

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DIGITAL BERBASIS *MOTION GRAPHIC*  
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar sarjana pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Qothrun Nada Sakinah Asriyatin  
NIM: 202101040028

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
DESEMBER 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DIGITAL BERBASIS *MOTION GRAPHIC*  
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar sarjana pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

**Qothrun Nada Sakinah Asriyatin**  
NIM: 202101040028

Disetujui Pembimbing



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DIGITAL BERBASIS *MOTION GRAPHIC*  
MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL  
KELAS V DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

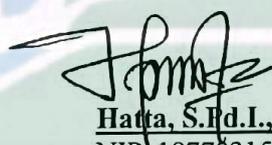
Hari : Jumat  
Tanggal : 13 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

  
Fikri Apriyono, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198804012023211026

  
Hatta, S.Pd.I., M.Pd.I.  
NIP. 197703152023211003

Anggota:

1. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

(  )

2. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd. I.

(  )

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si.  
NIP. 197304242000031005

## MOTTO

فَتَعَلَى اللَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي  
عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya: “Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan” (QS. Taha [20]: 114) \*



---

\* Departemen Agama RI, Al-Qur'an Tajwid dan Terjemahan, (Jakarta: Magfirah Pustaka, 2006), hal. 320

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT, penulis menyelesaikan skripsi ini tepat waktu berkat rahmat dan hidayah-Nya. Penulis mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak Slamet Hariyadi merupakan sosok yang luar biasa, beliau selalu memprioritaskan kebahagiaan keluarga dan anak – anaknya. Beliau selalu memberikan dukungan, motivasi, serta doa yang tiada henti agar penulis dapat menjadi pribadi yang bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, dan masyarakat sekitar.
2. Ibu Shobariyati merupakan sosok ibu yang luar biasa, yang selalu memberikan waktu, tenaga, dan doa bagi keluarganya. Ibu adalah sumber motivasi penulis untuk menjadi lebih baik dan lebih percaya diri.



## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember" dengan tepat waktu. Semoga sholawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan petunjuk kepada kita untuk keluar dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh cahaya ini.

Keberhasilan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, saya mengucapkan Terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM, selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, saya ucapkan terima kasih atas segala fasilitas, yang sangat membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis, S. Ag., M.Si., selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, terima kasih atas izin dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang telah memberikan arahan, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Muhammad Junaidi, M.pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta nasihat kepada penulis.
6. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing skripsi, terima kasih atas bimbingan, waktu, dan motivasi yang diberikan. Arahan Bapak sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Segenap dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi ilmu yang barokah dan bermanfaat untuk ke depannya.
8. Ibu Khafidhoh, S.Pd.I selaku wali kelas V Cut Mutia yang telah sabar membimbing penulis ketika penelitian.
9. Segenap keluarga besar Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian di lembaga ini. Terima kasih atas kerjasama dan bantuannya yang sangat berharga.

Jember, 13 Desember 2024

Qothrun Nada Sakinah A.  
202101040028

## ABSTRAK

**Qothrun Nada Sakinah Asriyatin, 2024** : *Pengembangan Media Video Digital Berbasis Motion Graphic Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember*

Kata Kunci : Media Video Digital, *Motion Graphic*, Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar, karena membantu guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dengan lebih mudah. Dari hal tersebut, pengembangan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan beberapa kendala, seperti rendahnya semangat dan motivasi belajar serta kurangnya pemahaman terhadap materi. Penggunaan media video digital berbasis *motion graphic* dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala tersebut dengan menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif.

Rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah : (1) bagaimana desain pengembangan media video digital berbasis *motion graphic* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember ? (2) bagaimana kelayakan media video digital berbasis *motion graphic* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember?

Berdasarkan masalah diatas, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu : (1) mengembangkan desain media video digital berbasis *motion graphic* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, (2) menguji kelayakan media video digital berbasis *motion graphic* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan *pengembangan research and development* dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian dan pengembangan ialah (1) desain pengembangan media video digital *motion graphic* yang dihasilkan dari pengembangan media video digital berbasis *motion graphic* mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, (2) Hasil kelayakan media video digital *motion graphic* yaitu uji validitas ahli media mencapai 94%, ahli materi mencapai 96%, dan ahli pembelajaran mencapai 97%. Tingginya persentase validasi mengindikasikan bahwa media video digital berbasis *motion graphic* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas V Madrasah Ibtidaiyah.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Istilah.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	14
B. Kajian Teori .....	19

<b>BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>34</b>
A. Model Penelitian dan pengembangan .....	34
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	35
C. Uji Coba Produk.....	39
D. Desain Uji Coba .....	40
1. Jenis Data .....	40
2. Subjek Uji Coba .....	40
3. Instrumen Pengumpulan Data.....	42
4. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>49</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	49
B. Analisis Data .....	68
C. Revisi Produk.....	69
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>71</b>
A. Kajian produk yang telah direvisi .....	71
B. Saran Pemanfaatan, diseminasi,dan pengembangan produk lebih Lanjut .....	73
C. Kesimpulan .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Perbedaan dan Persamaan .....	18
Tabel 3.1 Kriteria Skala Penilaian .....	42
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Media Video Animasi Motion Graphic.....	48
Tabel 4.1 CP (Capaian Pembelajaran) TP (Tujuan Pembelajaran).....	53
Tabel 4.2 Langkah – Langkah Pembuatan Media Video Digital Berbasis Motion Graphic.....	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media.....	58
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi .....	60
Tabel 4.5 Hasil Validasi Pembelajaran .....	61
Tabel 4.6 Respon Peserta Didik .....	63
Tabel 4.7 Hasil Validasi.....	69
Tabel 4.8 Revisi Produk.....	70

**UIN**  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bencana Alam Banjir .....	26
Gambar 2.2 Bencana Alam Angin Puting Beliung .....	27
Gambar 2.3 Bencana Alam Gempa Bumi.....	27
Gambar 2.4 Bencana Alam Gunung Meletus .....	28
Gambar 3.1 Alur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE .....	35
Gambar 4.2 Pengenalan Video Animasi Berbasis Motion Graphic Kelas V Cut Mutia.....	67



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam era transformasi digital yang terus berkembang, inovasi menjadi suatu keharusan, terutama dalam bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu bentuk integrasi teknologi yang potensial adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti video digital dengan teknik motion graphic.

Motion graphic adalah suatu media yang menggabungkan teknologi audio-visual dengan desain grafis untuk menciptakan sebuah ilusi gerak dan transformasi.<sup>1</sup> Penggunaan media *motion graphic* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konteks materi dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial yang sering kali memerlukan visualisasi dinamis.<sup>2</sup>

Melalui Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.<sup>3</sup> Dalam Undang – Undang Republik Indonesia

---

<sup>1</sup> Jon Krasner, *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*, (Focal Press, 2013),72

<https://books.google.co.id/books?id=sKHcAwAAQBAJ&lpg=PA69&hl=id&pg=PA74#v=onepage&q&f=true>

<sup>2</sup> Richard E. Mayer, *Multimedia Learning* (New York: Cambridge University Press, 2009), 23

<sup>3</sup> Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan

nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, pasal 40 ayat (2) menegaskan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.<sup>4</sup> Hal ini sejalan dengan adanya kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, termasuk penggunaan media pembelajaran video digital berbasis *motion graphic*.

Menurut hasil penelitian dari Teuku Agam Raihan Agam yang berjudul “pengembangan media pembelajaran video animasi *motion graphic* berbasis *smartphone* pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di MtsN 1 Nagan Raya”.<sup>5</sup> bahwasanya terdapat persoalan mengenai kurangnya interaksi belajar peserta didik karena minimnya inovasi media pembelajaran interaktif, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi. Hal ini serupa dengan hasil observasi peneliti yang menunjukkan bahwa lembaga penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember juga menghadapi masalah yang sama, yaitu kurangnya media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif.<sup>6</sup> Dengan demikian, perlu adanya suatu inovasi pengembangan media pembelajaran agar dalam proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal dan tercapainya tujuan pembelajaran.

---

Menengah

<sup>4</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Bandung: Citra Umbara, 2006), 72.

<sup>5</sup> Teuku Agam, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Motion Graphic Berbais Smartphone Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII di MTsN 1 Nagan Raya” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar - Raniry, 2021), ii.

<sup>6</sup> Khafidhoh, diwawancarai oleh penulis, Jember 24 Mei 2024

Penerapan media yang efektif, akan terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga mengurangi rasa kebosanan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, maka penggunaan media pembelajaran bertujuan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan. Sebagaimana pandangan Al – Qur'an terhadap media terdapat dalam surah Asy – Syura ayat 51:

وَمَا كَانَ لِنَبِّئٍ أَنْ يُكَلِّمَهُ اللَّهُ إِلَّا وَحْيًا أَوْ مِنْ وَرَائِ حِجَابٍ أَوْ يُرْسِلَ ۖ رَسُولًا  
فَيُوحِي بِإِذْنِهِ مَا يَشَاءُ إِنَّهُ عَلِيُّ حَكِيمٌ ۖ

Artinya : “Tidak mungkin bagi seorang manusia untuk diajak berbicara langsung oleh Allah, kecuali dengan (perantara) wahyu, dari belakang tabir, atau dengan mengirim utusan (malaikat) lalu mewahyukan kepadanya dengan izin-Nya apa yang Dia kehendaki. Sesungguhnya Dia Mahatinggi lagi Mahabijaksana”<sup>7</sup> {QS. Asy – Syura : 51}.

Berdasarkan surah Asy - Syura ayat 51 menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran perlu adanya sebuah perantara, sebagaimana Allah SWT memberikan wahyu kepada umatnya juga melalui perantara. Begitu pula dalam kegiatan pembelajaran. Seorang pendidik memerlukan perantara yakni media pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum merdeka kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember memuat materi yang memerlukan visualisasi menarik agar mudah dipahami oleh peserta didik. Pemilihan materi perubahan alam pada penelitian

<sup>7</sup> Kementerian Agama, Al Quran dan Terjemahan, (Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al Quran Balitbang Diklat Kemenag RI, 2019),711

ini dikarenakan konsep bab 9 menjaga bumi cukup rumit dalam visualisasi, sering kali membuat peserta didik merasa kesulitan, bosan, dan kurang tertarik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Akibatnya peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi tersebut.

Menjadi guru profesional memiliki tanggung jawab terhadap perkembangan seluruh kemampuan peserta didik, baik kemampuan kognitif, kemampuan afektif, maupun kemampuan psikomotorik, juga harus memiliki keahlian dalam menggunakan media dan sumber pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan media pembelajaran video digital berbasis *motion graphic* diharapkan telah sesuai dengan standar kompetensi maupun kompetensi dasar supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Video digital berbasis *motion graphic* adalah video animasi yang dirancang dengan menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak yang dapat membantu peserta didik memahami konsep materi menjaga bumi. Diakhir video penyampaian materi, peneliti juga berinovasi menempatkan beberapa gambaran bencana alam 3 dimensi dari aplikasi *sketchfab* dalam bentuk QR, serta beberapa kuis untuk menunjang pemahaman peserta didik yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial bab 9 menjaga bumi kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

Alasan peneliti memutuskan Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember sebagai tempat peneliti dikarenakan sekolah tersebut merupakan sekolah dengan status akreditasi A yang telah meraih berbagai prestasi, baik di bidang akademik maupun non-akademik. Sekolah ini memiliki keunikan yang sangat

menonjol, baik dari segi prestasi akademik, non-akademik, maupun penguatan nilai – nilai agama. Dengan pendekatan yang holistik terdapat pendidikan, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember berhasil menghasilkan peserta didik yang tidak hanya cerdas dalam bidang ilmu pengetahuan, tetapi juga memiliki karakter yang agamis. Keberhasilan ini tidak luput dari kerjasama antara pihak sekolah, orang tua, dan lingkungan masyarakat yang ikut serta mendukung proses pendidikan yang berkualitas dan berkarakter.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember merupakan lembaga yang berada dibawah naungan Kementrian Agama Republik Indonesia, khususnya didaerah Jember. Madrasah ini senantiasa mengedepankan nilai – nilai keagamaan, setiap pagi sebelum peserta didik masuk dilingkungan sekolah, para guru berbaris untuk menyambut kedatangan mereka dan saling bersalaman. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaranpun, peserta didik melaksanakan sholat dhuha berjamaah dengan para guru, dan berdoa bersama. Tak lupa juga sebelum proses pembelajaran berlangsung, para guru mengajarkan pembiasaan membaca surah – surah pendek, asmaul husna, dan melakukan doa bersama.<sup>8</sup> Selain dalam penguatan nilai – nilai agama, Madrasah ini mengukir beraneka ragam prestasi, baik dari bidang akademik maupun non akademik. Hal ini terbukti pada tahun 2024 para peserta didik MIN 2 Jember meraih berbagai penghargaan dalam bidang akademik seperti Juara 1 Olimpiade Sains Quartal Indonesia 2.0 tingkat nasional, dan

---

<sup>8</sup> Khafidhoh, diwawancarai oleh penulis, Jember 17 Mei 2024

penghargaan dalam bidang non akademik seperti Juara 2 Devisi Barebow SPA Cup 9 Indoor Archery Tournament 2024.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di lembaga Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember terdapat beberapa ruang kelas yang tersedia. Menurut Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag selaku kepala sekolah MIN 2 Jember terdapat 3 kelas yang dimulai kelas V Cut Mutia, V Cut Nyak Dien, dan V RA Kartini, serta memiliki fasilitas digital yang memadai.<sup>10</sup> Berdasarkan hasil wawancara melalui salah satu peserta didik kelas V Cut Mutia yakni Zafran, ia mengungkapkan bahwa, ketika para pendidik mengajar terkadang hanya menjelaskan menggunakan media berupa papan dan buku paket saat kegiatan belajar.<sup>11</sup> Hal ini selaras dengan penjelasan dari koordinator kelas V Cut Mutia yaitu Ibu Khafidhoh, S.Pd.I, menurut hasil wawancara dengan beliau mengatakan bahwa Madrasah tersebut memang memiliki keterbatasan media pembelajaran pada materi ilmu pengetahuan alam dan sosial, seperti materi yang sukar digambarkan. Terkadang ibu Khafidhah menggunakan media pembelajaran yang sederhana dengan bahan bekas. Menurut beliau, dengan adanya media yang menarik apalagi media berbasis digital tentu akan memotivasi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Admin, "Prestasi MIN 2 Jember," Kementrian Agama, 25 Juli 2024, <https://appmadrasah.kemenag.go.id/web/profile?nsm=111135090002&provinsi=35&kota=3509&status=&akreditasi=&kategori=bos>

<sup>10</sup> Siti Fathunnurrohmiyati, diwawancarai oleh penulis, Jember 18 Oktober 2023

<sup>11</sup> Zafran, diwawancarai oleh Penulis, Jember 22 Mei 2024

<sup>12</sup> Khafidhah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 24 Mei 2024

Setelah melaksanakan observasi dan wawancara di kelas, diketahui terdapat beberapa masalah dalam kegiatan belajar, seperti peserta didik sukar memahami materi yang kurang visualisasi sehingga muncul rasa malas belajar, media yang dipakai menggunakan media sederhana, alat teknologi seperti LCD dapat beroperasi dengan baik, tetapi tidak diaplikasikan. Melihat persoalan tersebut, sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan karakteristik peserta didik yang berfungsi untuk membantu berbagai kesulitan guru.

Dari uraian tersebut maka alasan peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan permasalahan yang ada yakni membuat suatu media pembelajaran video berbasis *motion graphic*. Dengan demikian peneliti akan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran pada bab 9 menjaga bumiku. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Desain Pengembangan Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember?

2. Bagaimana Kelayakan Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan Desain Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.
2. Menguji Kelayakan Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

### D. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran digital yaitu video berbasis *motion graphis* bab 9 menjaga bumi pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Berikut adalah spesifikasi produk *motion graphic*:

#### 1. Berdasarkan Konten (isi)

Media pembelajaran video berbasis *motion graphic* digunakan pada tema 9 menjaga bumiku kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Adapun paparannya sebagai berikut:

- a. Jejang Sekolah : Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
- b. Kelas/Semester : V/2

- c. Tema/Subtema : 9. Menjaga Bumiku/1. Perubahan alam
- d. Muatan pembelajaran : Ilmu pengetahuan alam dan sosial

## 2. Berdasarkan Tampilan

Adapun spesifikasi tampilan pengembangan media *motion graphic* sebagai berikut:

- a. Media berupa video interaktif yang dapat diakses dengan cara *online*
- b. Video digital berbasis *motion graphic* berdurasi 6 menit.
- c. Media video digital berbasis *motion graphic* memiliki visualisasi berbagai animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik.
- d. Di dalam media video digital berbasis *motion graphic* terdapat kode barcode yang berisikan kuis dan tampilan 3 dimensi.
- e. Media video digital berbasis *motion graphic* berisikan kuis dari aplikasi *genially*.

## E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan media yang menarik pada pembelajaran bagi peserta didik.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi Siswa

Peserta didik dapat memperoleh dukungan penuh terhadap kesulitan belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan materi.

Peserta didik tetap antusias dalam kegiatan pembelajaran, karena media pembelajaran motion graphic menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

### b. Bagi peneliti

Menambah wawasan, inovasi, dan pengalaman pada mengembangkan media pembelajaran serta menambah pengetahuan bagaimana cara menghadapi dunia pendidikan secara nyata. Dan diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media interaktif guna meminimalisir kejenuhan peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

### c. Bagi guru

- 1) Sebagai sumber media pembelajaran bagi guru dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam.
- 2) Sebagai alat bantu untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran.
- 3) Sebagai bahan referensi pendidik dalam memilih media pembelajaran, serta sebagai alternatif pendekatan pembelajaran

ilmu pengetahuan alam dan sosial yang menarik dan menyenangkan.

d. Bagi sekolah (Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember)

Dengan adanya media pembelajaran motion graphic diharapkan menjadi inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

#### F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam uraian ini perlu dikemukakan beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan. Adapun asumsi dan keterbatasan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *motion graphic* ini terdapat beberapa asumsi, yaitu:

- a. Proses pembelajaran akan terasa lebih mudah ketika menggunakan media *motion graphic*.
- b. Media pembelajaran dapat digunakan dimanapun.
- c. Ketertarikan peserta didik pada media video animasi motion graphic akan mempermudah dalam pemahaman materi.
- d. Media pembelajaran video animasi ini dapat diakses *online*.

