal Evaluasi Pembelajaran

Pilihlah jawaban dibawah ini dengan jawaban yang tepat!

1. Proses perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi adalah....
 - a. Penyerapan tanah
 - b. Siklus kehidupan
 - c. Penguapan air
 - d. Siklus air
2. Penebangan hutan secara liar menyebabkan terganggunya salah satu tahap daur air. Tahapan yang terganggu akibat kegiatan tersebut adalah
 - b. evaporasi karena penguapan semakin cepat
 - c. kondensasi karena pengembunan tidak maksimal
 - c. presipitasi karena air tercemar asap dari alat terbang
 - d. infiltrasi karena penyerapan air tanah berkurang
3. Salah satu manfaat siklus air adalah.....
 - a. Membantu proses fotosintesis
 - b. Mengeringkan pakaian
 - c. Mencegah terjadinya longsor
 - d. Mempermudah pekerjaan petani
4. Secara alami air hujan yang jatuh ke bumi akan mengalami, kecuali....
 - a. jatuh kembali ke perairan
 - b. mengalir ke tempat tinggi
 - c. mengalir ke sungai atau laut
 - d. meresap ke dalam tanah
5. Tahapan awal siklus air yaitu.....
 - a. Kondensasi
 - b. Infiltrasi

- c. Presipitasi
- d. Evaporasi
6. Beberapa manfaat sungai, kecuali.....
 - a. Untuk sumber air minum
 - b. Pariwisata
 - c. Irigasi
 - d. Memudahkan proses fotosintesis
7. Bagian sungai yang berada di daerah pegunungan disebut.....
 - a. Hulu
 - b. Hilir
 - c. Awalan sungai
 - d. Muara sungai
8. Tahapan presipitasi berpengaruh akibat aktivitas penebangan hutan secara liar. Dampak bagi warga sekitar yang ada di lingkungan hutan adalah...
 - a. Sumber makanan berkurang
 - b. Cadangan air meningkat
 - c. Terjadi banjir pada musim hujan
 - d. Tanah menjadi subur
9. Salah satu manfaat air bagi hewan yaitu.....
 - a. Untuk air minum
 - b. Memudahkan proses fotosintesis
 - c. Mengurangi penguapan
 - d. Mencuci pakaian
10. Siklus air terjadi melalui 3 proses yaitu....
 - a. Penguapan, pengendapan, pengembunan
 - b. Proses penguapan, evaporasi, kondensasi
 - c. Proses evaporasi, kondensasi, presipitasi
 - d. Proses elaborasi, kondensasi, pengembunan

Kunci jawaban:

- | | |
|------|-------|
| 1. D | 6. D |
| 2. D | 7. A |
| 3. A | 8. C |
| 4. B | 9. A |
| 5. D | 10. C |

Lampiran 4 Lembar Penilaian

1. Penilaian Sikap

a. Penilaian sikap spiritual

Lembar Penilaian Sikap Spiritual

Nama Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang

Kelas/ Semester : V/Genap

Tanggal pengamatan : 24 dan 25 Mei 2023

Tema : 8 (Lingkungan sahabat kita)

Subtema : 1 (Manusia dan lingkungan)

No	Nama	Kriteria			Total nilai	Nilai/ predikat
		Ketaatan beribadah	Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran	Sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran		
1	Ahmad Juna					
2	Aldi Pratama					
3	Ali Murtadlo					
4	Aliya Nora					
5	Aulia Devi M					
6	Diana Kayla					
7	Febby Dwi A					
8	Haura Cindy					
9	M.Hasan					
10	M.Farel Lila					
11	M.Ichsan M					
12	M.Iffat A					
13	Nabila N					
14	Qotratun N					
15	Rafa Bagus					
16	Virgi Putra					

Catatan: Pemberian skor dilakukan dengan mengisi skor yang didapat

Nilai Sikap Spritual :

Skor Akhir = $\frac{\text{Jumlah Perolehan Skor} \times 4}{\text{Skor Maksimal}}$

Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

Rentangan nilai:

Sangat Baik = apabila memperoleh Skor Akhir: $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik = apabila memperoleh Skor Akhir: $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup = apabila memperoleh Skor Akhir: $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Perlu Bimbingan = apabila memperoleh Skor Akhir: $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