2. Keterbatasan pengembangan

Beberapa keterbatasan dari penelitian dan pengembangan media video animasi *motion graphic* sebagai berikut :

- a. Media video animasi *motion graphic* pada penelitian ini hanya difokuskan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial bab 9 menjaga bumiku kelas V.
- b. Penggunaan media hanya bisa diakses dengan alat elektronik seperti laptop, *handphone*, dan lain sebagainya.
- c. Pembuatan media video animasi *motion graphic* memerlukan waktu dan usaha yang signifikan. Proses ini melibatkan beberapa langkah seperti desain, perencanaan animasi, pengeditan, dan revisi.

## G. Definisi Istilah

### 1. Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic*

Media pembelajaran video digital berbasis *motion graphic* merupakan suatu alat bantu berupa video yang dirancang secara digital untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media ini memadukan elemen visual, audio, dan animasi untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik. Di dalam media ini terdapat kuis dan tampilan 3 dimensi perubahan alam yang berbentuk kode barcode.

### 2. Materi Perubahan Alam

Materi perubahan alam yang dimaksud peneliti ini adalah materi perubahan alam kelas V yang fokusnya pada bab 9 menjaga alam materi perubahan alam.

### 3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan mata pelajaran kurikulum merdeka yang diajarkan kepada peserta didik kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. pembelajaran ini membantu peserta didik memahami lingkungan alam dan sosial akan pentingnya hubungan antara manusia dan lingkungannya.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Aulia Tartila berjudul “Penggunaan Media Video *Motion Graphic* dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 17 Bekasi Tahun Pelajaran 2020/2021”.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil penelitian ini ialah untuk mengetahui hasil belajar dari penggunaan media video *motion graphic* dalam pembelajaran menulis teks persuasi siswa kelas VII-2 di SMP Negeri 17 Bekasi. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang terdiri observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Subyek penelitian yaitu peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 17 Bekasi yang berjumlah 21 anak. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *motion graphic* pada kemampuan menulis teks persuasi peserta didik kelas VII-2 SMP Negeri 17 Bekasi memperoleh kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil pakar penelitian yang menunjukkan empat peserta didik 19% memperoleh nilai pada kategori baik sekali (A), 15 peserta didik atau 71% memperoleh nilai pada kategori baik (B), dua peserta didik atau 9,5% memperoleh nilai pada kategori cukup (C), dan tidak ada peserta didik yang memperoleh nilai pada kategori kurang (D).

---

<sup>13</sup> Aulia Tartila, “Penggunaan Media Video *Motion Graphic* dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 17 Bekasi Tahun Pelajaran 2020/2021” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2021), ii.

Dari hasil penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitiannya. Persamaannya adalah (1) Memnggunakan media *motion graphic*. Adapun perbedaannya adalah (1) Menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, (2) Subyek penelitian siswa kelas VII, (3) Materi teks persuasif.

2. Penelitian oleh Rida Ayuni berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Motion Graphic* Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII di MTSN 2 Aceh Besar”.<sup>14</sup>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi *motion graphic* sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian sebesar 88,2%, dan hasil respon peserta didik terhadap media video *motion graphic* pada sistem ekskresi manusia sebesar 88,9% dengan kategori positif.

Dari hasil penelitian diatas, terdapat perbedaan dan persamaan di dalam penelitian. Persamaannya adalah sama-sama mengembangkan media *motion graphic* dan menggunakan metode *Research and Development*. Sedangkan perbedaannya adalah sampel yang diambil kelas VIII dan materi yang diambil adalah sistem ekskresi manusia.

3. Penelitian oleh Teuku Agam Raihan berjudul “Pengembangan media pembelajaran video animasi *motion graphic* berbasis *smartphone* pada

---

<sup>14</sup> Rida Ayuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Motion Graphic* pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII di MTSN 2 Aceh Besar” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darussalam, 2023), ii.

materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di MTsN 1 Nagan Raya”.<sup>15</sup>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi *motion graphic* sangat layak digunakan dengan presentase hasil uji kelayakan media sebesar 82%, hasil uji kelayakan berdasarkan isi dan materi sebesar 97%, sedangkan hasil respon peserta didik.

Dari hasil penelitian diatas terdapat perbedaan dan persamaan. Perbedaan (1) Sampel yang diambil kelas VII, (2) Materi yang diambil sistem pencernaan manusia, (3) Tingkat sekolah adalah MTS. Persamaan (1) Menggunakan metode penelitian *Research and Development* (2) Mengembangkan media video animasi *motion graphic*.

4. Penelitian oleh Eko Wahyu Pricahyo berjudul “Pengembangan video animasi *motion graphic* untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V di SDN Mulur 3 Bendosari Tahun Pelajaran 2017/2018”.<sup>16</sup>

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi *motion graphic* sangat layak digunakan dengan presentase kelayakan penyajian sebesar 82,47 dan total hasil uji coba satu – satu, uji coba kelompok kecil atau terbatas, dan uji coba lapangan atau luas sebesar 4, 26 dengan kategori baik.

Dari hasil penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitiannya. Persamaannya adalah sama – sama menggunakan metode

<sup>15</sup> Teuku Agam, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Motion Graphic* Berbasis Smartphone Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII di MTsN 1 Nagan Raya” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar - Raniry, 2021), ii.

<sup>16</sup> Eko Wahyu, “Pengembangan Video Animasi *Motion Graphic* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Mulur 3 Bendosari Tahun Pelajaran 2017/2018”(Tesis: Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2019), ii.

*Research And Development*. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan model penelitian ASSURE, sedangkan penelitian penulis menggunakan model ADDIE.

5. Penelitian oleh Rayhan Shabir berjudul “Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jaringan Berbasis Luas Di SMK Negeri 2 BandarLampung”.<sup>17</sup>

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil validitas dan kepraktisan bahan ajar video *motion graphic* pada materi jaringan berbasis luas di SMK 2 Bandar Lampung. Jenis penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang terdiri dari *Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas XI Teknik Komputer Jaringan sebanyak 24 peserta didik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar *motion graphic* pada materi jaringan berbasis luas yang telah dikembangkan telah memperoleh kriteria valid. Hal ini dapat dilihat dari hasil ahli penelitian pada aspek kelengkapan media sebesar 0,75, aspek tampilan sebesar 0,67, dalam kategori layak atau valid. Penilaian oleh ahli pakar media pada aspek pembelajaran sebesar 0,69, aspek kebahasaan sebesar 0,64, dalam kategori layak digunakan atau valid. Penilaian bahan ajar video *motion graphic* pada materi jaringan berbasis luas telah memenuhi kriteria praktis dengan rata – rata uji respon peserta

---

<sup>17</sup> Rayhan Shabir “Pengembangan Video *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jaringan Berbasis Luas Di SMK Negeri 2 BandarLampung” (Skripsi: Universitas Lampung, 2022).ii.

didik 74%.

Dari hasil penelitian diatas, terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitiannya. Persamaannya adalah sama – sama menggunakan *Reserach and Development* dan mengembangkan media video animasi *motion graphic*. Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tingkat SMK sedangkan penelitian penulis, penulis meneliti tingkat Madrasah Ibtidaiyah

**TABEL 2.1**  
**Analisis Perbedaan dan Persamaan**

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Aulia Tartila. 2021	Penggunaan Media Video <i>Motion Graphic</i> dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 17 Bekasi Tahun Pelajaran 2020/2021	Penggunaan media video <i>motion graphic</i>	1. Subyek penelitian siswa kelas VII 2. Materi yang diambil adalah teks persuasif 3. Tingkat sekolah adalah SMP
2.	Rida Ayuni. 2023	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>Motion Graphic</i> Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII di MTSN 2 Aceh Besar	1. Mengembangkan media video berbasis <i>motion graphic</i> 2. Menggunakan metode <i>Research and development</i>	1. Materi yang diambil adalah sistem ekskresi manusia 2. Sampel yang diambil adalah siswa kelas VIII 3. Tingkat sekolah adalah MTS
3.	Teuku Agam Raihan. 2021	Pengembangan media pembelajaran video animasi <i>motion graphic</i> berbais <i>smartphone</i> pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di MTsN 1 Nagan Raya	1. Mengembangkan media video berbasis <i>motion graphic</i> 2. Menggunakan metode <i>Research and development</i>	1. Materi yang diambil adalah sistem pencernaan manusia 2. Sampel yang diambil siswa kelas VIII 3. Tingkat sekolah adalah MTS
4.	Eko Wahyu Pricahyo. 2019	Pengembangan video animasi <i>motion graphic</i> untuk meningkatkan hasil belajar mata	1. Mengembangkan media video <i>motion graphic</i> 2. Sampel yang	1. Model penelitian menggunakan ASSURE 2. Materi yang diambil adalah cahaya dan

		pelajaran IPA kelas V di SDN Mulur 3 Bendosari Tahun Pelajaran 2017/2018	diambil siswa kelas V	kegunaannya
5.	Rayhan Shabir . 2022	Pengembangan Media Video <i>Motion Graphic</i> Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jaringan Berbasis Luas Di SMK Negeri 2 Bandar Lampung	1. Mengembangkan media video berbasis <i>motion graphic</i> 2. Menggunakan metode <i>Research and development</i>	1. Materi yang diambil adalah sistem pencernaan manusia 2. Sampel yang diambil siswa kelas XI 3. Tingkat sekolah adalah SMK

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan tersebut, maka penelitian yang akan diteliti oleh peneliti berfokus pada bab 9 menjaga bumiku materi perubahan alam kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember menggunakan media video digital berbasis *motion graphic* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial. *Novelty* pada penelitian ini adalah (1) Media video digital berbasis *motion graphic* menyampaikan materi perubahan alam (2) Didalam video *motion graphic* menyajikan kuis dan tampilan 3dimensi mengenai perubahan alam yang dikemas menggunakan kode *barcode*, (3) Media video digital berbasis *motion graphic* diujikan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## B. Kajian Teori

### 1. Penelitian dan Pengembangan

#### a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) karya, pengembangan merupakan cara, proses, perbuatan mengembangkan.<sup>18</sup> WJS Poerwardaminta mengungkapkan dalam karyanya Kamus Umum Bahasa Indonesia (KBBI) bahwa pengembangan merupakan perbuatan menjadikan bertambah, berubah sempurna (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya).<sup>19</sup>

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang akan diciptakan.

Pengembangan merupakan sebuah penelitian, dimana pengembangan digunakan dalam pendidikan yang biasanya disebut dengan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau biasanya disebut dengan *Research and Development (R&D)* merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk membuat dan memvalidasi produk.<sup>20</sup> Menurut Borg & Gall, pengembangan dan penelitian merupakan suatu proses yang dipakai untuk

---

<sup>18</sup> *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), 201.

<sup>19</sup> Sukiman, *Pengembangan media pembelajaran*, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012), 53.

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. (Bandung: Alfabeta, 2019), 30

mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>21</sup> Sedangkan menurut Sugiyono, penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>22</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses, cara, atau langkah – langkah yang dilakukan peneliti dengan merancang, membuat atau menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan rujukan dan kriteria dari produk yang dirancang.

## 2. Media pembelajaran

### a. Pengertian media pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin dari bentuk jamak kata “medium”. Secara bahasa kata tersebut memiliki makna perantara atau pengantar.<sup>23</sup> Menurut Heinich, media adalah alat saluran komunikasi seperti film, televisi, diagram, bahan cetak, komputer, dan instruktur.<sup>24</sup>

Media dapat berbentuk apa saja yang akan digunakan pendidik dalam proses menyampaikan materi. Media pembelajaran harus memberikan pengaruh pada peserta didik dalam meningkatkan

---

<sup>21</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. (Bandung: Alfabeta, 2019), 222.

<sup>22</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2016), 407.

<sup>23</sup> Rudi Susilana ,Cepi Riayana, *Media Pembelajaran* ,(Bandung:CV.Wacana Prima. 2009), 6.

<sup>24</sup> Rudi Susilana ,Cepi Riayana, *Media Pembelajaran* ,(Bandung:CV.Wacana Prima. 2009), 6.

motivasi belajar. Moh Suardi mengungkapkan dalam bukunya yang berjudul “*Belajar dan Pembelajaran*” bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>25</sup>

Dengan demikian, dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

#### **b. Karakteristik Media Pembelajaran**

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda. Media pembelajaran harus berisikan substansi yang memadai dan disajikan dengan sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dari karakteristik media pembelajaran sebagai berikut:

##### 1) Menggunakan bahasa yang dimengerti

Media pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam pemahaman materi. Oleh karena itu media diciptakan dengan menggunakan bahasa yang dimengerti peserta didik, dari struktur kalimat, aturan tata bahasa, serta penggunaan kosa kata.

---

<sup>25</sup> Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018), 7.

## 2) Menggunakan multimedia

Multimedia adalah gabungan dari berbagai elemen informasi seperti grafik, teks, gambar, animasi, foto, video, dan audio yang dapat memperjelas materi yang akan disampaikan oleh pendidik.<sup>26</sup> Dalam media pembelajaran diperlukan multimedia agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

### c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki tiga jenis sebagai berikut:

#### 1) Media Audio

Media audio adalah media dengar atau sumber belajar dengan menggunakan indera pendengar. Materi ataupun informasi disampaikan dengan bentuk suara kepada peserta didik seperti radio, alat perekam, dan lain sebagainya. Salah satu kelebihan media audio yakni media dapat diputar berulang – ulang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan kekurangan dari media audio adalah media audio berbentuk abstrak, dikarenakan hanya berbentuk suara. Fungsi media audio untuk melatih segala kegiatan yang berhubungan dengan aspek keterampilan mendengarkan.<sup>27</sup> Bagi peserta didik yang sulit berimajinasi akan merasa kesusahan dalam menggambarkan materi yang disampaikan melalui media audio tersebut.

#### 2) Media visual

<sup>26</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kata Pena, 2016), 129.

<sup>27</sup> Azhar Arsyad, *media pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), 45

Media visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan. Media visual merupakan sumber belajar yang umumnya berisikan informasi ataupun materi pelajaran dikemas secara menarik dalam bentuk gambar dua dimensi seperti foto, gambar, diagram, peta konsep, dan lain sebagainya. Kelebihan dari media visual adalah dapat dianalisis lebih mudah, dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Kekurangan dari media visual adalah media hanya berupa gambar atau tulisan, sehingga tidak dapat digunakan peserta didik yang berkebutuhan khusus.

### 3) Media audio visual

Media audio visual merupakan media pembelajaran yang berisikan materi ataupun informasi dengan dikemas secara efektif dan efisien dibanding media audio dan media visual. Media audio visual menggabungkan keduanya menjadi video pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam memahami materi, baik peserta didik yang berkebutuhan khusus maupun tidak. Karena media audio visual ini menyajikan materi pelajaran dalam bentuk gambar dan audio seperti video pembelajaran, film pendek, video kaset, dan lain sebagainya.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bermacam – macam. Oleh karena itu, pemanfaatan media

pembelajaran memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi. Hal tersebut diungkap oleh Azhar Arsyad yakni manfaat penggunaan media pembelajaran antara lain meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk menimbulkan motivasi belajar.<sup>28</sup>

Secara umum, manfaat media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar adalah meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik guna kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Akan tetapi, secara khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran yang lebih rinci, diantaranya:

- 1) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.<sup>29</sup>
- 2) Efisien dalam waktu dan tenaga.
- 3) Proses pembelajaran menjadi tidak monoton, dan lebih efisien.
- 4) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

### **3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

#### **a. Pengertian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial**

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan perpaduan dari dua bidang keilmuan yang mengkaji fenomena alam dan interaksi sosial manusia. Pembelajaran ini bertujuan mengembangkan kompetensi peserta didik dalam memahami dan

---

<sup>28</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011), 26.

<sup>29</sup> Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (journal.uny.ac.id)*, 02. 2502-5104-Article Text-949-2982-1-PB.pdf (diakses pada hari sabtu 02 Maret, 2024)

menganalisis hubungan timbal balik antara manusia dengan lingkungannya.<sup>30</sup>

#### 4. Materi Perubahan Alam

##### a. Perubahan lingkungan akibat faktor alam

Perubahan lingkungan adalah proses alami yang mengubah bentuk dan karakteristik permukaan bumi serta kondisi alam disekitarnya. Perubahan ini dapat terjadi secara cepat (dalam hitungan detik hingga hari) maupun lambat (dalam hitungan tahun hingga abad).

Bumi sebagai tempat tinggal akan selalu mengalami perubahan. Perubahan tersebut dapat disebabkan secara alami atau karena pengaruh aktivitas manusia. Indonesia merupakan negara yang sering kali mengalami bencana alam. Berikut contoh bencana alam yang dapat mengakibatkan perubahan lingkungan di bumi :

##### 1) Banjir



Sumber gambar : cncindonesia.com

**Gambar 2.1 Bencana Alam Banjir**

Banjir adalah peristiwa meluapnya air dan merendam daratan. Banjir disebabkan oleh curah hujan yang tinggi atau

<sup>30</sup> Samatowa, U, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Indeks, 2018), 3-5.

kekuatan ulah manusia. Ulah manusia yang dapat menyebabkan banjir yaitu seperti membuang sampah sembarangan, penggudulan hutan.

2) Angin puting beliung



Sumber gambar: Metrokini.com

**Gambar 2.2 Bencana Alam Angin Puting Beliung**

Angin puting beliung merupakan angin kencang yang berputar dengan cepat yang menyebabkan kerusakan parah dalam waktu singkat. Puting beliung adalah sebutan lokal untuk angin tornado dalam skala kecil. Sering kali di negara Indonesia terjadi angin puting beliung yang disebabkan oleh beberapa faktor, seperti perubahan iklim dan cuaca<sup>31</sup>

<sup>31</sup> Ahmad fadillah, *Bupena Kurikulum Merdeka Jilid 5d IPA Kelas V SD*, (Jakarta: Erlangga, 2023), 109

### 3) Gempa bumi



Sumber gambar: Metrokini.com

**Gambar 2.3 Bencana Alam Gempa Bumi**

Gempa bumi merupakan getaran atau guncangan yang terjadi di permukaan bumi akibat pelepasan energi secara tiba – tiba di dalam kerak bumi.<sup>32</sup> Penyebab terjadinya gempa bumi yakni (1) pergerakan lempeng tektonik (2) vulkanisme (3) aktivitas patahan aktif.

Gempa bumi memiliki beberapa jenis, seperti gempa tektonik yang paling umum terjadi yang disebabkan oleh pergeseran lempeng bumi yang berpotensi merusak wilayah luas,<sup>33</sup> dan gempa vulkanik yang disebabkan oleh aktivitas gunung berapi, terjadi sebelum atau selama letusan gunung berapi yang berskala lebih kecil.

<sup>32</sup> Dewi Liesnoor Setyowati, Manajemen Bencana Untuk Perguruan Tinggi, (Semarang Universitas Negeri Semarang Press), 56

<sup>33</sup> Sri Hidayati, Pengantar Geologi Dinamis,(Bandung: Penerbit ITB, 2018), 89

#### 4) Gunung meletus



Sumber gambar: Metrokini.com

**Gambar 2.4 Bencana Alam Gunung Meletus**

Gunung meletus merupakan peristiwa alam ketika gunung berapi mengeluarkan material dari dalamnya. Faktor utama terjadinya gunung meletus yakni (1) pergerakan lempeng tektonik (2) perbedaan komposisi magma (tekanan gas dan magma meningkat) (3) letusan terjadi melalui kawah gunung.

Dampak terjadinya gunung meletus adalah perubahan bentuk bumi yang disebabkan oleh gunung meletus, seperti kerusakan infrastruktur disekitar wilayah gunung, pengayaan mineral tanah.<sup>34</sup>

#### **b. Perubahan lingkungan akibat aktivitas manusia**

Selain faktor alam, perubahan lingkungan juga dapat disebabkan oleh aktivitas manusia. Beberapa contoh aktivitas manusia yang dapat mengakibatkan perubahan lingkungan yakni:

##### 1) Pembakaran hutan

Pembakaran merupakan salah satu kontributor utama terjadinya perubahan lingkungan alam yang signifikan di planet ini.

<sup>34</sup> Ir. Sutikno, Geologi lingkungan, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2017), 56

<sup>35</sup> Dampak dari pembakaran hutan yakni, seperti (1) pelepasan karbon dioksida masif, (2) kerusakan ekosistem, (3) gangguan iklim global, (4) dan meningkatkan efek pemanasan global.

## 2) Penebangan hutan

Penebangan hutan adalah pembalakan atau pengambilan kayu dari kawasan hutan secara terencana maupun tidak terencana, yang memiliki konsekuensi kompleks bagi lingkungan dan masyarakat.<sup>36</sup> Dampak dari kegiatan ini adalah meningkatnya emisi karbon, penurunan kemampuan penyerapan CO<sub>2</sub>, gangguan siklus air, dan risiko banjir serta longsor.

## 3) Penambangan

Penambangan merupakan kegiatan mengambil bahan galian atau mineral dari dalam kerak bumi dengan menggunakan berbagai metode dan teknologi.<sup>37</sup> Dampak besar dari kegiatan ini adalah rusaknya ekosistem.

### c. Upaya mencegah perubahan lingkungan akibat aktivitas manusia

Berbagai kerusakan alam disebabkan ulah manusia yang dapat dicegah, antara lain sebagai berikut:

<sup>35</sup> James Hansen, Faktor Manusia dalam Perubahan Iklim, (Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, 2019), 67

<sup>36</sup> Daniel Murdiyarto, Dinamika Hutan dan Perubahan Iklim, (Bogor: CIFOR Press, 2019), 56

<sup>37</sup> Hariyanto Sulistyono, Teknologi Pertambangan Modern, (Bandung: Penerbit ITB, 2019), 67

1) Melakukan reboisasi

Reboisasi merupakan kegiatan penanaman kembali hutan yang gundul atau rusak dengan upaya mengembalikan fungsi hutan setelah mengalami kerusakan.<sup>38</sup>

2) Menerapkan kegiatan reduce

*Reduce* merupakan upaya sistematis untuk mengurangi penggunaan barang dan produksi sampah bagian dari pendekatan limbah yang berkelanjutan.

## 5. Video Animasi *Motion Graphic*

### a. Pengertian *motion graphic*

Menurut Betancourt dalam Chendy Jeane Beatrix mengungkapkan bahwa *motion graphic* merupakan grafik yang menggunakan *footage* dari teknologi animasi atau video untuk menciptakan ilusi dari *motion* atau gerakan dan umumnya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia.<sup>39</sup> Sedangkan Gallagher mengungkapkan dalam bukunya yang berjudul *Exploring Motion Graphic*, *motion graphic* adalah kedinamisan dari nama yang diberikan. Memberikan efek hidup pada tulisan dan gambar yang membuat hal tersebut menjadi sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada penonton.<sup>40</sup>

<sup>38</sup> Ir. Hadi Susilo, Teknik Rehabilitasi Hutan, (Bogor: IPB Press, 2019), 56

<sup>39</sup> Chendy Jeane Beatrix, “Desain *Motion Graphic* Pahlawan Nasional DR. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi”, (Tesis: Universitas Multimedia Nusantara, 2015), 7.

<sup>40</sup> Rebecca Gallagher et al., *Exploring Motion Graphics*, (New York: Thomson Delmar Learning, 2007), 3.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa, motion graphic adalah visualisasi gambar yang bergerak dengan menggunakan teknologi, sehingga dapat menciptakan ilusi seolah – olah sebuah objek diam menjadi bergerak dengan penggabungan elemen – elemen seperti, audio, gambar, video, tulisan, dan lain – lain.

Dalam penelitian ini, video digital berbasis *motion graphic* dimodifikasi dengan memberikan tampilan 3 dimensi dan kuis yang telah disesuaikan dengan materi peneliti ambil yaitu perubahan alam. Dalam video digital berbasis *motion graphic* ini tidak jauh beda dengan video lainnya, yakni menggabungkan audio dan visual yang didesain semenarik mungkin agar dapat menyampaikan materi dengan mudah.

#### **b. Kelebihan video animasi motion graphic**

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh konsep mengajar pendidik, dan konsep mengajar pendidik mengacu dengan perkembangan teknologi dan industri. Oleh karena itu terciptalah media pembelajaran motion graphic yang dapat mempermudah konsep mengajar pendidik. Kelebihan dari media pembelajaran video animasi motion graphic antara lain:

- 1) Menggunakan video animasi motion graphic akan menghilangkan rasa bosan peserta didik pada materi.

- 2) Video animasi motion graphic dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 3) Penggunaan video animasi motion graphic dapat menghemat waktu dalam proses pembelajaran, dan video animasi motion graphic dapat diputar secara berulang – ulang.
- 4) Penggunaan video animasi motion graphic dapat menghemat biaya produksi dibanding dengan menggunakan media pembelajaran pemeran sungguhan.

Setiap kelebihan selalu terdapat kekurangan. Diantara beberapa kelebihan yang sudah tertera di atas, berikut beberapa kekurangan dari video motion graphic yaitu:

- 1) Membuat video animasi motion graphic membutuhkan keahlian khusus dalam proses edit video.
- 2) Dalam memproduksi video animasi dibutuhkan kreativitas guru untuk mendesain animasi yang efektif agar dapat menarik perhatian peserta didik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian pengembangan atau sering juga disebut dengan *Research and Development* (R&D) dengan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). *Research and Development* (R&D) merupakan metode atau prosedur yang digunakan untuk membuat dan memvalidasi produk yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.<sup>41</sup> Tujuan utama model pengembangan R&D ini digunakan untuk mengembangkan dan mendesain produk yang efisien.<sup>42</sup>

Berdasarkan landasan filosofi pendidikan dari pengembangan ADDIE yakni harus bersifat *student center*, otentik, inovatif, dan inspiratif. Beberapa tahap proses dalam model ADDIE memiliki ikatan satu sama lain, oleh karena itu penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya sebuah produk pembelajaran yang efektif.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2019), 32

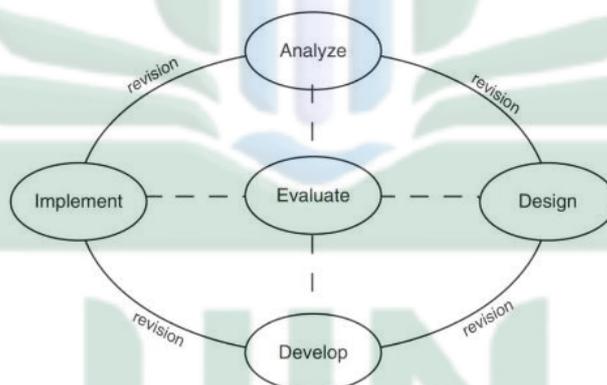
<sup>42</sup> Benny A., *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, (Jakarta: Pustaka Media Group, Cet 2, 2016), 23.

<sup>43</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (London: Springer Science+Business Media, 2009), 2.

Pada pengembangan ADDIE terdapat lima langkah diantaranya, *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi).<sup>44</sup>

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini memiliki prosedur pengembangan dengan tahap – tahap yang ada dalam model pengembangan ADDIE. Model ini dipilih sebab memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.<sup>45</sup> Dalam model ADDIE dapat dipahami pada gambar dibawah ini.<sup>46</sup>



**Gambar 3.1 Alur Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE**

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dalam model ADDIE adalah langkah awal untuk menilai kebutuhan pengembangan produk dengan mengidentifikasi

<sup>44</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (London: Springer Science+Business Media, 2009), 25.

<sup>45</sup> Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (London: Springer Science+Business Media, 2009), 17-21.

<sup>46</sup> Edi Irawan, *Deteksi miskonsepsi di Era Pandemi* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), 19,  
[https://www.google.co.id/books/edition/DETEKSI\\_MISKONSEPSI\\_DI\\_ERA\\_PANDEMI/mRYvEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prosedur+penelitian+model+addie&pg=PA15&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/DETEKSI_MISKONSEPSI_DI_ERA_PANDEMI/mRYvEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prosedur+penelitian+model+addie&pg=PA15&printsec=frontcover)

masalah yang ada, seperti ketidaksesuaian dengan perkembangan zaman, kebutuhan belajar, teknologi, dan karakteristik peserta didik.

Tahapan analisis yang dilakukan penulis mencakup empat hal, yaitu analisis permasalahan, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis kompetensi, serta analisis karakteristik peserta didik. Tahapan ini bertujuan untuk menentukan pentingnya pengembangan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara garis besar, tahapan yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

a. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dialami oleh Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dengan melakukan observasi dan wawancara.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis keadaan media pembelajaran sebagai informasi utama dalam pembelajaran, serta ketersediaan media pembelajaran yang mendukung terlaksanannya pembelajaran tersebut.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi perubahan alam. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik.

d. Analisis Kurikulum

Pada analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Hal ini dilakukan agar pengembangan media dapat sesuai tuntutan kurikulum yang berlaku.

e. Analisis kompetensi

Analisis kompetensi berisi tentang kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. kompetensi tersebut dapat diuraikan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).

## 2. *Design (Desain)*

Tahap perencanaan (*design*) merupakan prosedur sistematis untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini mencakup tiga fase tahap yaitu (1) peneliti mengumpulkan informasi dari tahap analisis untuk memulai proses kreatif merancang produk, (2) selanjutnya peneliti mengidentifikasi materi, menganalisis sumber daya yang diperlukan, merancang alur kegiatan, serta menetapkan kriteria penilaian.

Tahap desain peneliti merancang media pembelajaran video digital berbasis motion graphic dengan menggunakan beberapa *software* seperti *Capcut*, *Canva*, *Powtoon*, *Dora toon*, dan *Blender*. Media motion graphic dirancang sesuai dengan analisis KI, KD, indikator dan tujuan

pembelajaran yang didalamnya berupa materi, bentuk visualisasi 3d bencana alam, dan kuis.

Tahap – tahap rancangan peneliti dalam mengembangkan media video animasi motion graphic yakni:

- a. Melakukan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi video *editing*. pembuatan media *motion graphic* dilihat dari segi materi, desain, serta bahasa.
- b. Melakukan review media pembelajaran oleh ahli materi, dan ahli media .
- c. Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan kritik, saran, dan masukan oleh kedua ahli.

### **3. *Development (pengembangan)***

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan rancangan dalam proses pembuatan media video animasi motion graphic dan kemudian akan divalidasi oleh ahli media, serta ahli materi. Hasil dari penilaian angket akan diakumulasi dan dilakukan uji kelayakan. Setelah dinyatakan layak untuk digunakan sebagai penelitian, dilanjutkan pada tahap implementasi.

### **4. *Implementation (Implementasi)***

Pada tahap ini peneliti melakukan penerapan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. dengan melaksanakan uji coba kelompok besar dan kelompok kecil yang melibatkan peserta didik untuk mengetahui

respon dari peserta didik, serta kemenarikan media pembelajaran media motion graphic.

Dalam penelitian ini, implementasi media video digital *motion graphic* dilakukan di kelas V Cut Mutia Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Dalam penerapan media video digital *motion graphic* dilakukan sesuai dengan modul yang telah peneliti buat. Setelah implementasi maka selanjutnya evaluasi dari validator ahli pembelajaran dan hal tersebut digunakan sebagai refleksi untuk implementasi selanjutnya.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi, peneliti melaksanakan evaluasi terkait penggunaan media motion graphic untuk memperhitungkan seberapa berkualitas media motion graphic dalam penerapan pembelajaran, serta peneliti melakukan revisi pada media yang telah dibuat.

Dalam tahap evaluasi ini melibatkan validasi dari para ahli media dan materi, serta mengumpulkan tanggapan dari ahli pendidik dan peserta didik. Tujuannya untuk menilai kualitas media yang dikembangkan. Media video animasi berbasis motion graphic dapat diterapkan sepanjang tidak diperlukan perubahan signifikan. Setelah produk media diimplementasikan, evaluasi mendalam menjadi langkah krusial untuk mengukur keberhasilan dan mengidentifikasi area perbaikan.

#### **C. Uji coba Produk**

Uji coba media dilakukan dengan tujuan mengumpulkan data yang kompherensif untuk mengevaluasi tiga aspek utama yakni (1) Manfaat (2)

Efisiensi (3) Estetika dari media yang dikembangkan. Desain uji coba, subyek, jenis data, alat pengumpulan data, dan metode analisis data semuanya yang harus dijelaskan di bagian ini dalam urutan secara logis.<sup>47</sup>

#### **D. Desain Uji Coba**

Dalam penelitian dan pengembangan desain uji coba dibagi menjadi dua tahap. Tahap awal yaitu tahap validasi oleh validator yang terdiri dari ahli media, serta ahli materi. Sedangkan tahap kedua yaitu tahap dimana peneliti menguji coba produk pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

##### **1. Jenis Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan video animasi motion graphic ada dua jenis, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Dalam data kualitatif berupa data hasil wawancara dengan guru dan peserta didik, tanggapan, dan saran perbaikan oleh para validator ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil perhitungan angket yang diberikan kepada para ahli dan subjek uji coba lapangan yang berisi angka – angka yang diperoleh dari skor jawaban uji coba peserta didik.

##### **2. Subjek Uji Coba**

Adapun subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari ahli media, ahli materi, pendidik, serta peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Dalam subjek uji coba ada beberapa kriteria sebagai berikut :

---

<sup>47</sup> Tim penyusun, “pedoman Penulisan Karya Ilmiah”, (Jember: UIN KHAS Jember, 2021),70.

a. Ahli media oleh Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd

Dalam penelitian ini, ahli media sekaligus ahli bahasa yang dipilih adalah Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd, seorang dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di UIN KHAS Jember. Sebagai seorang akademisi yang berkompeten, Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd diharapkan dapat memberikan penilaian, masukan, dan validasi terhadap media pembelajaran yang sedang dikembangkan dalam penelitian ini.

b. Ahli materi oleh Bapak Moh. Sutomo M.Pd

Pada penelitian ini, kriteria untuk validator ahli materi adalah Bapak Moh. Sutomo M.Pd yang memiliki kompetensi di bidang mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial khususnya di materi IPS.

c. Pendidik (guru) kelas V Cut Mutia Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Pendidik yang menjadi subyek uji coba dalam penelitian ini adalah mereka yang memiliki pemahaman tentang situasi kelas. Oleh karena itu, subyek uji coba dalam penelitian ini ditetapkan pada guru kelas V Cut Mutia yakni Ibu Khafidhoh, S.Pd,I.

d. Peserta didik kelas V Cut Mutia Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, dengan total jumlah sebanyak 25 siswa.

Tujuan dari subjek uji coba adalah untuk mengetahui kevalidan produk media pembelajaran motion graphic dari para ahli (media, dan materi), serta guru kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

### 3. Instrumen Pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini berupa alat pengumpulan data yang berisikan panduan observasi, wawancara, dokumen, angket validasi para ahli (media, dan materi), dan angket respon peserta didik.

Angket dalam instrumen pengumpulan data ini berupa daftar centang dengan skala penilaian pada setiap aspek mengenai media pembelajaran *motion graphic* yang telah dirancang dengan menggunakan skala likert rentang skor 1 – 5. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial.<sup>48</sup> Adapun kriteria penelitian dalam skala *likert* yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Skala Likert**

No	SKOR	KETERANGAN
1.	5	Sangat Setuju
2.	4	Setuju
3.	3	Ragu – Ragu
4.	2	Tidak Setuju
5.	1	Sangat Tidak Setuju

**Keterangan:**

Sangat Setuju (SJ) : 5

Setuju (S) : 4

<sup>48</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2010), 138

Ragu – Ragu (RG)	: 3
Tidak Setuju (TS)	: 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	: 1

Berikut merupakan pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi *motion graphic*:

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan informasi, di mana pengamatan dilakukan secara langsung terhadap sumbernya. Data yang diamati bisa mencakup gambaran sikap, perilaku, tindakan, dan aktivitas manusia secara umum. Informasi yang dikumpulkan melalui observasi juga berasal dari pengalaman atau interaksi anggota dalam suatu organisasi.<sup>49</sup> Dalam Penelitian ini, observasi dilakukan di Madrasah Negeri 2 Jember, hal ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan agar dapat mengetahui apa saja hal yang akan dibutuhkan pada saat proses penelitian yang mencakup kondisi sekolah, guru, dan peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara merupakan suatu kegiatan percakapan antara satu orang atau lebih, di mana seorang pewawancara mengajukan pertanyaan kepada narasumber. Prosedur pelaksanaan wawancara dimulai dengan pewawancara memperkenalkan diri dan menjalin hubungan yang baik dengan narasumber. Dimulai membicarakan

---

<sup>49</sup> J.R Raco, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia), 112.

persoalan yang diharapkan dengan memberitahu tujuan penelitian serta menyakinkan subyek bahwa apa yang dibicarakan akan bersifat rahasia.<sup>50</sup>

Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur, karena sebelum wawancara dilakukan, peneliti telah mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu untuk memperoleh data yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

Peneliti berfokus pada penggunaan instrumen analisis kebutuhan peserta didik, yang meliputi penggunaan angket dan wawancara. Pengumpulan data tentang kebutuhan peserta didik didik dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial bab 9 materi perubahan alam kelas V.

Pada saat wawancara juga dilakukan dengan guru kelas V untuk mendapatkan perspektif terkait penggunaan media dalam media konteks pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial bab 9 materi perubahan alam kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Kolaborasi antara angket dan wawancara diharapkan menghasilkan gambaran yang komprehensif tentang bagaimana penggunaan media dan dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial bab 9 materi perubahan alam kelas V.

Penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa gambar atau foto

---

<sup>50</sup> Salim dan Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : Cipta Pustaka Media, 2007), 119

yang disertai dengan penjelasan yang relevan mengenai hasil belajar peserta didik kelas V Cut Mutia di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

c. Dokumen

Dokumen merupakan catatan peristiwa penting yang telah berlalu, hal tersebut dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya monumen yang dihasilkan seseorang.<sup>51</sup> Dalam penelitian ini dokumen yang peneliti pakai berupa gambar atau foto, daftar peserta didik, hasil validasi para ahli, dan angket respon peserta didik.

d. Angket

Angket merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti kepada responden, dengan tujuan agar responden dapat memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.<sup>52</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa angket untuk mengumpulkan data yang diinginkan. Angket yang digunakan mencakup angket validasi (validasi ahli materi, dan ahli media), angket respons dari guru dan peserta didik.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua jenis analisis data berupa teknis

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2018), 239

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2017), 137

analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik data kualitatif ini diperoleh dari hasil penilaian ahli media, materi, guru dan peserta didik yang berupa masukan saran, kritik, serta tanggapan yang diterima dari hasil angket. Sedangkan data kuantitatif yaitu teknik yang digunakan untuk membuat kesimpulan data – data dari hasil penelitian. Teknik data kuantitatif diperoleh melalui instrumen penelitian pada tahap uji coba dan validasi desain, kemudian dianalisis melalui statistik. Dengan cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya, kemudian hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media video animasi *motion graphic*.

a. Teknik analisis data kualitatif

Dalam penelitian ini, teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan metode pengumpulan data yang dijelaskan oleh Sugiyono, yang mencakup observasi, wawancara, dokumentasi, serta triangulasi.<sup>53</sup>

b. Teknik analisis data kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data berupa angka yang diperoleh oleh peneliti melalui respons dari para ahli, pendidik (guru) dan peserta didik. Hasil survei dan penilaian ahli kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mengevaluasi kelayakan dan kualitas produk atau media yang dikembangkan.

---

<sup>53</sup> Sugiyono, .Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D (Bandung : Alfabeta, 2019)

Dengan cara ini diharapkan dapat memahami data rumus yang digunakan dalam mengukur nilai angket kelayakan produk sebagai berikut:

a. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan media video animasi berbasis *motion graphic* dilakukan melalui proses validasi komprehensif yang melibatkan 4 pakar dari berbagai bidang, mencakup ahli media, materi, dan dua bidang pembelajaran (guru dan peserta didik). pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen angket validasi dengan pendekatan skala *likert*, yang memungkinkan pengukuran tingkat persetujuan atau penilaian validator terhadap karakteristik dan kualitas media yang dikembangkan. Berikut presentase kelayakan media video animasi *motion graphic* dari perhitungan sebagai berikut :

- 1) Perolehan dari masing – masing validasi dari validator akan dipresentasikan dengan menggunakan rumus berikut :

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

**Keterangan :**

V – ah : Validasi Ahli

Tse : Total skor empirik yang diperoleh dari penilaian ahli

Tsh : Total skor yang diharapkan

- 2) Perolehan angket peserta didik akan dipresentasikan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100$$

**Keterangan :**

$\Sigma X$  : Jumlah keseluruhan jawaban siswa

$\Sigma xi$  : Jumlah keseluruhan skor ideal semua item

Setelah mengetahui hasil nilai validasi produk, untuk menjabarkan hasil validasi dapat dilihat dari kriteria validasi pada tabel 3.2 berikut:

**Tabel 3.2**  
**Penilaian Skala Likert**

No.	Interval Skor	Kualifikasi	Keterangan
1	$85 \leq V - ah \leq 100$	Sangat Baik	Sangat Layak
2	$69 \leq V - ah < 84$	Baik	Layak
3	$53 \leq V - ah < 68$	Cukup	Cukup Layak
4	$37 \leq V - ah < 52$	Kurang	Kurang Layak
5	$20 \leq V - ah < 36$	Sangat Kurang	Sangat Kurang Layak

Jika suatu angket memenuhi persyaratan tertentu yakni tingkat validasi 81 % - 100% maka dapat dikatakan sangat layak.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data dan Uji Coba

Penyajian data hasil uji coba media video animasi berbasis *motion graphic* dengan materi menjaga bumiku untuk kelas V MIN 2 Jember diperoleh melalui penilaian dari ahli materi, media, ahli pembelajaran, dan peserta didik. tujuannya adalah untuk mengukur kelayakan media tersebut. Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penerapan model ADDIE sebagai berikut:

##### 1. Hasil Analisis

Tahap awal pengembangan model ADDIE dimulai dengan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, untuk mengumpulkan data rinci dari madrasah. Adapun proses analisis yang dilakukan sebagai berikut:

##### a. Analisis permasalahan

Analisis permasalahan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. hal ini berkenaan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi perubahan alam kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Dalam proses observasi dan wawancara, peneliti mendapatkan informasi permasalahan yang dialami guru dan peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

Peneliti melihat beberapa permasalahan seperti (1) peserta didik memiliki kesulitan memahami materi perubahan alam dikarenakan kurangnya visualisasi, (2) Guru memakai media sederhana (media papan), (3) terdapat fasilitas teknologi seperti LCD yang memadai, dan kurang diaplikasikan. Menurut Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember Ibu Fathunnurrohmiyati, S.Ag. menyampaikan pendapatnya:

“ Kalau disini memiliki fasilitas teknologi yang mencukupi, seperti LCD/Proyektor, kemudian jaringan *Wifi* yang lancar. Kadang guru juga pakai LCD untuk acara sekolah, dipakai untuk pembelajaran”.<sup>54</sup>

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran antara guru dan peserta didik. Hasil wawancara dengan Ibu Khafidhoh selaku guru kelas V Cut Mutia menyampaikan bahwasanya kebanyakan guru ketika saat mengajar cenderung menggunakan media papan dan menggunakan buku materi bupena, dikarenakan beberapa materi yang sukar di visualisasikan. Guru juga menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran lainnya seperti pendidikan pancasila materi hak kewajiban, beliau membuat media sederhana dari bahan – bahan bekas. Jadi untuk materi yang susah divisualisasikan terkadang guru hanya memakai gambar yang ada di buku materi, dan belum ada inovasi media yang dapat membantu.

---

<sup>54</sup> Siti Fathunnurrohmiyati diwawancarai oleh Penulis, Jember 21 Mei 2024

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti meminta izin untuk mengembangkan media video digital berbasis *motion graphic* agar dapat membantu peserta didik dalam memahami materi di kelas V Cut Mutia Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

c. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik ini dilakukan untuk melihat sikap peserta didik terhadap pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial materi perubahan alam. Hal ini dilakukan agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakter peserta didik.

Analisis ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara peserta didik kelas V Cut Mutia Madrasah Ibtidaitah Negeri 2 Jember yang berjumlah 25 siswa.

Ketika peneliti melakukan observasi pada saat pembelajaran berlangsung, peneliti melihat beberapa peserta didik tidak fokus dan tidak mendengarkan guru menjelaskan materi. Dikarenakan guru menggunakan metode ceramah dan menggunakan media sederhana yakni media papan. Hal ini juga disampaikan oleh Zafran salah satu peserta didik kelas V Cut Mutia:

“ Saya ketika sedang belajar kurang memperhatikan bu guru, karena bu guru cuma menjelaskan materi, terus menulis, terus mengerjakan soal, jadi saya malas untuk belajar. Kadang bu guru membuat media pembelajaran yang ditempel dipapan, tapi jarang”<sup>55</sup>

---

<sup>55</sup> Zafran, diwawancarai oleh Penulis, Jember 22 Mei 2024

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu peserta didik, diketahui bahwa proses pembelajaran di dalam kelas tidak berjalan dengan kondusif. Peserta didik cenderung kurang aktif selama pembelajaran, sehingga kemungkinan besar mereka akan mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

d. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Langkah ini bertujuan agar pengembangan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku.

Kurikulum yang digunakan di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, khususnya pada Bab 9 'Menjaga Bumiku,' adalah Kurikulum Merdeka.

e. Analisis kompetensi

Analisis kompetensi berisi tentang kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. kompetensi tersebut dapat diuraikan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).

**Tabel 4.1**  
**CP (Capaian Pembelajaran) TP (Tujuan Pembelajaran)**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mencari hubungan faktor alam dan perbuatan manusia dengan perubahan kondisi alam di permukaan bumi.</li> <li>3. Mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan.</li> <li>4. Memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, kemasyarakatan, dan ekonomi.</li> </ol>

Menyadari adanya permasalahan tersebut, peneliti kemudian mendeskripsikan pentingnya pengembangan media video berbasis *motion graphic* sebagai media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Berdasarkan hasil observasi, peneliti sempat menampilkan dan mewawancarai wali kelas V Cut Mutia Ibu Khafidhoh, S.Pd.I, terkait kebutuhan pengembangan media pembelajaran, dan beliau menyampaikan pendapatnya sebagai berikut:

“Menurut saya, media ini kalau sudah disesuaikan dengan materi yang akan diteliti sudah bagus mbak. Karena selama ini, materi itu sukar divisualisasikan. Nah kalau ini dibuat video animasi, anak – anak akan sangat senang belajar mbak. Apalagi didalam video dilengkapi bentuk 3d dari perubahan alam dan quis.”<sup>56</sup>

<sup>56</sup> Khafidhah, diwawancarai oleh Penulis, Jember 4 Juni 2024

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember memiliki fasilitas LCD yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Namun, media yang digunakan sebelumnya kurang memberikan visualisasi yang menarik, sehingga peserta didik cenderung kesulitan memahami materi secara optimal.

Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *motion graphic*. Media ini dirancang untuk meningkatkan visualisasi materi, sehingga lebih menarik dan interaktif. Penggunaan video animasi diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan mendalam, sekaligus meningkatkan minat dan pemahaman siswa selama pembelajaran berlangsung.

## **2. Hasil Desain**

Tahap yang dilakukan peneliti dalam model *Research and Developnebt* (R&D) dengan pendekatan ADDIE adalah tahap desain. Tujuan dari tahap desain ini adalah untuk merancang produk yang akan dikembangkan, yakni media video animasi berbasis *motion graphic*. Adapun langkah – langkah yang diambil dalam menentukan desain produk sebagai berikut:

### **a. Merumuskan materi pembelajaran**

Sebelum mengembangkan media pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menentukan materi yang akan diteliti. Peneliti kemudian menganalisis materi tersebut sesuai dngan tujuan pembelajaran, dengan

menyesuaikan media yang ada dalam video animasi berbasis *motion graphic*. dalam hal ini peneliti memilih bab 9 materi perubahan alam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial. Materi tersebut perlu disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik kelas V. Pemilihan media berdasarkan analisis kurikulum yang berlaku di MIN 2 Jember yaitu kurikulum merdeka.

#### **b. Pembuatan media video animasi berbasis motion graphic**

Proses pembuatan media video animasi berbasis *motion graphic* memiliki komponen - komponen penting sebagai berikut:

##### **1) Mempersiapkan script/rancangan video**

*Script* ini mencakup penjelasan materi, alur video, dan narasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.

##### **2) Membuat animasi**

Animasi dapat dibuat menggunakan berbagai aplikasi atau *website* seperti *aligh motion*, dan *canva*. Membuat tampilan 3 dimensi Animasi 3D dapat dibuat di aplikasi *sketchfab*.

##### **3) Menggunakan QR Code Generator**

Aplikasi *QR Code Generator* digunakan untuk merubah link menjadi bentuk kode *barcode* untuk memudahkan dalam pengamplikasian link didalam video.

##### **4) Membuat video menggunakan aplikasi edit video**

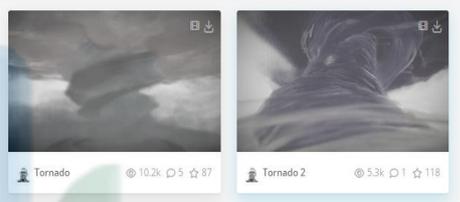
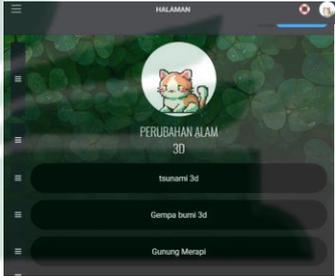
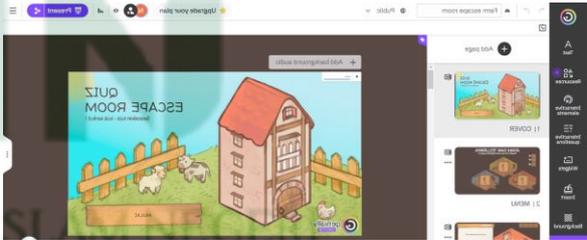
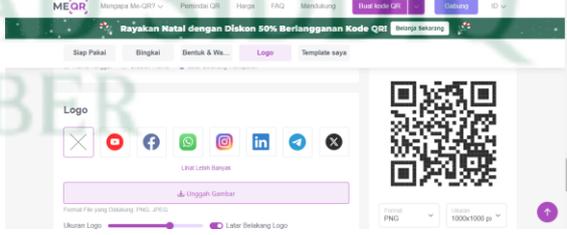
Aplikasi yang digunakan seperti *capcut* dan *canva* untuk mengedit video.

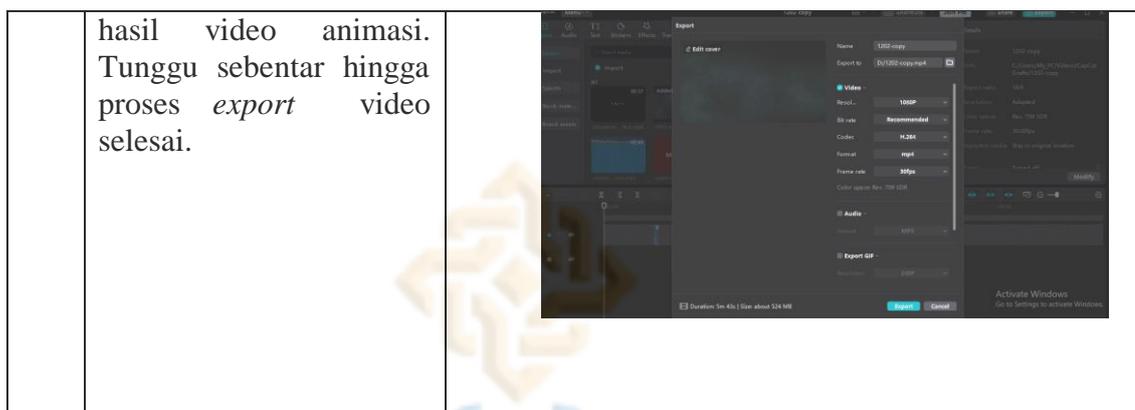
## 5) Membuat kuis

Aplikasi *Genially* digunakan untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai penunjang pemahaman.

**Tabel 4.2**  
**Langkah – Langkah Pembuatan Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic***

No.	Langkah - Langkah	Gambar
1.	Membuat Script atau alur video sesuai dengan materi pembelajaran	<p>Scene 1: Opening Visual: Tampilan opening UINWIS</p> <p>Scene 2: Opening 2 Visual: Animasi logo Audio: Background santai</p> <p>Narator (voice-over): "Selamat datang! Pada video kali ini, kita akan belajar tentang perubahan alam Bumi kita terus berubah, baik secara alami maupun karena aktivitas manusia. Apa kita pelajari lebih dalam!"</p> <p>Scene 3: Pengertian Perubahan Alam Visual: Tampilan visual bumi dengan animasi perubahan, seperti gunung yang meletus, hujan yang deras, dan tanah yang erosi. Audio: Suara latar alam berubah-ubah, seperti gemuruh petir, suara air, dan angin.</p> <p>Narator (voice-over): "Perubahan alam adalah perubahan yang terjadi pada lingkungan fisik Bumi, seperti perubahan pada bentuk muka bumi, cuaca, dan ekosistem. Perubahan ini bisa terjadi karena berbagai faktor, baik alami maupun buatan manusia."</p>
2.	Merekam narasi sesuai script untuk dijadikan <i>background</i> dengan menggunakan <i>voicerecord</i>	
3.	Pembuatan animasi bergerak menggunakan aplikasi <i>alightmotion</i>	
4.	<i>Editing</i> video menggunakan aplikasi	

	<i>Capcut</i>	
5.	Tampilan 3 dimensi diambil dari website <i>sketchfab</i>	
6.	Kemudian <i>link</i> dari <i>website sketchfab</i> di kelompokkan dalam aplikasi <i>linktree</i>	
7.	Membuat kuis yang sesuai dengan materi menggunakan aplikasi <i>genially</i>	
8.	Lalu, <i>link website genally</i> dan tampilan 3d dijadikan QR barcode agar memudahkan siswa untuk mengakses.	
9.	Setelah proses editing, <i>klik export</i> dipojok kanan atas untuk mengunduh	



### 3. Validasi Produk

Validasi produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan oleh 3 validator, yang terdiri dari 2 dosen, dan satu guru. validasi media video animasi *motion graphic* dilakukan oleh Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd., validasi materi oleh Bapak Moh. Sutomo M.Pd., dan validasi pembelajaran oleh Ibu Khafidhoh S.Pd.I., yang merupakan guru kelas V Cut Mutia Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media video digital berbasis *motion graphic* agar dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya di bab 9 menjaga bumiku.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Validasi Media**

NO	Indikator	Kriteria	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan	1. Media memiliki daya tarik					✓
		2. Kejelasan video / animasi					✓
		3. Kejelasan Kode QR (Quick Response)					✓
2.	Bahasa	6. Bahasa yang digunakan lugas dan dapat dimengerti				✓	
		7. Bahasa yang digunakan sudah komunikatif					✓

		8. Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan					✓
		9. Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					✓
		10. Kata – kata yang digunakan tidak bermakna ganda				✓	
		11. Ketepatan ejaan					✓
3.	Isi Materi	1. Media sesuai dengan capaian pembelajaran				✓	
		2. Karakter pemilihan gambar media sesuai dengan materi				✓	
		3. Game yang tersedia sesuai dengan materi					✓
4.	Pemakaian	1. Media mudah digunakan				✓	
		2. Media dapat digunakan kapan saja					✓
		3. Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan					✓
		4. Media meningkatkan keaktifan peserta didik					✓
		5. Media memungkinkan peserta didik memahami materi dengan mudah					✓
<b>Total skor yang diperoleh</b>			<b>80</b>				

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

$$V = \frac{80}{85} \times 100 \%$$

$$= 94 \%$$

Jadi hasil dari validasi ahli media ini memperoleh nilai 80 dengan skor presentase sebesar 94%, yang berarti media video animasi *motion graphic* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

**Tabel 4.4**  
**Hasil Validasi Materi**

NO	Indikator	Kriteria	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1.	Bahasa	1. Ketepatan penulisan kalimat.				✓	
		2. Ketepatan tata bahasa					✓
		3. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik					
		4. Ketepatan ejaan				✓	
		5. Keefektifan kalimat				✓	
2.	Materi	1. Kesesuaian kompetensi inti					✓
		2. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi					✓
		4. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan sekolah dasar					✓
		5. Kemudahan penyajian materi pada peserta didik					✓
		6. Kesesuaian materi dengan buku peserta didik					✓
		7. Tampilan video serta gambar sesuai dengan materi					✓
		8. Game dalam media dapat mendorong rasa ingin tahu					✓
		9. Tampilan augmented reality (AR) sesuai dengan materi					✓
		10. Penyampaian materi secara runtut					✓
<b>Total skor yang diperoleh</b>			<b>72</b>				

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

$$V = \frac{72}{75} \times 100 \%$$

$$= 96 \%$$

Validasi oleh ahli materi ini memperoleh skor yang diperoleh 72 dengan skor presentase sebesar 96 %, yang berarti media video animasi *motion graphic* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Validasi Pembelajaran**

NO	Indikator	Kriteria	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1.	Kelayakan Isi	1. Kejelasan materi					✓
		2. Keterkaitan materi					✓
		3. Kelengkapan materi					✓
2.	Kelayakan Kebahasaan	1. Kejelasan kalimat				✓	
		2. Penggunaan bahasa yang komunikatif					✓
		3. Ketepatan ejaan					✓
		4. Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan					✓
		5. Bahasa yang digunakan lugas dan dapat dipahami oleh peserta didik					✓
3.	Kelayakan Penyajian	1. Penyajian materi sesuai dengan sistematika penulisan					✓
		2. Keruntunan penyajian				✓	
		3. Kelengkapan penyajian					✓
		4. Penyajian animasi serta grafik yang menarik					✓
4.	Kelayakan Media	1. Media dikemas secara menarik					✓
		2. Media sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
		3. Karakter pemilihan gambar media sesuai dengan materi					✓
		4. Permainan yang tersedia sesuai dengan materi					✓
		5. Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan					✓
		6. Media meningkatkan keaktifan peserta didik					✓
<b>Total skor yang diperoleh</b>			<b>88</b>				

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

$$V = \frac{88}{90} \times 100 \%$$

$$= 97 \%$$

Validasi oleh ahli pembelajaran memperoleh nilai 88 dengan skor presentase yang mencapai 97%. Dengan hal ini maka media video animasi *motion graphic* dinyatakan sangat layak digunakan.