No	Sikap Spiritual	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Ketaatan beribadah	Melaksanakan sholat dhuha dan dhuhur di sekolah dengan tepat waktu	Selalu melaksanakan sholat dhuha dan dhuhur di sekolah dengan tepat waktu	Sering melaksanakan sholat dhuha dan dhuhur di sekolah dengan tepat waktu	Kadangkadangkang melaksanakan sholat dhuha dan dhuhur di sekolah dengan tepat waktu	Tidak melaksanakan sholat dhuha dan dhuhur di sekolah dengan tepat waktu
2	Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran	Kekhusukan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan	Selalu terlihat khusuk saat berdoa	Sering terlihat khusuk saat berdoa	Kadangkadangkang terlihat khusuk saat berdoa	Tidak pernah terlihat khusuk saat berdoa
3	Sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	Tertib dan tidak membuat gaduh selama proses pembelajaran	Selalu tertib dan tidak membuat gaduh selama proses pembelajaran	Sering tertib dan tidak membuat gaduh selama proses pembelajaran	Kadangkadangkang Tertib dan kadangkadangkang membuat gaduh selama proses pembelajaran	Tidak pernah Tertib dan membuat gaduh selama proses pembelajaran

b. Penilaian Sikap Sosial

Lembar Penilaian Sikap Sosial

Nama Sekolah : Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lumajang

Kelas/ Semester : V/Genap

Tanggal pengamatan : 24 dan 25 Mei 2023

Tema : 8 (Lingkungan sahabat kita)

Subtema : 1 (Manusia dan lingkungan)

No	Nama	Kriteria				Total nilai	Nilai/ predikat
		Disiplin	Tanggungjawab	Peduli	Santun		
1	Ahmad Juna						
2	Aldi Pratama						
3	Ali Murtadlo						
4	Aliya Nora						
5	Aulia Devi M						
6	Diana Kayla						
7	Febby Dwi A						
8	Haura Cindy						
9	M.Hasan						
10	M.Farel Lila						
11	M.Ichsan M						
12	M.Iffat A						
13	Nabila N						
14	Qotratun N						
15	Rafa Bagus						
16	Virgi Putra						

Catatan: Pemberian skor dilakukan dengan mengisi skor yang didapat

Nilai Sikap Spritual :

Skor Akhir = $\frac{\text{Jumlah Perolehan Skor} \times 4}{\text{Skor Maksimal}}$

Skor Maksimal = Banyaknya Indikator x 4

Rentangan nilai:

Sangat Baik = apabila memperoleh Skor Akhir: $3,33 < \text{Skor Akhir} \leq 4,00$

Baik = apabila memperoleh Skor Akhir: $2,33 < \text{Skor Akhir} \leq 3,33$

Cukup = apabila memperoleh Skor Akhir: $1,33 < \text{Skor Akhir} \leq 2,33$

Perlu Bimbingan = apabila memperoleh Skor Akhir: $\text{Skor Akhir} \leq 1,33$

No	Sikap	Indikator	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
1	Disiplin	Melaksanakan peraturan	Mampu melaksanakan aturan dengan kesadaran diri	Melaksanakan aturan dengan pengarahan guru	Kurang mampu melaksanakan aturan	Belum mampu melaksanakan aturan
2	Tanggungjawab	Mengerjakan tugas	Menyelesaikan tugas sesuai arahan dan tepat waktu	Menyelesaikan tugas sesuai arahan tetapi tidak tepat waktu	Menyelesaikan tugas tidak sesuai arahan dan tidak tepat waktu	Tidak menyelesaikan tugas
3	Peduli	Suka menolong	Selalu menolong teman dan yang membutuhkan	Sering menolong teman dan yang membutuhkan	Kadangkadangkang menolong teman dan yang membutuhkan	Tidak pernah menolong teman dan yang membutuhkan
4	Santun	Berkomunikasi dengan bahasa yang santun	Selalu berkomunikasi dengan bahasa yang santun	Sering berkomunikasi dengan bahasa yang santun	Kadang berkomunikasi dengan bahasa yang santun	Tidak pernah berkomunikasi dengan bahasa yang santun

2. Penilaian Pengetahuan

Lembar Penilaian Pengetahuan

Kelas : V (lima)