**Tabel 4.6**  
**Respon Peserta didik Kelas V Cut Mutia**

Subyek Siswa	Aspek Penilaian												$\sum N$	$X_i$	P (%)
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	58	60	97
4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	57	60	95
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	59	60	98
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	59	60	98
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	57	60	95
8	4	5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	4	54	60	90
9	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	59	60	98
10	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	57	60	95
11	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	57	60	95
12	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	57	60	95
13	5	4	5	4	5	4	5	5	3	5	5	5	55	60	92
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	59	60	98
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	59	60	98
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
17	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59	60	98
18	5	4	5	5	4	5	5	5	5	3	5	5	56	60	93
19	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	58	60	97
20	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	57	60	95
21	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	58	60	97
22	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	56	60	93

23	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	58	60	97
24	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	58	60	97
25	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	60	60	100
$\sum X$	123	117	121	118	122	123	125	125	119	116	120	118	1447	1500	2.412
$\sum xi$	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	125	1500	1500	3.000
%	98%	94%	97%	94%	98%	98%	100%	100%	95%	93%	96%	94%	96%	100	80



Keterangan :

Aspek Penilaian 1 : Saya senang belajar menggunakan media video digital berbasis *motion graphic*.

Aspek Penilaian 2 : Saya merasa mudah memahami materi menggunakan media video digital berbasis *motion graphic*.

Aspek Penilaian 3 : Saya suka tampilan media video digital berbasis *motion graphic*

Aspek Penilaian 4 : Saya lebih semangat jika belajar menggunakan media video digital berbasis *motion graphic*.

Aspek Penilaian 5 : Saya lebih aktif mengikuti pembelajaran jika belajar menggunakan media video digital berbasis *motion graphic*.

Aspek Penilaian 6 : Saya tidak merasa bosan jika belajar menggunakan media video digital berbasis *motion graphic*.

Aspek Penilaian 7 : Media video digital berbasis *motion graphic* mudah digunakan dimana saja.

Aspek Penilaian 8 : Saya suka tampilan 3D dalam media video digital berbasis *motion graphic*.

Aspek Penilaian 9 : Saya suka mengerjakan kuis - kuis didalam media video digital berbasis *motion graphic*.

- Aspek Penilaian 10 : Dengan adanya kuis pada media video digital berbasis *motion graphic* memberikan motivasi untuk mempelajari materi
- Aspek Penilaian 11 : Saya suka tampilan animasi dalam media video digital berbasis *motion graphic*
- Aspek Penilaian 12 : Saya mudah memahami kata - kata pada media video digital berbasis *motion graphic*.
- Subyek Siswa : Responden Siswa Kelas V Cut Mutia
- $X_i$  : Jumlah Skor Ideal dalam Satu Item
- $\sum N$  : Jumlah Skor Tiap Responden/Siswa
- $\sum X$  : Jumlah Keseluruhan Jawaban Siswa
- $\sum x_i$  : Jumlah Keseluruhan Skor Ideal Semua Item

Berikut ini adalah hasil dari presentase tingkat kemenarikan dari kelas V Cut Mutia :

$$P = \frac{\sum X}{\sum x_i} \times 100$$

$$P = \frac{2.412}{3.000} \times 100$$

$$P = 80\%$$

Berdasarkan hasil analisis data diatas maka diperoleh uji lapangan keseluruhan mencapai 80%. Jika dibandingkan dengan hasil analisis tingkat kelayakan, maka untuk kemenarikan media video digital berbasis *motion graphic* mencapai kriteria menarik.

#### 4. Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahap uji produk dari pengembangan media video animasi berbasis *motion graphic* untuk peserta didik. Setelah produk dinyatakan valid, langkah selanjutnya adalah menguji cobakan produk tersebut kepada peserta didik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi ini dilaksanakan pada tanggal 21 Mei hingga 24 Juni 2024, di kelas V Cut Mutia, dengan fokus pada materi perubahan alam.

Pada pertemuan ketiga, uji coba produk dilakukan secara kelompok kecil atau individu, bertujuan untuk menguji keefektifan media pada skala terbatas. Pertemuan kedua difokuskan pada observasi materi secara mendalam untuk memastikan kesesuaian dan kelengkapan konten. Sementara itu, pertemuan keempat digunakan untuk wawancara dengan siswa atau guru guna mengumpulkan umpan balik terkait media yang dikembangkan. Semua kegiatan ini dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka untuk memastikan interaksi yang optimal antara peneliti, peserta didik, dan guru.



**Gambar 4.2**  
**Pengenalan Video Animasi Berbasis *Motion Graphic* Kelas V Cut Mutia**

## 5. Hasil Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penelitian pengembangan telah dilaksanakan dengan baik. Temuan penelitian didasarkan pada pengembangan media video animasi berbasis *motion graphic* untuk peserta didik kelas V dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Informasi yang diperoleh dari hasil uji produk dan temuan yang dihasilkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

### B. Analisis Data

Hasil validasi yang diperoleh dari data yang divalidasi oleh para ahli menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan. Para ahli di bidang media, materi, dan pembelajaran dilibatkan dalam proses ini. Validator materi adalah Bapak Moh. Sutomo, M.Pd., Lektor Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTIK) S2 Universitas Islam Negeri Kiyai Achmad Siddiq Jember. Validator media adalah Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd., dosen di FTIK Universitas Islam Negeri Kiyai Achmad Siddiq Jember. Sedangkan validator pembelajaran adalah Ibu Khafidhah, S.PdI, pengajar kelas V Cut Mutia di MIN 2 Jember. Berikut adalah tabel hasil validasi yang dirangkum dari ketiga validator tersebut.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Validasi**

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Validator Media	94 %	Sangat Valid
2	Validator Materi	96 %	Sangat Valid
3	Validator Pembelajaran	97 %	Sangat Valid
<b>Nilai Rata – Rata Presentase</b>		95%	Sangat Valid / Sangat Layak

Berdasarkan analisis dari 4 validator, diperoleh rata-rata persentase nilai sebesar 95%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis motion graphic termasuk dalam kategori valid atau sangat layak untuk digunakan. Hal ini karena media tersebut telah melalui revisi berdasarkan komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh para validator.

### **C. Revisi Produk**

Peneliti melakukan penyesuaian berdasarkan rekomendasi dan komentar dari validator setelah proses validasi, yang dilanjutkan dengan tahap revisi produk. Revisi ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan. Grafik berikut menunjukkan perbandingan antara media video animasi berbasis *motion graphic* versi awal dan versi setelah revisi:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**Tabel 4.8**  
**Revisi Produk**

No	Poin Yang Direvisi	Sebelum	Sesudah
1.	Penggunaan kata didalam kuis diganti untuk mempermudah pemahaman peserta didik		
2.	Tampilan <i>opening</i> di ubah		

Di sini, kita dapat melihat perbandingan tampilan gambar sebelum dan sesudah diedit. Perubahan yang dilakukan merupakan respons terhadap rekomendasi dari validator. Versi sebelumnya kurang lengkap, dengan elemen-elemen menarik (seperti grafis dan warna) yang terbatas, serta kurang akurat. Setelah dilakukan revisi, media kini lebih menarik, lebih lengkap, dan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian produk yang telah direvisi

Segala hal yang dapat memotivasi siswa untuk berpikir, merasakan, dan bertindak dengan cara yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, serta memperkuat informasi dan pengetahuan yang telah disampaikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, dianggap sebagai media dalam konteks pembelajaran.<sup>57</sup> Media pembelajaran berfungsi untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Hal ini membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami informasi yang disampaikan.

##### 1. Berdasarkan hasil kajian yang telah direvisi

###### a. Desain Pengembangan Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Setelah melakukan evaluasi dan memperoleh umpan balik dari para validator, desain media video animasi berbasis *motion graphic* mengalami beberapa perubahan penting. evaluasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas visual, kejelasan informasi, dalam menyampaikan materi kepada siswa. Hasil kajian dan revisi yang

---

<sup>57</sup> Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar : Cendekia Publisher, 2020), 43.

dilakukan yaitu meningkatkan elemen visual, akurasi materi, penyempurnaan animasi, keselarasan dengan tujuan pembelajaran.

Langkah pembuatan media video animasi berbasis *motion graphic* antara lain : (1) Menyusun penjelasan materi, alur video, dan narasi sesuai tujuan pembelajaran, (2) membuat rekaman sesuai dengan naskah atau skrip yang telah dibuat dengan menggunakan *voicerecord*, (3) membuat animasi menggunakan aplikasi seperti *Alight Motion, Powtoon, Canva, Blender, dan Sketchfab* untuk animasi dan 3D, (4) mengedit video menggunakan aplikasi *Capcut* atau *Canva* (5) membuat kuis - kuis interaktif bagi peserta didik menggunakan aplikasi *Genially*, (6) membuat *linktree* yang berisikan *link* tampilan animasi 3D dari *website scketchfab*, (7) menggunakan *QR Code Generator* untuk mengubah *link* menjadi *barcode* untuk memudahkan akses dalam video,

Media ini sangat efektif diterapkan di sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah tepatnya di kelas tinggi (kelas 4-6). Kelebihan media pembelajaran video animasi *motion graphic* antara lain (1) mengurangi kebosanan siswa terhadap materi (2) dapat menyampaikan berbagai materi sesuai tujuan pembelajaran. (3) menghemat waktu dan bisa diputar berulang kali. (4) lebih hemat biaya dibanding media pembelajaran dengan pemeran sungguhan.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain media pembelajaran video animasi berbasis *motion graphic* d untuk materi

menjaga bumiku tema 9 mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas V. Media ini telah melalui beberapa tahap revisi dan akhirnya dinyatakan valid untuk diterapkan langsung kepada peserta didik.

**b. Kelayakan Pengembangan Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic* Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember**

Pengembangan media video digital berbasis *motion graphic* telah melalui beberapa tahapan dan sesuai dengan model penelitian yang digunakan, yaitu model ADDIE. Dalam hal ini, media video digital berbasis *motion graphic* telah mendapatkan validasi oleh beberapa ahli validator untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil dari para ahli validator adalah sebagai berikut: validasi ahli materi memperoleh nilai 94%, validasi ahli media sebesar 96%, dan validasi ahli pembelajaran sebesar 97%. Hasil ini menunjukkan bahwa media video digital berbasis *motion graphic* masuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan.

**B. Sarana Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut**

**1. Sarana pemanfaatan produk**

Adapun saran dan pemanfaatan produk media video digital berbasis *motion graphic* yang dikembangkan, antara lain:

- a. Guru diharapkan dapat mendampingi siswa saat menonton video motion graphic untuk memastikan pemahaman materi dan menjaga interaksi yang baik selama pembelajaran.
- b. Peserta didik diharapkan dapat fokus dan aktif dalam mengikuti video.
- c. Video dapat diputar ulang agar siswa yang belum memahami materi dapat mengulanginya kapan saja, baik di kelas maupun di rumah.
- d. Pemanfaatan video motion graphic sebagai media pendukung saat pembelajaran materi kompleks, seperti faktor perubahan alam agar lebih mudah dipahami dengan visual yang menarik.
- e. Guru bisa mengintegrasikan kuis interaktif dalam video untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung dan memberikan umpan balik instan.

## 2. Diseminasi Produk

Produk pengembangan media video digital berbasis *motion graphic* dikembangkan untuk digunakan pada materi menjaga bumi, khususnya pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, dengan fokus pada bab 9 materi perubahan alam. Media ini dapat diterapkan di seluruh sekolah dasar maupun madrasah ibtidaiyah, dengan memperhatikan kebutuhan sekolah, karakteristik peserta didik, serta kategori mata pelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, media video digital berbasis *motion graphic* ini diharapkan dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses pembelajaran dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

### 3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Media video digital berbasis *motion graphic* yang dikembangkan oleh peneliti pada materi menjaga bumi di kelas V MIN 2 Jember telah memenuhi kualitas yang baik dan dapat diimplementasikan pada mata pelajaran lain serta jenjang kelas yang berbeda.
- b. Media video digital berbasis *motion graphic* yang telah dikembangkan peneliti di kelas V, akan lebih baik jika produk ini dapat diinovasikan dan dikembangkan di kelas lain serta di lingkungan lembaga SD/MI lainnya.
- c. Produk ini dapat dikembangkan oleh berbagai pihak, namun untuk pengembangan lebih lanjut, sebaiknya dibuat lebih menarik dan relevan dengan perkembangan zaman agar lebih efektif dalam menarik perhatian peserta didik.

### C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video digital *motion graphic* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, adapun hasil kesimpulannya sebagai berikut:

1. Pengembangan media video digital berbasis *motion graphic* merupakan hasil pengembangan untuk Bab 9 "Menjaga Bumiku" yang dijadikan media pembelajaran oleh penulis. Media ini dirancang untuk dapat diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, tepatnya di kelas V. Media ini berisi materi tentang menjaga bumi yang telah dikembangkan

peneliti dengan menyesuaikan kebutuhan sekolah dan karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini, digunakan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation untuk memastikan keberhasilan dan efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.

2. Hasil kelayakan media video digital berbasis *motion graphic* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember mendapatkan beberapa hasil dari beberapa validator sehingga dinyatakan valid. Berdasarkan hasil validasi yang diperoleh dari ahli media (94%), ahli materi (96%), dan ahli pembelajaran (97%), media ini memenuhi kriteria kelayakan yang sangat layak atau sangat valid.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fadillah. *Bupena Kurikulum Merdeka Jilid 5d IPA Kelas V SD*. Jakarta: Erlangga, 2023
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011.
- Ali Muhson, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* journal.uny.ac.id, 02. 2502-5104-Article Text-949-2982-1-PB.pdf, diakses pada hari sabtu 02 Maret, 2024.
- A. Pribadi, Benny, *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*, Jakarta: Pernada Media Group, Cet 2, 2016.
- Aulia Tartila, "Penggunaan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Siswa Kelas VII-2 SMP Negeri 17 Bekasi Tahun Pelajaran 2020/2021", Skripsi: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 2021.
- Betancourt, Michael , *The History of Motion Graphics*, United States: Wildside Press, 2013.
- Branch Robert Maribe, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, London: Springer Science+Business Media, 2009.
- Beatrix, Chendy Jeane. "Desain Motion Graphic Pahlawan Nasional DR. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi", Tesis: Universitas Multimedia Nusantara, 2015
- Candiasa, I. M. (2010). "Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi ITEMAN dan BIGSTEPS", Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha, 2010
- Chendy Jeane Beatrix, *Desain Motion Graphic Pahlawan Nasional DR. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi*, Tangerang: Universitas Multimedia Nusantara, 2015
- Daniel Murdiyarso. *Dinamika Hutan dan Perubahan Iklim*. Bogor: CIFOR Press, 2019.
- Dewi Liesnoor Setyowati. *Manajemen Bencana Untuk Perguruan Tinggi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press, 2019
- Djalle, Z.G. *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Penerbit Gramedia, 2007

- Dozan, Wely, “Nilai – Nilai Pendidikan Islam Dalam Surat Al – Alaq Ayat 1-5”, (Studi tafsir Al-Misbah Karya M. Quraish Shihab), Jurnal Ta’limuna, Vol.9
- Edi Irawan. Deteksi Miskonsepsi di Era Pandemi. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020.  
[https://www.google.co.id/books/edition/DETEKSI\\_MISKONSEPSI\\_DI\\_ERA\\_PANDEMI/mRYvEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prosedur+penelitian+model+addie&pg=PA15&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/DETEKSI_MISKONSEPSI_DI_ERA_PANDEMI/mRYvEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=prosedur+penelitian+model+addie&pg=PA15&printsec=frontcover)
- Eko Wahyu, “Pengembangan Video Animasi Motion Graphic untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Mulur 3 Bendosari Tahun Pelajaran 2017/2018” Tesis: Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2019
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif*, Depok: Rajawali Pers, Cet 10, 2017.
- Gallagher, Rebecca, *Exploring Motion Graphics*, New York: Thomson Delmar Learning, 2007.
- Hartono, Jogiyanto. *Metode Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*, Yogyakarta: Andi Offset, 2018.
- Hariyanto Sulisty. *Teknologi Pertambangan Modern*. Bandung: Penerbit ITB, 2019.
- Ilyas Ismail. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher, 2020.
- Ir. Hadi Susilo. *Teknik Rehabilitasi Hutan*. Bogor: IPB Press, 2019.
- Ir. Sutikno. *Geologi Lingkungan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2017.
- James Hansen. *Faktor Manusia dalam Perubahan Iklim*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia, 2019.
- J.R. Raco. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011
- Kementrian Agama, *Al Quran dan Terjemahan*, Jakarta: Lajnah Pentashihan mushaf Al Quran Balitbang Diklat Kemenag RI, 2019.
- KKBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, [online] diakses pada tanggal 08 Januari 2024 Aviable at : <http://kbbi.web.id/pusat>.
- Krasner, J. *Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics*. Focal Press,

2013.

[https://books.google.co.id/books?id=sKHcAwAAQBAJ&pg=PA69&hl=id&source=gbs\\_selected\\_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=sKHcAwAAQBAJ&pg=PA69&hl=id&source=gbs_selected_pages&cad=1#v=onepage&q&f=false)

Malik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, Cet 12, 2012.

Marzoan, Hamidi, “Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa”, Vektor: DOI:10.33367/psi.v2i1.345, no. 1

Moh Suardi. *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018.

Rayhan Shabir. “Pengembangan Video Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Jaringan Berbasis Luas Di SMK Negeri 2 Bandar Lampung”, Skripsi: Universitas Lampung, 2022.

Rida Ayuni, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Motion Graphic pada Materi Sistem Ekskresi Manusia Kelas VIII di MTSN 2 Aceh Besar” Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Darussalam, 2023

Salim, dan Syahrur. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Cipta Pustaka Media, 2007.

Samatowa, U. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks, 2018

Shoimin, Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media, Cet. 1, 2014

Sri Hidayati. *Pengantar Geologi Dinamis*. Bandung: Penerbit ITB, 2018.

Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016

Sukiman, *Pengembangan media pembelajaran* Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012.

Susilana, Rudi, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, Bandung: CV.Wacana Prima. 2009.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: UIN KHAS Jember, 2021.

Teuku Agam, “Pengembangan media pembelajaran video animasi motion graphic

berbais smartphone pada materi sistem pencernaan manusia kelas VIII di MTsN 1 Nagan Raya” Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar - Raniry, 2021.

Trisliantanto, Dimas Agung, *Metedologi penelitian: Panduan Lengkap Penelitian dengan Mudah*, Yogyakarta: Andi (Anggota IKAP), 2020.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bandung: Citra Umbara, 2006.

Videos.id, Apa Itu Motion Graphic? Yuk Kita Cari Tahu!, [online] aviable at: <https://videos.id/apaitu-motiongraphic/>, diakses 8 Januari 2024.

Wati, Ega Rima, *Ragam Media Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena, 2016.



## Lampiran 1

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Qothrun Nada Sakinah Asriyatin  
NIM : 202101040028  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institusi : UIN 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 dikutip di dalam naskah ini serta disebutkan dalam sumber kutipan di daftar pustaka.

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 13 Desember 2024

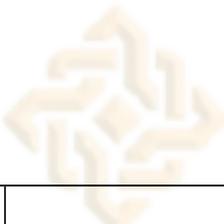


**Qothrun Nada Sakinah A.**  
202101040028

## Lampiran 2

### MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan
Pengembangan Media Video Digital Berbasis Motion Graphic Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pengembangan media video <i>motion graphic</i></li> <li>Proses pengembangan media video digital berbasis <i>motion graphic</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Kelayakan media video digital berbasis <i>motion graphic</i></li> <li>Konsep desain pengembangan media video digital berbasis <i>motion graphic</i></li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dosen Validator</li> <li>Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember</li> <li>Guru Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember</li> <li>Peserta didik kelas V Cut Mutia</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis Penelitian : Research &amp; Development(R&amp;D)</li> <li>Prosedur Pengembangan : ADDIE</li> <li>Uji Coba Pengembangan : <ol style="list-style-type: none"> <li>Desain Uji Coba Produk penelitian berupa media Video digital <i>motion graphic</i></li> <li>Subyek Uji Coba : <ol style="list-style-type: none"> <li>Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan</li> <li>Guru Kelas V MIN 2 Jember</li> </ol> </li> </ol> </li> <li>Teknik Pengumpulan Data :Observasi,</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana Desain Pengembangan Media Video Digital Berbasis <i>Motion Graphic</i> Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember?</li> <li>Bagaimana Kelayakan Media Video Digital Berbasis <i>Motion Graphic</i> Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2</li> </ol>



				<p>Wawancara, Dokumen, Angket (Kuisisioner).</p> <p>5. Metode Analisis Data</p> <p>a) Analisis data kualitatif :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Observasi</li><li>2. Wawancara</li><li>3. Dokumentasi</li><li>4. Triangulasi</li></ol> <p>b) Analisis data kuantitatif</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Analisis data angket validasi ahli media, ahli materi, , guru, dan peserta didik</li></ol> <p><b>Rumus:</b></p> $V - ah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$ $P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100$	Jember?
--	--	--	--	--	---------

UIN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 3

### PEDOMAN WAWANCARA

#### 1. Wawancara Dengan Kepala Sekolah

- Upaya apa saja yang dilakukan untuk memajukan MIN 2 Jember?
- Apa saja prestasi yang telah diraih oleh sekolah ini?
- Berapa jumlah kelas di MIN 2 Jember?
- Fasilitas apa saja yang ada di MIN 2 Jember?
- Apa kegiatan sehari – hari yang dilakukan di MIN 2 Jember?

#### 2. Wawancara Dengan Guru Kelas

- Berapa jumlah peserta didik di kelas V MIN 2 Jember?
- Apa saja masalah atau tantangan yang biasanya dihadapi dalam kelas?
- Bagaimana karakteristik peserta didik di kelas tersebut?
- Apa kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami materi perubahan alam?
- Adakah sebelumnya media lain yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi perubahan kepada peserta didik?
- Bagaimana pendapat Anda mengenai media video digital *motion graphic* dalam pembelajaran?

#### 3. Wawancara Dengan Peserta Didik

- Apa kesulitanmu saat memahami materi perubahan alam?
- Apa pendapat kalian tentang media pembelajaran video animasi *motion graphic*?
- Apakah kalian merasa lebih mudah memahami materi perubahan alam?

## Lampiran 4

### A. INFORMASI UMUM MODUL

<b>Nama Penyusun</b>	: Khafidhah, S.Pd.I
<b>Instansi/Sekolah</b>	: MIN 2 JEMBER
<b>Jenjang / Kelas</b>	: MI / V Cut Mutia
<b>Alokasi Waktu</b>	: 15 X 35 Menit (6 x Pertemuan)
<b>Tahun Pelajaran</b>	: 2023 / 2024

### B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	
Fase B Berdasarkan Elemen	
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	<p>Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar.</p> <p>Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya-upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang</p>

	<p>menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.</p> <p>Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.</p> <p>Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.</p>
Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.</li> <li>2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.</li> <li>3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.</li> <li>4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah.</li> <li>5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.</li> <li>6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.</li> </ol>

<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari hubungan faktor alam dan perbuatan manusia dengan perubahan kondisi alam di permukaan Bumi.</li> <li>2. Mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan.</li> <li>3. Memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, kemasyarakatan, dan ekonomi.</li> </ol>
<b>Profil Pancasila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</li> <li>• Berkebhinekaan Global</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Bernalar</li> <li>• Kritis</li> <li>• Kreatif</li> </ul>
<b>Kata kunci</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tsunami</li> <li>• puting beliung</li> <li>• badai</li> <li>• lempeng</li> <li>• tektonik</li> <li>• erupsi</li> <li>• lava</li> <li>• lahar</li> <li>• mikroplastik</li> <li>• biota</li> </ul>
<b>Keterampilan yang Dilatih</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membaca dan memahami isi teks bacaan.</li> <li>2. Melakukan pengamatan.</li> <li>3. Mencari hubungan.</li> <li>4. Melakukan identifikasi.</li> <li>5. Memprediksi.</li> <li>6. Menuangkan gagasan atau ide dalam bentuk tulisan.</li> <li>7. Menganalisis.</li> <li>8. Daya abstraksi (menuangkan apa yang dilihat dalam bentuk tulisan dan gambar).</li> <li>9. Komunikasi (menceritakan pengalaman, bertanya, dan mendengarkan cerita dari teman sebaya).</li> <li>10.</li> </ol>

**Target Peserta Didik :**

Peserta didik Reguler

**Jumlah Siswa :**

25 Peserta didik

**Assesmen :**

Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran

- Asesmen individu
- Asesmen kelompok

<b>Jenis Assesmen :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi</li> <li>• Produk</li> <li>• Tertulis</li> <li>• Unjuk Kerja</li> <li>• Tertulis</li> </ul>
<b>Model Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tatap muka</li> </ul>
<b>Ketersediaan Materi :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: <b>YA/TIDAK</b></li> <li>• Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: <b>YA/TIDAK</b></li> </ul>
<b>Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individu</li> <li>• Berkelompok (Lebih dari dua orang)</li> </ul>
<b>Metode dan Model Pembelajaran :</b>
inquiry, Diskusi, Presentasi
<b>Sarana dan Prasarana</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. buku dan alat tulis;</li> <li>2. wadah berbentuk persegi panjang, misalnya kardus bekas.</li> <li>3. dua buah kain yang panjangnya melebihi wadah;</li> <li>4. tanah;</li> <li>5. benda untuk merepresentasikan rumah di atas wadah bisa terbuat dari kertas atau kardus bekas.</li> </ol>
<b>Materi Pembelajaran</b>
Bab 9- Menjaga Bumi
<b>Sumber Belajar :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Bupena Jilid 5d Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V SD</li> </ul> </li> <li>2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</li> </ol>
<b>Persiapan Pembelajaran :</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia</li> <li>b. Memastikan kondisi kelas kondusif</li> <li>c. Mempersiapkan bahan tayang</li> <li>d. Mempersiapkan lembar kerja siswa</li> </ol>
<b>Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :</b>

## Pengenalan Topik Bab 9 Menjaga Bumiku

### Pertanyaan Esensial

1. Di mana kalian tinggal?
2. Apakah Bumi sekarang sama dengan Bumi ketika kalian kecil?
3. Apa yang ingin kalian pelajari di bab ini?

### Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

### Kegiatan Inti

1. Ajak peserta didik untuk berkeliling di sekitar lingkungan sekolah. Arahkan peserta didik untuk melihat perubahan yang terjadi di lingkungan sekolah dalam lima tahun terakhir. Minta mereka membuat catatan-catatan perubahan di buku tugasnya.
2. Arahkan peserta didik untuk kembali ke kelas. Mulai dengan membuat kesepakatan di dalam kelas agar suasana lebih nyaman untuk peserta didik. Misalnya, semua ide boleh disampaikan, siapa saja boleh mengajukan pendapat, menghargai pendapat dan pengalaman orang lain.
3. Minta peserta didik menceritakan perubahan-perubahan yang ia temukan selama kegiatan berkeliling tadi. Gunakan papan tulis untuk menulis perubahan-perubahan yang terjadi. Simpulkan bahwa sekolah mengalami perubahan dalam lima tahun terakhir.
4. Beralihlah ke tempat tinggal masing-masing, Tanyakan apakah tempat tinggal mereka juga mengalami perubahan selama lima tahun terakhir.
5. Dari rumah, perluas pertanyaan mengenai perubahan daerah tempat tinggal sampai ke tingkatan Bumi (rumah → desa → kelurahan/kabupaten → kecamatan → kota/kabupaten → provinsi → Indonesia → Bumi).
6. Biarkan semua peserta didik menyampaikan pendapatnya masing-masing.
7. Guru bisa memberikan pemahaman dengan mengambil contoh di sekitar sekolah atau rumah: “Coba kalian lihat di sekeliling kalian. Sekolah ini waktu kalian kelas 1, apakah sama dengan sekarang saat kalian kelas 5? Atau rumah kalian. Apakah semua letak dan peralatan di rumah kalian sama sejak kalian lahir?” “Semua yang ada di sekolah dan rumah selalu ada perubahan. Itu merupakan contoh perubahan dari manusia yang tinggal di Bumi. Nah, Bumi sebagai tempat kita tinggal juga berubah. Bisa perubahan yang kecil, mungkin tidak kita sadari. Bisa juga perubahan yang besar dan bisa kita rasakan.”
8. Ajukan pertanyaan mengenai apa yang ingin peserta didik ketahui dari bab tentang Bumiku Sayang, Bumiku Malang.
9. Sampaikan kepada peserta didik bahwa pada topik ini, mereka akan mempelajari tentang perubahan di Bumi. Perubahan yang bisa kita lihat dengan mata ataupun perubahan yang tidak kita rasakan. Kita akan mengenal penyebab perubahan di Bumi.

Kita juga akan mencari tahu hubungan perubahan di Bumi dengan kehidupan manusia.

10. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada bab ini dan elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik tentang Bumi.

### **Kegiatan Penutup**

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

### **Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik memahami penyebab Bumi berubah karena faktor alam.
2. Peserta didik mencari hubungan antara peristiwa alam dan bencana alam.
3. Peserta didik mampu menjelaskan dampak bencana alam terhadap kehidupan manusia.

### **Pertanyaan Esensial:**

1. Bagaimana Bumi bisa berubah karena faktor alam?
2. Apa penyebab peristiwa alam bisa menjadi bencana alam?
3. Bagaimana dampak bencana alam terhadap kehidupan manusia?

### **Kegiatan Pembuka**

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

### **Kegiatan Inti**



#### **Mari Mencari Tahu**

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka topik di Buku Siswa. Ajukan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik seputar teks, seperti:
  - a. Apa yang kalian amati pada gambar?
  - b. Apa yang diceritakan oleh Banu?
  - c. Apa saja contoh peristiwa alam yang tidak teramati?
  - d. Apa saja contoh peristiwa alam yang bisa teramati oleh kita?
2. Sampaikan pada peserta didik bahwa pada kegiatan ini mereka akan melakukan pengamatan salah satu peristiwa alam, yaitu gempa Bumi. Ajukan pertanyaan kepada

- peserta didik tentang apa yang mereka ketahui tentang gempa Bumi.
3. Bagi peserta didik berpasang-pasangan dan duduk berdekatan.
  4. Saat peserta didik selesai melakukan simulasi, arahkan peserta didik untuk menuliskan jawaban dari pertanyaan di Buku Siswa.
  5. Fokuskan perhatian peserta didik kembali ke guru. Bahaslah mengenai simulasi yang sudah dilakukan.
  6. Tanyakan pertanyaan yang ada di Buku Siswa mengenai:
    - a. Apa yang terjadi ketika kain ditarik secara perlahan?
    - b. Apa yang terjadi ketika kain ditarik dengan kencang?
    - c. Bagaimana posisi rumah ketika kain ditarik?
  7. Tanyakan ke peserta didik, kira-kira kain yang digunakan dalam simulasi menggambarkan apa. Biarkan peserta didik menyampaikan pendapatnya.
  8. Berikan informasi bahwa kain yang digunakan merupakan simulasi dari lempeng tektonik. Arahkan peserta didik untuk memahami tentang lempeng tektonik dengan membaca narasi di Buku Siswa bagian teks Bencana Alam.
  9. Berikan penjelasan bahwa pergeseran kain merupakan penggambaran dari pergeseran lempeng tektonik yang ada di Bumi.
  10. Setelah selesai diskusi, arahkan peserta didik untuk menuliskan kesimpulan dari kegiatan simulasi ini dengan menuliskan:
    - a. Gempa Bumi terjadi karena ...
    - b. Perubahan pada Bumi yang bisa terjadi karena gempa Bumi meliputi ...



#### Mari Mencari Tahu

1. Bagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang terdiri atas 2 sampai 3 anak.
2. Arahkan peserta didik untuk saling berbagi cerita mengenai bencana alam yang diketahui. Pantiklah dengan bertanya mengenai bencana alam yang baru-baru saja terjadi atau mungkin yang pernah terjadi di daerah masing-masing.
3. Ajak bercerita tentang bencana alam yang dialami sendiri atau yang dilihat di media seperti televisi atau koran.
4. Tuliskan di papan tulis contoh pengisian tabel informasi bencana seperti yang ada di Buku Siswa. Gunakan salah satu bencana alam yang menjadi topik diskusi sebagai isi.
5. Arahkan peserta didik untuk membuat tabel informasi bencana di buku tugas masing-masing.
6. Satu tabel untuk satu informasi bencana alam. Jika memiliki informasi lebih dari satu, arahkan peserta didik untuk membuat tabel yang baru.
7. Peserta didik bisa menuliskan lebih dari satu akibat dari bencana alam tersebut.
8. Jika peserta didik kesulitan mengingat nama tempat kejadian bencana, cukup menuliskan Indonesia (apabila terjadi di dalam negeri) atau luar negeri (jika terjadi di luar Indonesia).



#### Lakukan Bersama

1. Gabungkan 2 sampai 3 kelompok kecil menjadi kelompok besar.
2. Berikan penjelasan kepada peserta didik mengenai kegiatan kelompok sesuai panduan pada Buku Siswa.
3. Arahkan peserta didik untuk membagikan informasi yang sudah didapatkan di kelompok kecil.
4. Jika peserta didik menemukan informasi baru, minta peserta didik untuk menuliskan informasi tersebut di buku tugas masing-masing.

5. Arahkan peserta didik yang memiliki informasi bencana alam di daerah yang sama untuk saling melengkapi informasi di tabelnya masing-masing.
6. Jika sudah, pandulah kegiatan di mana setiap perwakilan kelompok besar menyampaikan informasi yang didapatkan.



### Mari Refleksikan

1. Apa penyebab peristiwa alam berubah menjadi bencana alam?
2. Apa saja peristiwa alam yang termasuk bencana alam?
3. Mengapa Indonesia termasuk negara yang rawan bencana alam terutama gempa Bumi?
4. Apa saja dampak dari bencana alam terhadap kehidupan manusia?
5. Apa yang bisa kalian lakukan untuk membantu teman atau keluarga yang terkena bencana alam?

### Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

### Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami penyebab Bumi berubah karena aktivitas manusia.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi penyebab aktivitas manusia dapat merusak lingkungan.
3. Peserta didik mampu menjelaskan dampak kerusakan lingkungan terhadap kehidupan manusia.

### Pertanyaan Esensial

1. Bagaimana Bumi berubah karena aktivitas manusia?
2. Apa penyebab kerusakan pada lingkungan?
3. Bagaimana dampak kerusakan lingkungan terhadap kehidupan manusia?