Tanggal Pengamatan : 25 Mei 2023

Tema : 8 (Lingkungan sahabat kita)

Sub Tema : 1 (Manusia dan lingkungan)

Teknik : Tes tulis

Instrumen : Soal pilihan ganda

No Soal	Mapel	Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah kognitif	Bentuk Soal
1	IPA	a. Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.2. Menganalisis proses terjadinya siklus air	C1	PG
2	IPA	3.8 Menganalisis siklus air	3.8.2 Menganalisis proses	C4	PG

		dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	terjadinya siklus air		
3	IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Menganalisis pentingnya air bagi makhluk hidup	C1	PG
4.	IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.2 Menganalisis proses terjadinya siklus air	C4	PG
5.	IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.2 Menganalisis proses terjadinya siklus air	C1	PG
6	IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Menganalisis pentingnya air bagi makhluk hidup	C1	PG
7	IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Menganalisis pentingnya air bagi makhluk hidup	C1	PG
8	IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.2 Menganalisis proses terjadinya siklus air	C4	PG
9	IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.1 Menganalisis pentingnya air bagi makhluk hidup	C1	PG
10	IPA	3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup	3.8.2 Menganalisis proses terjadinya siklus air	C1	PG

No	Aspek	Penskoran
1	Kemampuan bekerja sama	Skor 4 apabila menunjukkan kerja sama yang sangat baik Skor 3 apabila menunjukkan kerja sama yang baik Skor 2 apabila menunjukkan kerja sama yang cukup baik Skor 1 apabila menunjukkan kerja sama kurang baik
2	Kemampuan menyelesaikan tugas	Skor 4 apabila menyelesaikan tugas dengan sangat baik Skor 3 apabila menyelesaikan tugas dengan baik Skor 2 apabila menyelesaikan tugas dengan cukup baik Skor 1 apabila menyelesaikan tugas dengan kurang baik
3	Kekompakan	Skor 4 apabila menunjukkan kekompakan dengan kelompok dengan sangat baik Skor 3 apabila menunjukkan kekompakan dengan kelompok dengan baik Skor 2 apabila menunjukkan kekompakan dengan kelompok cukup baik Skor 1 apabila menunjukkan kekompakan dengan kelompok kurang baik
4	Keaktifan	Skor 4 apabila selalu aktif dalam kegiatan diskusi kelompok Skor 3 apabila sering aktif dalam diskusi kelompok Skor 2 apabila kadang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok Skor 1 apabila kurang menunjukkan keaktifan dalam diskusi kelompok
5	Kemampuan menerima penjelasan teman	Skor 4 apabila mampu menerima dan memahami penjelasan teman sesuai materi pembelajaran dengan sangat baik Skor 3 apabila mampu menerima dan memahami penjelasan teman sesuai materi pembelajaran dengan baik Skor 2 apabila mampu menerima dan memahami penjelasan teman sesuai materi pembelajaran cukup baik Skor 1 apabila kurang mampu menerima dan memahami penjelasan teman sesuai materi pembelajaran

Keterangan : angket sesuai kategori skor

Kategori skor : 4= sangat baik, 3= baik, 2= cukup, 1= kurang

Keterangan : Nilai = $\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Interval nilai	Predikat	Keterangan
93-100	A	Sangat Baik
84-92	B	Baik
75-83	C	Cukup
<75	D	Kurang

Soal yang diberikan untuk diskusi

1. Apa yang kamu ketahui tentang siklus air?
2. Apa saja peralatan yang digunakan untuk membuat praktek siklus air?
3. Jelaskan bersama kelompokmu bagaimana proses terjadinya siklus air berdasarkan praktek yang telah dilakukan!

A. Hasil penilaian sikap spiritual

No	Nama	Kriteria			Total nilai	Nilai/ predikat
		Ketaatan beribadah	Berdoa sebelum dan sesudah pelajaran	Sikap dalam mengikuti kegiatan pembelajaran		
1	Ahmad Juna	4	4	4	12	4/A
2	Aldi Pratama	4	4	3	11	3,6/A
3	Ali Murtadlo	3	4	3	10	3,3/B
4	Aliya Nora	4	4	3	11	3,6/A
5	Aulia Devi M	4	4	4	12	4/A
6	Diana Kayla	4	4	4	12	4/A
7	Febby Dwi A	3	4	3	10	3,3/B
8	Haura Cindy	3	4	4	11	3,6/A
9	M.Hasan	3	4	4	11	3,6/A
10	M.Farel Lila	3	4	3	10	3,3/B
11	M.Ichsan M	4	4	4	12	4/A
12	M.Iffat A	4	4	4	12	4/A
13	Nabila N	4	4	4	12	4/A
14	Qotratun N	4	4	4	12	4/A
15	Rafa Bagus	4	4	4	12	4/A
16	Virgi Putra	4	4	4	12	4/A

B. Hasil Penilaian Sikap Sosial

No	Nama	Kriteria				Total nilai	Nilai/ predikat
		Disiplin	Tanggungjawab	Peduli	Santun		
1	Ahmad Juna	4	4	4	4	16	4/A
2	Aldi Pratama	3	3	3	4	13	3,25/B
3	Ali Murtadlo	4	4	3	4	15	3,75A
4	Aliya Nora	4	4	3	4	15	3,75/A
5	Aulia Devi M	4	4	4	4	16	4/A
6	Diana Kayla	4	4	4	4	16	4/A
7	Febby Dwi A	3	4	3	3	13	3,25/B
8	Haura Cindy	4	4	4	3	15	3,75/A
9	M.Hasan	3	3	4	3	13	3,25/B
10	M.Farel Lila	3	3	4	4	14	3,5/A
11	M.Ichsan M	4	4	4	4	16	4/A
12	M.Iffat A	4	4	4	4	16	4/A
13	Nabila N	4	4	4	4	16	4/A
14	Qotratun N	4	4	4	4	16	4/A
15	Rafa Bagus	3	4	4	3	14	3,5/A
16	Virgi Putra	4	4	4	4	16	4/A

C. Hasil Penilaian Keterampilan

No	Nama peserta didik	Aspek yang dinilai					Nilai/ predikat
		Kemampuan bekerja sama	Kemampuan menyelesaikan tugas	Kekompakan	Keaktifan Dalam Kelompok	kemampuan menerima penjelasan	
	Kelompok 1						
1	Aulia Devi	100	100	100	100	75	95/A
2	M. Hasan	100	75	75	100	100	90/A
3	M. Iffat	75	100	75	75	100	85/B
4	Aliya Nora	100	100	75	75	75	85/B
	Kelompok 2						
1	Ali Murtadlo	100	100	100	75	50	85/B
2	Ahmad Juna	75	100	75	75	100	85/B
3	Haura Cindy	75	100	75	100	100	90/A
4	Diana Kayla	100	100	75	100	100	95/A
	Kelompok 3						
1	M.Farel	50	75	100	75	100	80/C
2	Rafa Bagus	100	100	75	100	100	95/A
3	Virgi Putra	100	100	100	100	75	95/A
4	Nabila Niscaya	100	100	100	100	75	95/A
	Kelompok 4						
1	Feby Dwi	75	100	75	75	75	80/C
2	M.Ichsan	75	100	75	100	100	90/A
3	Qotrunnada	100	100	100	100	75	95/C
4	Aldi Pratama	75	100	100	75	100	90/A

Lampiran 17 : Dokumentasi

Foto Bersama Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah



Wawancara Bersama Wali Kelas V



Proses Pembelajaran Berlangsung



Pengerjaan Soal *Pretest*



Pengerjaan Soal *Postest*



Foto Bersama Setelah Penelitian



Lampiran 18 : Biodata Penulis

BIODATA**1. IDENTITAS PENULIS**

Nama : Aulia Faradina Rosidawuri
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat/Tanggal Lahir : Lumajang, 23 Januari 2001
 Agama : Islam
 Alamat : Kebonan RT 40 RW 10 Desa Lempeni-Tempeh
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

2. RIWAYAT PENDIDIKAN

TK Dharmawanita Lempeni 01 : Tahun 2005 – 2007
 MIN 2 Lumajang : Tahun 2007 – 2013
 MTsN 01 Lumajang : Tahun 2013 – 2016
 MAN Lumajang : Tahun 2016 – 2019
 UIN KHAS Jember : Tahun 2019 – 2023