### Perlengkapan

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

1. buku dan alat tulis;
2. lembar kerja 8.1 (untuk masing-masing peserta didik).

### Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan

pembelajaran.

### Kegiatan Inti



#### Mari Mencari Tahu

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka topik di Buku Siswa. Ajukan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik seputar teks, seperti:
  - a. Apa saja perubahan yang terjadi di lingkungan?
  - b. Perubahan lingkungan karena aktivitas manusia termasuk perubahan yang cepat atau perlahan-lahan?
2. Ajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai perubahan lingkungan yang pernah diamati. Biarkan peserta didik menyampaikan pengetahuan yang mereka miliki di awal. Tampung semua jawaban yang diberikan oleh peserta didik.
3. Beri penjelasan kepada peserta didik bahwa perubahan lingkungan yang disebabkan oleh aktivitas manusia termasuk perubahan secara perlahan-lahan.
4. Bagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang terdiri atas 2 sampai 3 anak.
5. Arahkan peserta didik untuk pertanyaan dengan jawaban seperti ini:
  - a. Kegiatan manusia
  - b. Perubahan di lingkungan
6. Selama peserta didik berkegiatan, berkelilinglah untuk memberi bantuan peserta didik yang masih mengalami kesulitan.



#### Mari Mencari Tahu

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi Manusia dan Sampah di Buku Siswa. Ajukan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik seputar teks, seperti:
  - a. Apa yang kalian amati pada gambar?
  - b. Apa hubungan manusia dengan sampah plastik?
  - c. Apa yang terjadi jika sampah plastik dibuang sembarangan?
2. Ajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai apa yang setiap hari kita buang. Biarkan peserta didik menyampaikan pengetahuan yang mereka miliki di awal. Tampung semua jawaban yang diberikan oleh peserta didik.
3. Bagi peserta didik secara berkelompok dan bagikan lembar kerja 8.1 pada masing-masing peserta didik.
4. Guru menjelaskan mengenai jenis-jenis sampah. Jika ada peserta didik yang bertanya apa itu sampah organik, arahkan peserta didik untuk membaca lagi teks Manusia dan Sampah.
5. Bagi kelompok per area sehingga peserta didik bisa mengamati keseluruhan sekolah. Misalnya, kelompok 1 dan 2 mengamati lapangan depan. Kelompok 3 dan 4 mengamati kelas 1 sampai kelas 3.
6. Berikan penjelasan bahwa peserta didik boleh menambahkan kategori lain selain sampah organik, sampah plastik, sampah kertas. Misalnya, sampah kaca.
7. Arahkan peserta didik untuk mencatat frekuensi sampah tersebut terlihat selama melakukan pengamatan.



### Lakukan Bersama

1. Mulai kegiatan dengan meminta peserta didik memerhatikan guru di depan.
2. Buatlah tabel seperti berikut di papan tulis.

Jenis Sampah	Sumber Sampah	Jumlah	Solusi

Nomor 3 ke peserta didik, siapa yang bersedia untuk menjadi notulen. Cukup dua orang saja.

1. Kemudian, lakukan rekap informasi dari hasil pengamatan dari semua kelompok dalam satu tabel tersebut.
2. Setiap perwakilan kelompok membacakan hasil pengamatan.
3. Setelah semua informasi dihitung, perhatikan jumlah sampah yang terbanyak.
4. Guru bisa mulai memandu diskusi mulai dari jumlah sampah terbanyak. Tanyakan kepada peserta didik, siapa yang memiliki ide bagaimana cara untuk mengurangi sampah tersebut.
5. Tampung semua ide dari kelompok dalam tabel solusi. Lalu, tanyakan kembali ke kelas, apakah ide ini bisa dilakukan di sekolah.
6. Arahkan masing-masing peserta didik untuk menyimpulkan kegiatan ini dengan menjawab pertanyaan berikut di baris paling bawah lembar kerja.
  - a. Sampah jenis apakah yang paling banyak ditemukan di sekolah kalian?
  - b. Menurut kalian mengapa jenis sampah ini paling banyak ditemukan?
  - c. Apakah solusi yang bisa dilakukan untuk mengurangi jenis sampah tersebut di sekolah?



### Mari Refleksikan

1. Apa saja sampah yang dihasilkan karena aktivitas manusia?
2. Mengapa sampah plastik bisa membuat lingkungan menjadi rusak?
3. Apakah kalian sering menggunakan plastik? Untuk keperluan apa?
4. Apa dampak bagi manusia dari lingkungan yang rusak karena sampah plastik?
5. Bagaimana cara kalian mengurangi penggunaan plastik untuk menjaga lingkungan?

### Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

### Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami adanya permasalahan lingkungan di Bumi.
2. Peserta didik mampu memahami penyebab masalah pada lingkungan.
3. Peserta didik mampu memprediksi dampak kerusakan lingkungan terhadap kondisi sosial, masyarakat, dan ekonomi.

### Pertanyaan Esensial

1. Mengapa terjadi permasalahan lingkungan di Bumi?
2. Apa penyebab masalah pada lingkungan?
3. Bagaimana dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, masyarakat, dan ekonomi?

### Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

### Kegiatan Inti



#### Mari Mencari Tahu

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka topik di Buku Siswa. Ajukan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik seputar teks, seperti:
  - a. Apa yang kita butuhkan untuk tetap hidup?
  - b. Dari mana kita mendapatkan kebutuhan tersebut?
2. Ajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai apa yang kita butuhkan untuk tetap hidup setiap hari. Biarkan peserta didik menyampaikan pengetahuan yang mereka miliki di awal. Tampung semua jawaban yang diberikan peserta didik.
3. Arahkan jawaban peserta didik menuju ke sumber daya alam yang disediakan oleh Bumi. Misalnya, baju dari kapas yang ditanam di tanah. Kayu dari pohon untuk membangun tempat tinggal.
4. Beri penjelasan kepada peserta didik bahwa semua kebutuhan hidup manusia mengambil dari alam, misalnya hutan, lautan, tambang, dan sebagainya.
5. Bagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang terdiri atas 2 sampai 3 anak.
6. Arahkan peserta didik untuk pertanyaan dengan jawaban seperti ini:
  - a. Masalah lingkungan
  - b. Dampak
  - c. Tempat terjadinya masalah.
7. Selama peserta didik berkegiatan, berkelilinglah untuk memberi bantuan peserta didik yang masih mengalami kesulitan.



#### Mari Mencari Tahu

1. Lakukan kegiatan literasi dengan teks Interaksi Manusia dan Lingkungan di Buku Siswa. Ajukan pertanyaan untuk menggali pemahaman peserta didik seputar teks, seperti: a. Apa aktivitas manusia yang bisa menjaga lingkungan? b. Apa aktivitas manusia yang bisa merusak alam?
2. Ajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai apa saja kebutuhan utama

manusia yang mengambil dari alam dan hal yang terjadi jika kita terus mengambil tanpa menjaga. Biarkan peserta didik menyampaikan pengetahuan yang mereka miliki di awal. Tampung semua jawaban yang diberikan oleh peserta didik.

3. Arahkan jawaban peserta didik menuju ke sumber daya alam dapat habis jika kita tidak menjaga dan rusak jika diambil dengan cara yang tidak tepat.
4. Beri penjelasan kepada peserta didik bahwa semua kebutuhan hidup manusia mengambil dari alam sehingga kita perlu menjaga dan mencegah dampak dari kerusakan lingkungan.
5. Bagi peserta didik menjadi kelompok kecil yang terdiri atas 2 sampai 3 anak.
6. Arahkan peserta didik untuk pertanyaan dengan jawaban seperti ini:
  - a. Kebutuhan manusia
  - b. Dampak lingkungan.
  - c. Tindakan yang bisa dilakukan untuk mengurangi dampak
7. Selama peserta didik berkegiatan, berkelilinglah untuk memberi bantuan peserta didik yang masih mengalami kesulitan.



#### Lakukan Bersama

1. Gabungkan 2 sampai 3 kelompok menjadi kelompok besar.
2. Berikan penjelasan kepada peserta didik mengenai kegiatan kelompok sesuai panduan pada Buku Siswa.
3. Arahkan peserta didik untuk saling bertukar informasi yang sudah didiskusikan di kelompok kecil.
4. Berikan penjelasan kepada peserta didik bahwa kelompok bisa menambahkan informasi untuk kelompok lain dan sebaliknya.
5. Arahkan peserta didik untuk menarik kesimpulan dari dampak pemenuhan kebutuhan manusia yang menyebabkan masalah lingkungan beserta solusinya.
6. Minta peserta didik untuk menuliskan kesimpulan yang didapatkan di buku tugas masing-masing.
7. Jika sudah, pandulah kegiatan di mana setiap perwakilan kelompok besar menyampaikan informasi yang didapatkan.



#### Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mengapa terjadi masalah lingkungan di Bumi?  
Bervariasi. adanya interaksi negatif antara Bumi dan manusia.
2. Apa penyebab masalah pada lingkungan?  
Peningkatan populasi manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.
3. Bagaimana dampak kerusakan hutan dan laut bagi manusia?  
Bervariasi. Bisa diambil dari hasil diskusi peserta didik.
4. Apa yang ingin kalian lakukan untuk memperbaiki Bumi kita?  
Bervariasi.

5. Bagaimana kalian mewujudkan keinginan tersebut?

Bervariasi.

6. Ilmu apa yang kalian pelajari untuk mewujudkan keinginan tersebut?

Bervariasi.

### Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

## Proyek Pembelajaran

### Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

### Kegiatan Inti



#### Proyek Belajar

Untuk memandu proyek belajar, lihat Panduan Proyek Belajar pada Panduan Umum Buku Guru. Bagikan lembar pengerjaan proyek (Lampiran 8.2) pada masing-masing peserta didik dan jelaskan mengenai cara menggunakan lembar kerja tersebut.



**Tips:** Guru juga bisa memanfaatkan buku tugas untuk menjadi jurnal dengan menggunakan format lembar pengerjaan proyek.

### Tahap 1: Menentukan Topik Poster

1. Peserta didik bisa memilih topik dari seluruh topik yang telah dipelajari dalam bab Bumiku Sayang, Bumiku Malang.
2. Berikan bantuan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan menentukan topik.

### Tahap 2: Membuat Rancangan Poster

Arahkan peserta didik untuk memerhatikan kriteria dalam rubrik penilaian proyek sebagai panduan membuat rancangan.

### Tahap 3: Membuat Poster

1. Peserta didik dapat membuat poster selain dengan media kertas. Misalnya, kardus bekas atau bahan yang sudah tidak terpakai.
2. Arahkan peserta didik untuk menambahkan elemen lain selain gambar supaya karya lebih menarik.



**Tips:** Berikan pengertian kepada peserta didik bahwa poster tidak hanya berbentuk dua dimensi, bisa tiga dimensi dengan menambahkan benda nyata.

### Tahap 4: Menampilkan Poster dalam Pameran

1. Jenis kegiatan presentasi/penyajian dapat dilihat di Panduan Umum Buku Guru.



**Tips:** Guru bisa menyiapkan satu kertas yang dipakai untuk lembar apresiasi di masing-masing poster. Setiap pengunjung dapat menuliskan apresiasi untuk pembuat poster. Hasil dari lembar apresiasi ini bisa juga dijadikan sebagai bahan refleksi di akhir proyek.

2. Minta peserta didik untuk menilai karya diri sendiri dan teman lain.

### Tahap 5: Refleksi Kegiatan Proyek

1. Arahkan peserta didik untuk melakukan refleksi sesuai dengan pertanyaan di Buku Siswa.
2. Guru dapat membimbing peserta didik untuk bisa melakukan refleksi mendalam dari hasil pengerjaan proyek.

### Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

**Pelaksanaan Asesmen**

**Sikap**

-  Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
-  Melakukan penilaian antarteman.
-  Mengamati refleksi peserta didik.

**Pengetahuan**

-  Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

**Keterampilan**

-  Presentasi
-  Proyek
-  Portofolio

**Pengayaan dan Remedial**

**Pengayaan:**

-  Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).
-  Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
-  Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi

**Remedial**

-  Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum tuntas.
-  Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
-  Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

**Kriteria Penilaian :**

- Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
- Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100

**Rubrik Penilaian :**

**Rubrik Penilaian Proyek**

Aspek	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi dan Teks	Isi teks singkat, padat, informatif, dan teks mudah terbaca.	Memenuhi dua kriteria isi yang baik.	Memenuhi satu kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Desain	Warna menarik, poster proporsional, pesan yang ingin disampaikan menjadi	Memenuhi dua kriteria desain yang baik.	Memenuhi satu kriteria desain yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.

	pusat perhatian dalam poster.			
Gambar	Gambar menarik, memiliki makna, dan karya asli peserta didik.	Memenuhi dua kriteria gambar yang baik.	Memenuhi satu kriteria gambar yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Tujuan dan Penyampaian Pesan	Pesan mudah ditangkap	Pesan cukup mudah ditangkap	Pesan sulit ditangkap	Pesan tidak dapat ditangkap

### Contoh Rubrik Penilaian Mandiri/Teman Sebaya

Kriteria	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan	Alasan (diisi oleh penilaian mandiri)
Isi dan teks	Sangat informatif	Cukup informatif	Kurang informatif	
Desain	Sangat menarik	Cukup menarik	Kurang menarik	
Gambar	Sangat menarik	Cukup menarik	Kurang menarik	
Pesan dalam poster	Pesan mudah dipahami	Pesan cukup dipahami	Pesan sulit dipahami	

- Arahkan peserta didik untuk menuliskan alasan mereka memilih penilaian tersebut untuk dirinya.
- Ini hanya contoh rubrik, guru bisa mengembangkan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di sekolah.

### Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?	
4	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?	
6	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat	

	mengerjakan tugas akhir mereka?	
8	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

### Refleksi Peserta Didik:

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?  
(Guru dapat menambahkan pertanyaan refleksi sesuai kebutuhan).

## C. LAMPIRAN

### Lembar Kerja :

#### Lampiran 8.1: Lembar Kerja

#### Pengamatan Jenis Sampah di Sekolah

Nama :

Tempat Pengamatan :

Jenis Sampah	Sumber Sampah	Berapa kali Terlihat
Sampah organik	Daun kering	
Sampah anorganik		
Sampah plastik		
Sampah kertas		
Sampah kaca		

#### Mari Menyimpulkan

Tuliskan kesimpulan dari hasil pengamatan kalian di bawah ini!

#### Lampiran 8.2: Lembar Perencanaan Proyek

#### Poster Cintai Lingkungan

Tujuan proyek	
Rencana topik	
Rencana isi dan teks poster	
Rencana gambar poster	
Rencana desain poster	

**Bahan Bacaan Peserta Didik :**

- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi Bumiku Sayang, Bumiku Malang dari berbagai media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi
- Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial kelas V SD: Kemendikbudristek 2021

**Glosarium**

tsunami: gelombang laut dahsyat yang terjadi karena gempa Bumi atau letusan gunung api di dasar laut

puting beliung: angin yang bergerak dengan cepat dan memiliki tekanan tinggi

badai: angin kencang yang menyertai cuaca buruk

lempeng: bagian kulit Bumi dengan ketebalan antara 50 sampai 250 kilometer

tektonik: proses gerakan pada kerak Bumi yang menimbulkan lekukan, lipatan, retakan, dan patahan.

erupsi: letusan gunung api

lava: lahar

lahar: lumpur batu yang keluar dari kawah gunung berapi

mikroplastik: komponen plastik yang berukuran kurang dari lima milimeter

biota: keseluruhan flora dan fauna yang terdapat di dalam suatu daerah.

**Daftar Pustaka:**

- Angell, Shelomi. 2019. Segala Hal tentang Tanah Airku. Jakarta: Erlangga for Kids.
- Hariana, Arief. 2008. Tumbuhan Obat dan Khasiatnya Seri 2. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Hasna, Amira Naura. 2018. Sistem Ekologi. Yogyakarta: Istana Media.
- Hemitt, Sally dkk. 2006. Menjelajahi dan Mempelajari Aku dan Tubuhku. Klaten: Pakar Raya Pakarnya Pustaka.
- Heyworth, R.M. 2010. Science Alive! 3. Indonesia: Pearson Education South Asia.
- Hwa, Kwa Siew, et.al. 2010. My Pals Are Here! Science Student's Book. Level 4. Malaysia: Marshall Cavendish Education.
- Irtanto, Koes dan Putranto Jokohadikusumo. 2010. Sains Kesehatan Masyarakat. Bandung: PT. Sarana Ilmu Pustaka.
- Judith S. Rycus, Ph.D., dan Ronald C. Hughes, Ph.D. 1998. The Field Guide to Child Welfare Volume III: Child Development and Child Welfare. New York: Child Welfare League of America Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. Buku Siswa Kelas 5 SD Tema Ekosistem. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. Buku Siswa Kelas 5 SD Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kirnantoro dan Maryana. 2012. Anatomi Fisiologi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Koentjaraningrat. 1996. Pengantar Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Leng, Ho Peck. 2017. Marshall Cavendish Activity book Stage 4. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Leng, Ho Peck. 2017. Marshall Cavendish Pupil's Book. Stage 4. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Leng, Ho Peck. 2017. Marshall Cavendish Science Pupil's Book. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Lodish H, Berk A, Zipursky SL, et al. 2005. Molecular Cell Biology. 4th edition. New York: W. H. Freeman.

Loxley, et.al. 2010. Teaching Primary Science. London: Pearson Education Limited.

Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. Teaching Primary Science. Pearson Education Limited.

Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. Teaching Primary Science. Pearson Education Limited.

Luan, K.S. & Wai Lan, T. 2009. My Pals are Here! Science Interactions Primary 5&6 Activity Book. Singapore: Marshall Cavendish Education.

Luan, K.S. & Wai Lan, T. 2009. My Pals are Here! Science Interactions Primary 5&6. Singapore: Marshall Cavendish Education.

Maelo. 2018. Fakta-Fakta Flora di Indonesia. Sleman: Kyta.

Marshall Cavendish Education. 2010. My Pals are Here! Science 4B Teacher's Guide. Singapore: Marshall Cavendish Education.

Morrison, Karen. 2008. International Science Workbook 1. London: Hodder Education.

Neal, Ted. 2019. Elementary Earth and Space Science Methods. Iowa city: IOWA pressbook.

Parker, Steve. 2004. 100 Pengetahuan tentang Tubuh Manusia. Klaten: Pakar Raya Pakarnya Pustaka.

Pearson Education Indonesia. 2004. New Longman Science 4. Hongkong: Longman Hong Kong Education.

Prieharti, Yekti Mumpuni. 2016. 45 Jenis Penyakit Mata, Berbagai Jenis Penyakit & Kelainan pada Mata. Yogyakarta: Rapha Publishing

Rushayati, Siti. 2007. Mengenal Keanekaragaman Hayati. Jakarta: PT Grasindo.

Salim, Zamroni, Ernawati Munadi. 2016. Info Komoditi Timah. Jakarta: Badan Pengkajian dan Pengembangan Perdagangan Kementerian Perdagangan Republik Indonesia.

Spurgeon, Richard. 2004. Sains & Percobaan Ekologi. Bandung: Pakar Raya.

Sulaeman, M. Munandar. 1992. Ilmu Budaya Dasar-Suatu Pengantar. Bandung: Eresco.

Tarback, Edward J; Lutgens, Frederick K. 1988. Earth science Columbus. Ohio: Merrill & A Bell & Howell Information.

The Korean Society of Elementary Science Education, Shing Dong Hoon. 2019. Seri Edukasi Britannica: Lingkungan. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Tim Bina Karya Guru. 2010. Science 6A for Elementary School Year VI Semester 1. Jakarta: Erlangga.

Tim BKG. 2017. Buku IPS Terpadu kelas 5 SD Kurikulum 2013. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Vlekke, Bernard H. M. 2013. Nusantara; Sejarah Indonesia. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.

Walker, Richard. 2001. Ensiklopedia Mini Tubuh Manusia. Jakarta: Erlangga for Kids.

Wiese, Jim. 2005. Sains Dari Kepala Sampai Kaki. Klaten: Pakar Raya Pakarnya Pustaka.

Wijaya, Thomas. 2019. Bentuk Usaha dalam Kegiatan Ekonomi. Sleman: Deepublish.

Woodward, John, Jen Green. 2010. Ekologi. Bandung: Pakar Raya.



Guru Kelas  
Kelas V Cut Mutia

*Khafidhoh*  
**Khafidhoh/S.Pd.I**  
NIP. 197702111999032001

Lampiran 5

MEDIA VIDEO DIGITAL BERBASIS MOTION GRAPHIC



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





## Lampiran 7

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

Kelas / Semester : V / Genap  
Pokok Bahasan : Menjaga Bumi  
Penyusun : Qothrun Nada Sakinah Asriyatin  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Digital Berbasis Motion Graphic Dalam Mata Pelajaran IPAS kelas V Di MIN 2 Jember  
Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I  
Dosen Validator : Moh. Sutomo M.Pd.  
Jurusan / Fakultas : PGMIFTIK

Assalamualaikum Wr. Wb  
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Video Digital Berbasis Motion Graphic Dalam Mata Pelajaran IPAS kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian dan saran terhadap materi penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrumen penelitian ini. Saya ucapkan terima kasih.

**PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :**

1. Lembar validasi ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak pada materi Menjaga Bumi yang difokuskan pada mata pelajaran IPAS tema 8 yaitu mengenai perubahan bumi menggunakan media digital video *motion graphic*.
2. Dimohon Bapak memberikan penilaian terhadap materi dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak untuk memberikan checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian 1,2,3,4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.  
**Kriteria Skala Penilaian :**  
1 = Sangat tidak setuju  
2 = Tidak setuju  
3 = Ragu – ragu  
4 = Setuju  
5 = Sangat setuju
4. Dimohon Bapak untuk memberikan saran maupun revisi.

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

No	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Bahasa	1. Ketepatan penulisan kalimat.				✓	✓
		2. Ketepatan tata bahasa					✓
		3. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik					✓
		4. Ketepatan ejaan				✓	
		5. Keefektifan kalimat				✓	
2	Materi	1. Kesesuaian kompetensi inti					✓
		2. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Desain tiap sisi sesuai dengan isi materi					✓
		4. Kesesuaian materi yang disajikan dengan tingkat pendidikan sekolah dasar					✓
		5. Kemudahan penyajian materi pada peserta didik					✓
		6. Kesesuaian materi dengan buku peserta didik					✓
		7. Tampilan video serta gambar sesuai dengan materi					✓
		8. Game dalam media dapat mendorong rasa ingin tahu					✓
		9. Tampilan <i>argumented reality</i> (AR) sesuai dengan materi					✓
		10. Penyampaian materi secara runtut					✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Komentar Umum Dan Saran Perbaikan:

*Lengkap & baik instruksi penulisan*

Kesimpulan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

\*) Lingkari salah satu

Jember, 16 Mei 2024  
Validator Ahli Materi

**Moh. Sutomo M.Pd.**  
NIP.197110151998021003



## ANGKET VALIDASI PENDIDIK

Kelas / Semester : V / Genap  
Pokok Bahasan : Menjaga Bumi  
Penyusun : Qothrun Nuda Sukinah Asriyatin  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Digital Berbasis Motion Graphic Dalam Mata Pelajaran IPAS kelas V Di MIN 2 Jember  
Dosen Pembimbing : Muhammad Surwignyo Prayogo, M.Pd.I  
Validator : Khafidboh S.Pd.I  
Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

Assalamualaikum Wr. Wb  
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic* Dalam Mata Pelajaran IPAS kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, saya memohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian dan saran terhadap materi penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrumen penelitian ini. Saya ucapkan terima kasih.

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Lembar validasi ditajukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu pada materi Menjaga Bumi yang difokuskan pada mata pelajaran IPAS tema 8 yaitu mengenai perubahan bumi menggunakan media digital video *motion graphic*.
2. Dimohon Ibu memberikan penilaian terhadap materi dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Ibu untuk memberikan checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian 1,2,3,4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

#### Kriteria Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Ragu – ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

4. Apabila ada saran dan masukan, dimohon untuk memberikan masukan, serta saran pada lembar yang telah disediakan

KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Kelas / Semester : V / Genap  
Pokok Bahasan : Menjaga Bumi  
Penyusun : Qothrun Nada Sakinah Asriyatin  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Digital Berbasis Motion Graphic Dalam Mata Pelajaran IPAS kelas V Di MIN 2 Jember  
Dosen Pembimbing : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I  
Dosen Validator : Shiddiq Ardianta, M.Pd  
Jurusan / Fakultas : PGMI/FTIK

Assalamualaikum Wr. Wb  
Dengan Hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Video Digital Berbasis *Motion Graphic* Dalam Mata Pelajaran IPAS kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian dan saran terhadap materi penelitian dengan mengisi angket yang telah disediakan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui layak atau tidaknya instrumen penelitian yang digunakan. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai pertimbangan instrumen penelitian ini. Saya ucapkan terima kasih.

### PETUNJUK PENGISIAN ANGKET :

1. Lembar validasi ditujukan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak pada materi Menjaga Bumi yang difokuskan pada mata pelajaran IPAS tema 8 yaitu mengenai perubahan bumi menggunakan media digital video *motion graphic*.
2. Dimohon Bapak memberikan penilaian terhadap materi dengan beberapa aspek yang telah dibuat.
3. Dimohon Bapak untuk memberikan checklist (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai. Skor penilaian 1,2,3,4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang dipilih, maka semakin baik/sesuai dengan aspek yang disebutkan.

#### Kriteria Skala Penilaian :

- 1 = Sangat tidak setuju
- 2 = Tidak setuju
- 3 = Ragu - ragu
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat setuju

4. Apabila ada saran dan masukan, dimohon untuk memberikan masukan, serta saran pada lembar yang telah disediakan

Komentar Umum Dan Saran Perbaikan:

QR2 disetujui

Kesimpulan :

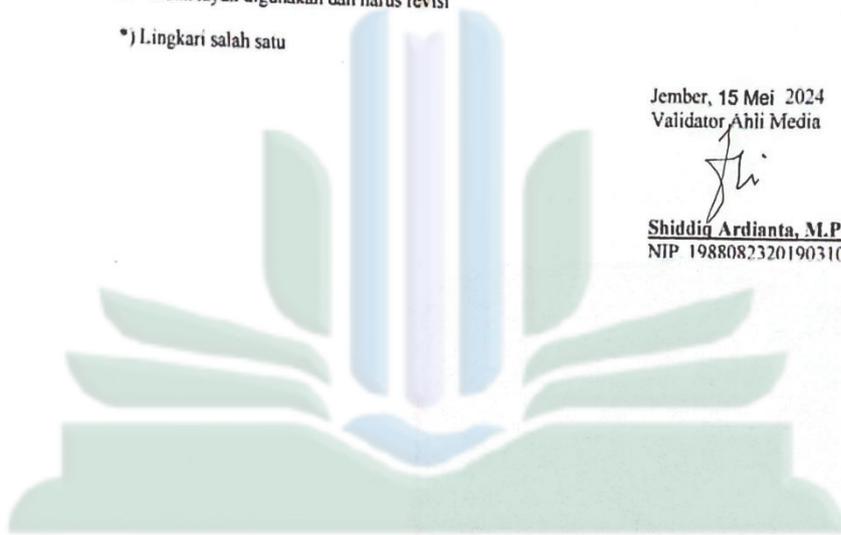
1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

\* ) Lingkari salah satu

Jember, 15 Mei 2024  
Validator Ahli Media



**Shiddiq Ardianta, M.Pd**  
NIP 198808232019031009



**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ**  
**JEMBER**

### ANGKET VALIDASI PENDIDIK

Berilah tanda *checklist* (✓) pada setiap nomor butir angket dibawah ini.

No	Indikator	Aspek Penilaian	Alternatif Pilihan				
			1	2	3	4	5
1	Kelayakan Isi	1. Kejelasan materi 2. Keterkaitan materi 3. Kelengkapan materi 4. Kejelasan materi					✓ ✓ ✓
2	Kelayakan kebahasaan	1. Kejelasan kalimat 2. Penggunaan bahasa yang komunikatif 3. Ketepatan ejaan 4. Menggunakan peristilahan yang sesuai dengan konsep pada pokok bahasan 5. Bahasa yang digunakan lugas dan dapat dipahami oleh peserta didik				✓	✓ ✓ ✓ ✓
3	Kelayakan Penyajian	1. Penyajian materi sesuai dengan sistematika penulisan 2. Kerantunan penyajian 3. Kelengkapan penyajian 4. Penyajian animasi serta grafik yang menarik				✓	✓ ✓ ✓
4	Kelayakan Media	1. Media dikemas secara menarik 2. Media sesuai dengan capaian pembelajaran 3. Karakter pemilihan gambar media sesuai dengan materi 4. Permainan yang tersedia sesuai dengan materi 5. Media meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan 6. Media meningkatkan keaktifan peserta didik					✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Komentar Umum Dan Saran Perbaikan:

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

Kesimpulan :

- 7. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- 8. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- 9. Tidak layak digunakan dan harus revisi

\*) Lingkari salah satu

Jember, 7 Juni 2024  
Validator Pendidik

**Khafidhoh S.Pd.I**  
NIP. 197702111999032001



**UIN**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER**

## Lampiran 8



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

Jalan Puger No. 42 Tulus Balung Jember  
NSM : 111135090002 NPSN : 60715488  
Email : Min2jember@gmail.com  
Website : Www.Min2jember.sch.id

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR : B-239/Mi.13.32.02/PP 00.1/06/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.

NIP : 197106211997032001

Pangkat Golongan : Pembina Tingkat I /IV b

Jabatan : Kepala Madrasah

Dengan ini menyatakan nama berikut :

Nama : Qothrun Nada Sakinah Asriyatin

NIM : 202101040028

Semester : 8

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Benar – benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul **"PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DIGITAL BERBASIS MOTION GRAPHIC DALAM MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI MIN 2 JEMBER"** pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, selama 30 hari terhitung dari tanggal 21 Mei 2024 sampai dengan 24 Juni 2024.

Demikian surat keterangan ini di buat, sekiranya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 24 Juni 2024

Rejabat Pembuat Keterangan,



Siti Fathunnurrohmiyati.

## Lampiran 9

**JURNAL KEGIATAN PENELITIAN**  
Pengembangan Media Video Digital Berbasis Motion Graphic  
dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

NO	HARI, TANGGAL	JENIS KEGIATAN	PARAF
1	18 oktober 2023	Pra observasi dan wawancara dengan kepala sekolah MIN 2 Jember, Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag	<i>RS</i>
2	15 Mei 2024	Validasi pengembangan media digital video <i>motion graphic</i> oleh ahli media, Bapak Shiddiq Ardianta.M.Pd	<i>Ju</i>
3	16 Mei 2024	Validasi pengembangan media digital video <i>motion graphic</i> oleh ahli materi, Bapak Sutomo, M.Pd	<i>Al</i>
4	17 Mei 2024	Wawancara dengan guru pamong kelas V, Ibu Khafidhoh, S.Pd.I	<i>f</i>
5	20 Mei 2024	Observasi dan penyerahan surat izin kepada kepala sekolah MIN 2 Jember, Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag	<i>RS</i>
6	7 Jun 2024	Penerapan media digital video <i>motion graphic</i> , sekaligus wawancara dengan Ibu Khafidhoh, S.Pd.I	<i>f</i>
7	10 Juni 2024	Wawancara peneliti denga peserta didik kelas V Cut Mutia, mengenai pendapat media digital <i>motion graphic</i>	<i>RS</i>
8	24 Juni 2024	Menerima surat telah menyelesaikan penelitian dari kepala sekolah MIN 2 Jember, Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag	<i>RS</i>

Jember, 24 Juni .....2024  
Kepala MIN 2 Jember  
  
Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag  
NIP.197106211997032001

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER





Lampiran 11

IMPLEMENTASI MEDIA VIDEO DIGITAL BERBASIS MOTION GRAPHIC





## Lampiran 13

### Profil Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember merupakan madrasah berstatus negeri yang berrada dibawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Sebelum menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, pada tahun 1983 berdirilah lembaga yang bernama Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum Tutul Balung sampai dengan tahun 1986 yang berkembang sangat pesat masing – masing kelas berisikan 50 s/d 60 peserta didik, dan pada saat itu juga Madrasah Ibtidaiyah Bustanul Ulum (MIBU) dibagi menjadi 2 yakni MIBU I dan MIBU II.

Pada tahun 1986, MIBU I berhasil meraih peringkat kedua dalam lomba UKS tingkat Jawa Timur. Pencapaian ini mendorong pengurus lembaga untuk mengajukan permohonan penegerian sekolah. Hasilnya, pada tahun 1988 sekolah ini mendapatkan SK Filial. Lima tahun kemudian, tepatnya tahun 1993, di bawah kepemimpinan Bapak Arsin Badry (NIP. 150153869), MIBU I resmi dinegerikan melalui SK dari Dirjen Binbaga Islam Jakarta menjadi MI Negeri Tutul Balung. Pada masa itu, sekolah memiliki 150 peserta didik yang terbagi dalam 6 rombongan belajar (rombel). Hingga saat ini Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember telah berstatus akreditasi A.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember terletak didaerah kota Jember Selatan yang berada di Jl. Puger No. 42 Desa Tutul Kecamatan Balung dengan kode pos 6816. Saat ini MIN 2 Jember berada dibawah naungan Ibu Siti

Fathunnurrohmiyati, S.Ag. Berikut ini merupakan hasil dokumentasi yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti mengenai profil MIN 2 Jember :



**Lingkungan MIN 2 Jember**

### **3. Visi – Misi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember**

#### **a. VISI**

“Terwujudnya Madrasah yang religi, berprestasi, dan berbudaya lingkungan”

#### **b. MISI**

- 1) Melaksanakan kegiatan tahfizd juz ama.
- 2) Membudayakan dan membiasakan perilaku islami serta menanamkan kepribadian yang berakhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan kreatifitas dan meningkatkat professional guru dalam tugasnya.
- 4) Meningkatkan hasil belajar dalam setiap asesmen dan menghasilkan lulusan yang baik dan memuaskan.

- 5) Mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa baik akademik maupun non akademik.
- 6) Mengupayakan lingkungan madrasah yang bersih, sehat, dan indah.
- 7) Menciptakan rasa aman kepada siswa dan tanpa ada diskriminasi dalam pelayanan pendidikan sesuai dengan prinsip ramah anak.

#### **4. Data guru**

Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, dalam pelaksanaan pendidikan melibatkan sejumlah tenaga pendidik. Secara keseluruhan, terdapat 2 pegawai PNS dan 3 pegawai Non PNS di madrasah ini. Dari jumlah tersebut, 28 orang merupakan guru yang terdiri dari 1 kepala sekolah dan 27 guru kelas serta mata pelajaran. Di antara para guru, jumlah guru P3k sebanyak 5 orang, jumlah guru Non PNS 2 orang, dan jumlah 21 guru PNS, dengan 1 orang di antaranya berstatus PNS (Kepala Sekolah).

#### **5. Data Siswa Kelas V Cut Mutia**

Jumlah keseluruhan siswa madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 ajaran 2023/2024 adalah 513 peserta didik. sementara untuk jumlah keseluruhan peserta didik kelas V adalah 80 peserta didik yang merupakan keseluruhan 3 rombel kelas, diantaranya V Cut Nyak Dien, V Cut Mutia, dan V RA. Kartini. Dalam hal ini peneliti mengambil kelas V Cut Mutia sebagai sampel penelitian. Adapun data siswa kelas V Cut Mutia sebagaimana berikut:

No	Nama Peserta Didik	Jenis Kelamin
1.	Ahmad Zafran	L
2.	Afif Bayu	L
3.	Ahmad Hamid	L
4.	Ahmad Rafi K.	L
5.	Aimar Muussa	L
6.	Ajjil Jaddat T.	L
7.	Amelia Nadia S.	P
8.	Dwi Lintang S.	P
9.	Fahim Falestine	L
10.	Falih Syahputra	L
11.	Mariatul Qibti	P
12.	Moch. Juliano V	L
13.	M. Mico M	L
14.	M. Abdullah	L
15.	M. Azril A.	L
16.	M. Fattan M.	L
17.	M. Nizam D.	L
18.	M. Wisnu A.	L
19.	M. Yanza B.	L
20.	Nadine A.Z	P
21.	Putra Rama	L
22.	Raditya Raziq A.	L
23.	Siska Soleha	P
24.	Siti Lailatul N	P
25.	Zibran Abiyyu D	L

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KH ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 14

### RIWAYAT HIDUP



#### a. Identitas Penulis

Nama : Qothrun Nada Sakinah Asriyatin  
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 03 Juni 2002  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Dsn. Krajan RT 002 RW 002 Kec. Puger, Kab.  
Jember, Prov. Jawa Timur  
No. Hp : + 62 851-893-22735  
Email : [Sakinahnada3@gmail.com](mailto:Sakinahnada3@gmail.com)

#### b. Riwayat Pendidikan

- RA. Perwanida 16
- MI Hasanuddin
- MTS “Unggulan” Nuris
- MA “Unggulan” Nuris
- UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember