

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GLOBE BIOSPHERE VIEWER
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL
TOPIK BERKENALAN DENGAN BUMI KITA
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

Oleh :

Nabila Izza Lubaba
NIM : 212101040016

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

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GLOBE BIOSPHERE VIEWER
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL
TOPIK BERKENALAN DENGAN BUMI KITA
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Oleh :

Nabila Izza Lubaba
NIM : 212101040016

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GLOBE BIOSPHERE VIEWER
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL
TOPIK BERKENALAN DENGAN BUMI KITA
KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 JEMBER
TAHUN AJARAN 2024/2025**

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 :

Nabila Izza Lubaba
NIM : 212101040016

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Disetujui Pembimbing
J E M B E R



Ahmad Winarno, S.Pd.I., M.Pd.I.
NIP. 19860702019031004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GLOBE BIOSPHERE VIEWER
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
DAN SOSIAL
TOPIK BERKENALAN DENGAN BUMI KITA
KELAS V 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
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari : Rabu

Tanggal : 11 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Hartono, M.Pd.

NIP. 198709022015031001

Erfan Efendi, M.Pd.I.

NIP. 198806112023211024

Anggota :

1. Dr. Sarwan, M.Pd.

()

2. Ahmad Winarno, M.Pd.I.

()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



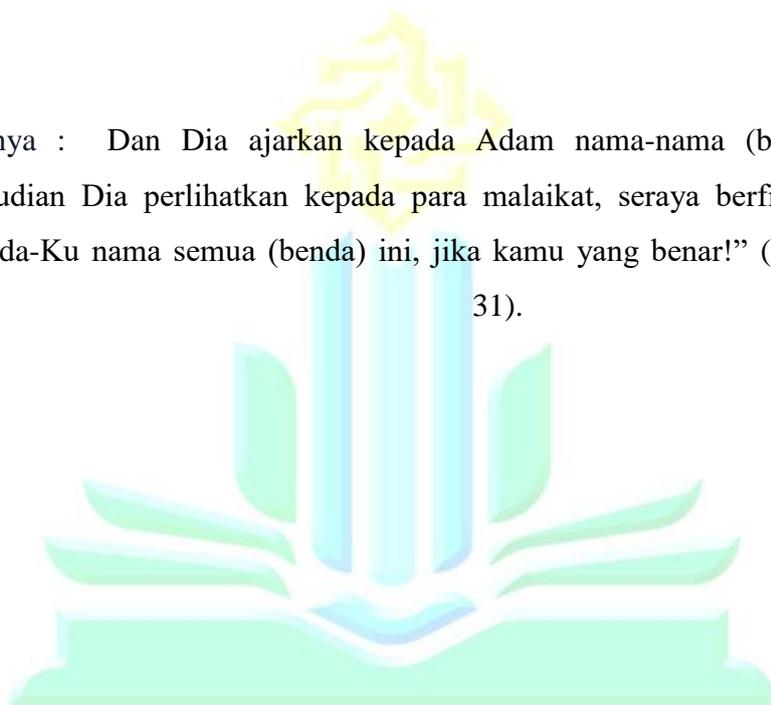
Dr. Abd. Muis, S. Ag., M. Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya : Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!” (Surat Al-Baqarah ayat 31). *



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

* Al-Qur'an, Surat Al-Baqarah [2]: 31, dalam *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Departemen Agama Republik Indonesia, cet. ke-III, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2002), hlm. 6.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur dan alhamdulillah yang tiada hentinya karena atas kehadiran Allah SWT, saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini guna untuk mengakhiri masa studi saya di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang saya sayangi:

1. Kepada kedua orang tua tersayang Bapak Misbahul Munir dan Ibu Lutfiyah yang selalu mendoakan, mendukung, memberikan semangat, dan motivasi, serta kasih sayang. Seluruh perjuangan hingga di titik ini saya persembahkan kepada beliau, orang paling berharga dalam kehidupan saya. Terima kasih atas segalanya. Semoga Allah senantiasa memberikan kesehatan dan meridhoi mereka. Aaamiin.
2. Kepada kakek dan nenek saya, bapak Abdur Rahman dan Ibu Arhami atas ridho dan nasihat dalam mengingatkan saya untuk selalu berusaha dan bersabar dalam meraih cita-cita saya. Terima kasih atas semua doa dan nasihat yang telah dipanjatkan. Semoga Allah selalu meridhoi mereka.
3. Kepada saudari dan saudaraku, yang saya sayangi telah memberikan bantuan ketika saya dimasa kesulitan dalam mengerjakan pekerjaan rumah. Semoga Allah memberikan yang terbaik untuk kalian.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember”**. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada Rasulullah SAW. yang senantiasa menjadi inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Selain itu, skripsi ini juga dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan rasa penuh hormat peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S. Ag, M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah

- memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq 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 melancarkan proses dalam penyusunan skripsi.
 5. Bapak Erfan Efendi, S.Pd.I.,M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberi arahan, serta memberi nasihat, dan motivasi selama masa perkuliahan.
 6. Bapak Ahmad Winarno, S.Pd.I., M.Pd.I., Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi.
 7. Ibu Ira Nurmawati, M.Pd., selaku validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahnya dalam penyelesaian media ini.
 8. Bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I., selaku validator materi yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
 9. Bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd., selaku validator bahasa yang sudah bersedia memberikan arahan serta masukannya dalam penyelesaian media dalam skripsi ini.
 10. Segenap Dosen PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq yang sudah banyak sekali memberikan peneliti pengalaman hidup serta motivasi sehingga peneliti dapat menerima banyak sekali pelajaran dan hal baru di kehidupan peneliti.

11. Ibu Siti Fathunnurrohmiyati, S.Ag. selaku Kepala MIN 2 Jember yang telah memberikan izin peneliti untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Lutfiah Sa'adah S.Pd., selaku wali kelas V MIN 2 Jember yang telah banyak membantu peneliti dalam memperoleh data dalam penelitian ini.
13. Segenap keluarga besar MIN 2 Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.

Sekian dari saya dan sebagai peneliti saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat, yang tidak dapat untuk disebutkan namanya. Peneliti telah mencurahkan banyak energi, bakat, dan waktu untuk membuat disertasi ini selengkap mungkin. Namun, skripsi ini jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Peneliti menyambut kritik dan saran dari pembaca. Peneliti berharap tulisan ini dapat memberikan manfaat besar bagi diri peneliti sendiri dan khususnya bagi semua pembaca. Semoga amal baik yang diberikan kepada peneliti mendapatkan balasan yang baik dari Allah Subhanahu Wata'ala.

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

Jember, 12 Mei 2025

Peneliti



Nabila Izza Lubaba
NIM.212101040016

ABSTRAK

Nabila Izza Lubaba, 2025: Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember.

Kata Kunci: Media, *Globe Biosphere Viewer*, Pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas V MIN 2 Jember menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas dan dominan menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik kurang fokus dan mengalami kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis visual berupa *Globe Biosphere Viewer* pada mata pelajaran IPAS topik “Berkenalan dengan Bumi Kita” guna meningkatkan pemahaman dan minat belajar peserta didik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Bagaimana produk media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* pada mata pelajaran IPAS topik “Berkenalan dengan Bumi Kita” kelas V MIN 2 Jember? 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* pada mata pelajaran IPAS topik tersebut? 3) Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut?

Tujuan Penelitian ini adalah: 1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam topik Berkenalan dengan Bumi Kita kelas V MIN 2 Jember; 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam topik Berkenalan dengan Bumi Kita kelas V MIN 2 Jember; 3) Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam topik Berkenalan dengan Bumi Kita kelas V MIN 2 Jember.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, penyampaian pengetahuan kompleks, serta pemecahan masalah yang nyata dalam konteks pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Produk yang dikembangkan berupa media globe berbentuk bola akrilik transparan yang menampilkan wilayah daratan, perairan, atmosfer, dan bantuan visualisasi aplikasi *Google Earth*, disertai dengan buku panduan dan materi pembelajaran. 2) Kelayakan media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan rata-rata presentase 87,5% yang terdiri dari ahli media 96%, ahli materi 88%, ahli bahasa 84%, dan ahli pembelajaran 82%. 3) Hasil kepraktisan media dinyatakan sangat praktis dengan respon peserta didik mencapai 84,41%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* valid, layak, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPAS topik “Berkenalan dengan Bumi Kita” di kelas V MIN 2 Jember, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK.....	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan.....	13
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	13
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan	14
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan	16
G. Definisi Istilah	17

BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Penelitian Terdahulu	20
B. Kajian Teori	28
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	47
A. Model Penelitian Pengembangan	47
B. Prosedur Penelitian	50
C. Uji Coba Produk	54
1. Desain Uji Coba	56
2. Subjek Uji Coba.....	56
3. Jenis Data.....	57
4. Instrumen Pengumpul Data	58
5. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	71
A. Penyajian Data Uji Coba	71
B. Analisis Data	86
C. Revisi Produk	89
BAB V KAJIAN DAN SARAN	96
A. Kajian Prototipe atau Proyek yang Telah direvisi	96
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Pengembangan Lebih Lanjut	98
C. Kesimpulan	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

No Tabel

2.1 Tabel Analisis Persamaan and Perbedaan	25
3.1 Tabel Rancangan Model Pengembangan ADDIE	49
3.2 Tabel Angket Ahli Media.....	60
3.3 Tabel Angket Ahli Materi	61
3.4 Tabel Angket Ahli Bahasa.....	62
3.5 Tabel Angket Ahli Pembelajaran	63
3.6 Tabel Rumus Kelayakan	66
3.7 Tabel Nilai Presentase Kelayakan	66
3.8 Tabel Skala Likert	67
3.9 Tabel Contoh Penilaian dengan Skala Likert	68
4.1 Capaian Pembelajaran	72
4.2 Tabel Nilai Presentase Kelayakan Media	78
4.3 Tabel Nilai Presentase Kelayakan Materi	79
4.4 Tabel Nilai Presentase Kelayakan Bahasa.....	80
4.5 Tabel Nilai Presentase Kelayakan Ahli Pembelajaran	80
4.6 Tabel Skor Angket Peserta Didik	84
4.7 Tabel Hasil Presentase Kelayakan Produk	87
4.8 Tabel Hasil Presentase Respon Peserta Didik	88
4.9 Tabel Perbedaan Sebelum dan Sesudah Revisi Materi	92
4.10 Tabel Hasil Presentase Revisi Kelayakan Materi.....	92
4.11 Tabel perbedaan sebelum dan sesudah revisi Bahasa	93

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 <i>Globe Biosphere Viewer</i>	41
GAMBAR 2.2 <i>Globe Biosphere Viewer</i> tampak dari atas	41
GAMBAR 2.3 Aplikasi <i>Google Earth</i> apabila diakses pada dekstop.....	42
GAMBAR 2.4 Aplikasi <i>Google Earth</i> apabila diakses pada Smartphone	43
GAMBAR 3.1 Ilustrasi Model ADDIE oleh Sugiyono	48
GAMBAR 4.1 Implementasi Produk pada Kegiatan Mengajar	84
GAMBAR 4.2 Revisi Media	90



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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan	112
Lampiran 2 Matriks Penelitian	113
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	114
Lampiran 4 Modul Ajar	115
Lampiran 5 Materi Pembelajaran	132
Lampiran 6 Kisi-kisi Soal.....	137
Lampiran 7 Soal Evaluasi	139
Lampiran 8 LKPD dan Kunci Jawaban	143
Lampiran 9 Pedoman Wawancara.....	148
Lampiran 10 Surat Validator Ahli Media	151
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media.....	152
Lampiran 12 Surat Validator Ahli Materi	156
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Materi	157
Lampiran 14 Lembar Revisi Validasi Ahli Materi.....	161
Lampiran 15 Surat Validator Ahli Bahasa	163
Lampiran 16 Lembar Validasi Ahli Bahasa	164
Lampiran 17 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	168
Lampiran 18 Lembar Respon Peserta didik	170
Lampiran 19 Jurnal Penelitian	172
Lampiran 20 Dokumentasi Foto Bersama Kepala Madrasah dan Wali Kelas V	173
Lampiran 21 Dokumentasi Foto Kegiatan Pembelajaran.....	174
Lampiran 22 Surat Pernyataan Selesai Penelitian	175
Lampiran 23 Gambar Media.....	176

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha paham dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Pembelajaran merupakan bagian dari penyelenggaraan kurikulum untuk mencapai tujuan tersebut. Menurut Pasal 1 Ayat 1 UU RI Tahun 2003, tujuan pendidikan adalah mengembangkan kompetensi dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran seperti Google Earth Biosphere Viewer memungkinkan peserta didik memiliki pemahaman yang lebih interaktif dan kontekstual terhadap materi terkait lingkungan hidup dan biosfer sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan belajarnya.²

Pendidikan dapat dicapai dengan menmpuh berbagai kegiatan pendidikan formal, informal, dan nonformal. Kegiatan pendidikan formal dibagi menjadi pendidikan dasar, menengah, dan tinggi. Guru khususnya memainkan peran penting dalam memotivasi peserta didik. Jika peserta didik tidak termotivasi, maka efektivitas proses belajar mengajar juga akan menurun. Dalam proses belajar mengajar, guru senantiasa berperan aktif dalam membangkitkan semangat dan memotivasi peserta didik dalam belajar di kelas, serta berperan penting dalam

²Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

meningkatkan motivasi belajar peserta didik.³

Peran guru mengacu pada perilaku yang menjadi bahan sumber dalam berbagai hubungan, termasuk hubungan dengan guru lain dan staf sekolah lainnya. Dari beragam aktivitas yang terjadi dalam proses pembelajaran, dapat terlihat dengan jelas bahwa keberadaan dan peran guru memiliki posisi yang sangat vital. Hal ini disebabkan karena guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga menghabiskan sebagian besar waktunya untuk membimbing, membina, serta menjalin interaksi yang bermakna dengan peserta didik. Melalui keterlibatan aktif tersebut, guru berperan sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pembentuk karakter yang mendampingi siswa dalam proses pencapaian tujuan pendidikan secara menyeluruh. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peran guru adalah melibatkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sesuai dengan UU Republik Indonesia No.14 tahun 2005 pasal 1 tentang guru dan dosen:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan meng-evaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”⁴

Untuk mengembangkan keterampilan peserta didik, bagaimanapun diperlukan kemampuan memantau, menyempurnakan dan mengembangkan keterampilan pribadi, sosial, dan pengetahuan peserta didik. Akan tetapi, masih banyak guru yang belum mampu melaksanakan tugasnya. Salah satu kendalanya adalah kurangnya keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan guru untuk menjalankan tugasnya dengan lancar. Keterampilan tersebut adalah penggunaan,

³ Fadriah Hapsari, Laila Desnaranti, and Siti Wahyuni, “Peran Guru dalam Memotivasi Belajar Siswa selama Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh,” *Research and Development Journal of Education* 7, no. 1 (April 1, 2021): 193.

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, Pasal 1 ayat (1).

penyampaian, dan penguasaan teknologi media pembelajaran.⁵

Selain guru yang profesional, ada beberapa hal yang dapat mendukung suasana pembelajaran yang dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Hal-hal tersebut antara lain suasana lingkungan belajar yang kondusif, metode dan strategi pembelajaran yang berkomunikasi timbal balik, tersedianya sarana pembelajaran yang mendukung.⁶ Media pembelajaran adalah salah satu hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut terbukti karena dengan adanya media pembelajaran dapat Meningkatkan efektifitas, efisiensi dan daya tarik yang dimiliki oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman materi, menumbuhkan motivasi belajar, memberikan fasilitas pembelajaran aktif, dan dapat menyesuaikan gaya belajar peserta didik.⁷

Menurut Wibawanto, media pendidikan merupakan sumber belajar dan dapat pula diartikan sebagai orang, benda, dan kejadian yang menciptakan situasi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁸ Menurut Hamka, media pembelajaran memiliki ruang lingkup sebagai alat bantu dalam bentuk fisik dan nonfisik berfungsi sebagai penghubung antara guru dan peserta didik dalam memberikan Pemahaman materi pembelajaran agar membuahkan hasil yang baik dan tidak bersifat sia-sia. Akibatnya, materi pembelajaran dapat lebih cepat dipahami peserta didik dengan tanpa adanya

⁵ Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education* 5.2 (2023): 3928-3936.

⁶ Rina Setyawati, *Pengelolaan Kelas yang Efektif dalam Meningkatkan Proses Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2021), 45-46

⁷ Agus Suryadi and Fitri Kartika, *Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA*, *Jurnal Teknologi dan Pendidikan* 14, no. 3 (2022): 145-160.

⁸ Joko Wibawanto, *Media Pembelajaran: Konsep, Pengembangan, dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran* (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 12.

kekurangan dan dapat memotivasi semangat belajar peserta didik.⁹ Menurut Tafonao, media pembelajaran memiliki peran dalam rangkaian tindakan belajar dan mengajar ialah bagian yang utuh dan tidak dapat terlepas satu sama lain. Karena media pembelajaran suatu hal yang dapat meyalurkan materi pelajaran yang disampaikan guru kepada peserta didik dan menyebabkan pembaruan pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar peserta didik.¹⁰ I Nyoman Sudana Degeng berpendapat ada beberapa faktor yang wajib diperhatikan dalam membuat media pembelajaran, yaitu: tujuan yang memberikan petunjuk, keberhasilan, peserta didik, ketersediaan, biaya, dan kualitas teknis.¹¹

Dalam Agama Islam, Pendidikan telah dipraktikkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Era Nabi Muhammad Saw. Sebenarnya media pembelajaran tersebut telah ada dan digunakan oleh Nabi Muhammad (saw) untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada para sahabatnya. Hal ini tidak terlepas dari keberadaan media sebagai sarana penyampaian ajaran Islam. Dalam Al-qur'an surah Al-Baqarah ayat 31 yaitu:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Yang artinya:

Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!" (Surat Al-Baqarah ayat 31).¹²

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT mengajarkan kepada Nabi Adam a.s.

⁹ Hamka, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Bulan Bintang, 1984), 118.

¹⁰ Tafonao, T. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 15.

¹¹ Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

¹² Al-Qur'an, Surat Al-Baqarah [2]: 31, dalam *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Departemen Agama Republik Indonesia, cet. ke-III, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2002), hlm. 6.

berbagai nama beserta makna, tugas, dan peranannya, seperti peran sebagai nabi, rasul, dan pemimpin umat. Sebagai pemimpin masyarakat, manusia memiliki kemampuan untuk menerima dan mengembangkan pendidikan (*educandus*), tetapi di saat yang sama, manusia juga merupakan makhluk yang harus memperoleh pendidikan (*educandus*).¹³ Bayi yang baru lahir tidak bisa melakukan apa pun; anggota tubuhnya, otaknya, dan pikirannya masih lemah. Melalui proses pendidikan, seorang bayi yang awalnya tidak mampu melakukan apa-apa dapat berkembang menjadi dewasa dan mampu melakukan berbagai hal apabila dididik dengan baik. Sementara itu, manusia pertama, Adam, mendapatkan pendidikan bukan dari sesama manusia, melainkan langsung dari Allah yang membimbing dan mengajarnya.¹⁴

Di samping itu, Allah menciptakan dan mempersiapkan Nabi Adam untuk menjalankan peran penting sebagai khalifah, yakni sebagai pemimpin yang bertugas memakmurkan dan menjaga bumi.¹⁵ Dalam proses mempersiapkan Adam untuk tugas mulia tersebut, Allah memberikan pendidikan dan pengajaran yang tidak sama dengan cara manusia biasa mendidik atau mengajarkan sesamanya.¹⁶ Allah secara langsung menanamkan ilmu kepada Adam dengan cara yang sempurna dan sesuai dengan kebijaksanaan-Nya, menunjukkan bahwa pendidikan ilahi memiliki metode dan tujuan yang jauh lebih tinggi daripada sekadar proses belajar mengajar antar manusia. Allah secara pribadi mengajar Adam dan memberinya

¹³ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 143.

¹⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 143.

¹⁵ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 143.

¹⁶ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 143.

potensi untuk berkembang dalam bentuk kemampuan berpikir, yang memungkinkannya mengenali nama segala sesuatu di hadapannya. Setelah Allah mengajarkan Adam nama-nama benda, Dia memperlihatkan benda-benda itu kepada para malaikat dan meminta mereka menyebutkan nama benda-benda itu, namun para malaikat tidak mampu.¹⁷ Tujuan dari hal tersebut adalah untuk menunjukkan keterbatasan ilmu para malaikat, sekaligus menyampaikan keunggulan Nabi Adam atas mereka, serta menjelaskan betapa agungnya kebijaksanaan Allah dalam memilih manusia sebagai khalifah-Nya di bumi.¹⁸ Ini juga menegaskan bahwa posisi khalifah, yang memiliki wewenang atas segala urusan di bumi dan bertanggung jawab menegakkan kebenaran dan keadilan, tidak hanya menuntut keluasan pengetahuan, tetapi juga kekuatan mental dan kemampuan luar biasa.¹⁹ Pernyataan sebelumnya menjadi bukti dengan benda-benda ciptaan Allah SWT sebagai media pembelajaran pengenalan ilmu pengetahuan kepada Nabi Adam As.²⁰

Proses pembelajaran akan menjadi sangat efektif dengan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan Kebutuhan. Mengembangkan media pembelajaran yang menarik membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik²¹. Media pembelajaran sendiri ada

¹⁷ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian al-Qur'an* (Jakarta: Lentera Hati, 2002), 143.

¹⁸ Al-Quran surah Al-Baqarah ayat : 30.

¹⁹ Muhammad Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Jakarta: Lentera Hati, 2002, hlm. 67

²⁰ Kurniawan, Alhafiz. *Tafsir Jalalain: Tafsir Surah Al-Baqarah Ayat 31*. Nuonline, 2020, 20 November.

²¹ Mahardika, Andi Ichsan, Nuruddin Wiranda, and Mitra Pramita. "Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat* 4.3 (2021).

berbagai macam-macam. Ada yang berbentuk konkret (dengan wujud) dan abstrak (tidak berwujud). Salah satu media yang dijadikan topik pada penelitian ini yaitu media konkret dengan memanfaatkan visual gambar dengan tujuan yaitu menambah Pemahaman peserta didik materi IPAS. Menurut Sahuni beserta kawan-kawannya berpendapat media visual merupakan Ini adalah media yang dapat jangkau dengan kelima indra. Diharapkan dengan bantuan media visual, tujuan pembelajaran guru dan peserta didik akan tercapai secara optimal.²²

Pengetahuan alam adalah pengetahuan yang terstruktur secara sistematis dan penggunaan umumnya terbatas pada fenomena alam. Pengetahuan dan muatan mengenai makhluk hidup dan lingkungan alam. Hakim dan Sofian menjelaskan bahwa pendidikan sains adalah ilmu yang mempelajari gejala-gejala alam dan peristiwa-peristiwa alam semesta. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di tingkat Madrasah Ibtidaiyah sebaiknya dirancang secara menarik dan menyenangkan agar dapat dipahami dengan baik, karena hal ini akan berdampak pada keberhasilan belajar Ilmu Pengetahuan Alam di jenjang pendidikan selanjutnya.²³ Sejalan dengan pendapat Widiana, pendidikan IPAS di jenjang dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk dasar pengetahuan siswa, yang akan memengaruhi ketertarikan mereka terhadap mata pelajaran ini di masa mendatang. Dengan kata lain, rendahnya minat belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Madrasah Ibtidaiyh berpotensi menyebabkan berkurangnya minat peserta didik dalam mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam

²² Kustandi, Cecep, et al. "Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran." *Akademika* 10.02 (2021): 291-299.

²³ Abdul Hakim dan Sofian, *Pendidikan Sains di Madrasah Ibtidaiyah* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 23.

saat mereka berada di tingkat SMA.²⁴

Media pembelajaran yang dibuat pada penelitian ini berfokus pada sudut pandang Pemahaman peserta didik pada materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan topik “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita”. Pada topik tersebut diajarkan tentang bentuk permukaan bumi dan mengenal struktur lapisan bumi. Materi dengan topik “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita” merupakan bagian dari mata pelajaran dasar ilmu pengetahuan alam dan sosial dan dimaksudkan untuk mengenalkan peserta didik pada konsep dasar tentang Bumi. Materi ini meliputi tentang bentuk bumi, formasi geologi atau lapisan, fenomena geologi seperti wilayah daratan dan lautan. Melalui topik ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan pemahaman awal tentang bumi sebagai habitat manusia dan makhluk hidup lainnya.²⁵ Menurut **B.J. Habibie**, seorang pakar teknologi dan mantan presiden Indonesia, mengatakan:

“Memahami ilmu pengetahuan, termasuk geografi dan keadaan bumi, merupakan langkah awal yang penting dalam mengembangkan sumber daya manusia yang mampu memanfaatkan teknologi untuk memajukan negara.”²⁶

Media pembelajaran digunakan ketika pembelajaran berlangsung harus memiliki rancangan yang efektif dan efisien terutama dapat mengubah suasana jenuh dan bosan selama proses pembelajaran. Akan lebih menarik lagi jika terdapat permainan bertepatan dengan materi pelajaran yang dapat menumbuhkan semangat persaingan dalam belajar. Mata pelajaran IPAS, mata pelajaran yang berlangsung berfokus pada fenomena alam sekitar, media

²⁴ Nurhayati, Nurhayati, Asep Sukenda Egok, and Aswarliansyah Aswarliansyah. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6.5 (2022): 9118-9126.

²⁵ Sutanto, D. *Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Edupress. (2021).

²⁶ B.J. Habibie, dalam seminar "Masa Depan Teknologi dan Ilmu Pengetahuan", Jakarta, 1995

pembelajaran visual yang sesuai dengan mata pelajaran ini. Media visual yaitu media yang menggunakan metode Visualisasi, proses atau teknik membuat gambar, ilustrasi, atau mewakili grafis dari data, konsep, atau informasi untuk memfasilitasi pemahaman, analisis, dan komunikasi ide. Visualisasi digunakan dalam berbagai bidang seperti pendidikan, sains, teknologi, seni, dan bisnis, dengan tujuan utama membuat informasi yang terkumpul dan tercatat menjadi lebih mudah dipahami dan menarik.²⁷ Media visual memiliki manfaat yang terbukti dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan daya ingat, mempermudah analisis data, dan mempercepat penyampaian informasi.²⁸ Bentuk media visual memiliki berbagai macam, dapat berupa peta, animasi komik, grafik dan diagram, serta model 3d.

Madrasah yang dikenal dengan nama Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember atau MIN 2 Jember ini merupakan madrasah ibtidaiyah negeri yang terletak di Jl. Puger No. 42, Desa Tutul, Kecamatan Balung, Kabupaten Jember. Sesuai dengan namanya yaitu "Madrasah" yang tidak hanya mengajarkan ilmu umum tetapi juga ilmu agama. Pada Madrasah tersebut juga diterapkan kegiatan pembelajaran *Full day*, lengkap dengan segala kegiatan aktivitas ekstrakurikuler. Setiap guru memiliki peran dan tanggung jawab dalam mengayomi peserta didik dengan sabar dan tabah. Sehingga terciptalah suasana madrasah yang baik dan tenang.

Kelas yang akan digunakan untuk penelitian ini yaitu kelas V Cut Nyak Dien. Guru wali kelas bernama Lutfiah Sa'adah telah memiliki pengakuan

²⁷ Suyanto, A., & Pramono, B. *Visualisasi dalam pembelajaran interaktif* (Bandung: Pustaka Edupress, 2021), 45.

²⁸ Kusuma, D. "Penggunaan Visualisasi dalam Analisis Data Besar," *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(3) (2020): 36.

mengajar yang telah lama dimiliki dan hal tersebut menjadi bukti bahwa guru wali kelas merupakan guru profesional. Beliau mengatakan

“Anak-anak kurang memperhatikan materi yang saya sampaikan saat jam pelajaran berlangsung, kadang ada yang masih gurau dengan teman sebangku, akibatnya ketika waktu mengerjakan soal evaluasi banyak yang tidak selesai tepat waktu. Itupun ketika saya melakukan tanya jawab tentang pelajaran yang saya sampaikan, mereka hanya diam”. Ujar Ibu Lutfiah.²⁹

Mengenai hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, dapat ditemukannya sebuah masalah yaitu tidak adanya variasi media pembelajaran yang digunakan. Dan guru kelas selalu menggunakan media pembelajaran sederhana dan metode ceramah. Sehingga seringkali hal tersebut dilakukan, menjadi kendala yang ada pada kelas tersebut yaitu membuat peserta didik merasa menyepelkan, bosan dan monoton dengan kegiatan belajar.³⁰

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi diatas, dapat dianalisis yaitu masalah utama yang terjadi di kelas V Cut Nyak Dien ialah kurangnya perhatian peserta didik pada materi pelajaran. Hal tersebut dapat dilihat melalui sikap peserta didik yang masih bergurau saat pembelajaran sedang berlangsung, serta kesulitan Mereka dalam mengerjakan soal evaluasi dan menjawab pertanyaan guru.

Dampak dari masalah ini cukup penting, seperti rendahnya pemahaman materi oleh peserta didik, menurunnya hasil belajar, dan kurangnya berperan aktif dalam diskusi kelas. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Guru dapat mempraktikkan metode pembelajaran yang lebih interaktif seperti diskusi

²⁹ Wawancara dengan wali kelas V Cut Nyak Dien MIN 2 Jember Balung, 11 september 2024.

³⁰ Observasi di kelas V Cut Nyak Dien MIN 2 Jember Balung, 11 september 2024.

kelompok, kuis atau penggunaan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, meningkatkan motivasi peserta didik melalui pendekatan perorangan dan memberikan penghargaan juga dapat membantu meningkatkan minat belajar mereka. Manajemen kelas yang lebih efektif dan pengaturan waktu istirahat dalam sistem sehari penuh juga dapat menjadi strategi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan mendukung. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan peserta didik dapat lebih fokus dalam belajar dan meningkatkan prestasi akademisnya.

Pada penelitian kali produk yang dihasilkan dapat mengatasi kendala masalah ketidaktertarikan peserta didik kelas V Cut Nyak Dien terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Media visual berbentuk 3d globe dengan penjelasan ruang lapisan bumi, atmosfer, wilayah daratan dan perairan serta bantuan Aplikasi *Google Earth* dengan tujuan membantu Pemahaman peserta didik. Media ini membantu peserta didik dalam memberikan visualisasi bagaimana bentuk lapisan atmosfer, daratan dan perairan. Media pembelajaran ini juga dapat diimbangi dengan metode pembelajaran kontekstual. Metode pembelajaran kontekstual yaitu metode pembelajaran yang menghubungkan kehidupan di lingkungan peserta didik. Dengan media pembelajaran ini peserta didik dapat mengenali wilayah tempat tinggal yang Mereka tinggali. Guru memiliki peran bertindak sebagai fasilitator, memberikan saran dan motivasi kepada peserta didik, mendiagnosis dan menanggulangi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran, serta berbagi pengalaman yang mendorong pemahaman mendalam yang didapat peserta didik dari kegiatan pembelajaran

ini.³¹

Menurut Rusman menyatakan, dalam menentukan atau memilih media pembelajaran, ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan sebagai pedoman untuk mengoptimalkan pembelajaran.³² Prinsip-prinsip tersebut meliputi efektivitas, relevansi, efisiensi, kemudahan penggunaan, dan kontekstualitas.³³ Bukti bahwa penelitian ini dapat melakukan Pengembangan dalam pembelajaran menggunakan peta dan globe dapat mempengaruhi peningkatan kinerja belajar peserta didik.³⁴

B. Rumusan Masalah

Menyesuaikan dengan latar belakang sebelumnya, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Globe BioSphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Topik “Berkenalan dengan Bumi Kita” Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember?
2. Bagaimana proses pengembangan kelayakan Media Pembelajaran *Globe BioSphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Topik “Berkenalan dengan Bumi Kita” Kelas V Madrasah Ibtidaiyah

³¹ Aminah, Aminah, Hairida Hairida, and Agung Hartoyo. "Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6.5 (2022): 8349-8358.

³² Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 150.

³³ Firdaus, Amanda Ramadhan, Yohana RU Sianturi, and Tin Rustini. "Pengaruh Pemanfaatan Globe Sebagai Media dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5.2 (2023): 3052-3058.

³⁴ Irmansah, Irmansah, et al. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Peta Dan Globe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Kota Bima." *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6.2 (2023): 1099-1104.

Negeri 2 Jember?

3. Bagaimana proses pengembangan respon peserta didik dalam penggunaan Media Pembelajaran *Globe BioSphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Topik “Berkenalan dengan Bumi Kita” pada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember?

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berlandaskan rumusan masalah yang telah di paparkan diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan untuk:

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam topik Berkenalan dengan Bumi Kita kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam topik Berkenalan dengan Bumi Kita kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.
3. Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam topik Berkenalan dengan Bumi Kita kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini berupa *Globe Biosphere Viewer*, dengan spesifikasi produk yang dirancang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran, yaitu:

1. Media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* ini terbuat dari bola berbahan akrilik dengan kondisi transparan memiliki diameter 20 cm. Bola tersebut diberi wadah berbahan kardus berbentuk balok.
2. Media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* sama seperti media globe pada umumnya tetapi memiliki perbedaan yaitu materi yang ditampilkan. Jika globe pada umumnya menunjukkan gambaran bumi jika *Globe Biosphere Viewer* hanya menampilkan bagian wilayah daratan, lautan dan atmosfer bumi. Media ini juga dibantu dengan Aplikasi *Google Earth* dengan tujuan sebagai bantuan menampilkan bagian daratan dan perairan bumi.
3. Media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* terdapat penjelasan mengenai topik “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita” materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V tingkat SD yang membahas wilayah daratan, perairan dan atmosfer bumi
4. Media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* ini ditujukan untuk digunakan oleh guru kelas sebagai media pembelajaran kegiatan belajar mengajar, yang dapat membantu menambah pemahaman belajar siswa.
5. Media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* ini ditujukan kepada peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember

E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan

Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang memiliki peran krusial dalam kegiatan pembelajaran. Kata "**krusial**" berarti **sangat penting** atau **menentukan**. Dalam konteks pendidikan, jika sesuatu disebut krusial, artinya hal itu sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Arsyad

mengatakan pembelajaran lebih efektif ketika media digunakan dalam pembelajaran.³⁵ Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi bahkan mempengaruhi psikologi belajar peserta didik.³⁶ Berdasarkan pernyataan diatas, sehingga terdapat beberapa manfaat yang didapat ialah sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini membantu peserta didik memahami materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan lebih baik melalui penggunaan media pembelajaran berbasis visualisasi 3D. Media *Globe Biosphere Viewer* yang dikembangkan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan minat belajar, serta mempermudah peserta didik dalam mengingat materi. Media pembelajaran visual yang memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar karena mampu mengaktifkan lebih banyak indera peserta didik.

2. Bagi Guru

Guru mendapatkan media pembelajaran baru yang inovatif dan mudah digunakan. Media ini dapat mendukung metode pembelajaran kontekstual yang dipraktikkan di kelas. Media pembelajaran bersifat kreatif dan variatif sangat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan.³⁷

3. Bagi Sekolah

³⁵ Magdalena, Ina, et al. "Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi." *Edisi 3.2* (2021): 312-325.

³⁶ Wulandari, Amelia Putri, et al. "Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar." *Journal on Education 5.2* (2023): 3928-3936.

³⁷ Sutanto, D. *Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Edupress. (2021).

Sekolah memperoleh produk media pembelajaran yang dapat dipakai sebagai sarana untuk menaikkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya di kelas V. Dengan adanya media pembelajaran ini, sekolah dapat menjadi institusi pendidikan yang lebih unggul dalam memberikan pengalaman belajar yang berkualitas.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Globe Biosphere Viewer*. Peneliti dapat meningkatkan keterampilan dalam merancang, menguji, dan mengevaluasi media pembelajaran yang efektif.

5. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis visualisasi untuk topik yang berbeda. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran memberikan kontribusi signifikan dalam memperkaya metode dan alat pembelajaran yang bervariasi.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Asumsi pada penelitian dan Pengembangan terhadap media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* ini ialah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran berbasis *Globe Biosphere Viewer* membantu mempercepat pemahaman konsep abstrak dan dirancang untuk mempercepat pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam yang bersifat abstrak seperti wilayah daratan, perairan

dan atmosfer bumi.

2. Media pembelajaran berbasis *Globe Biosphere Viewer* akan menjadi media yang menarik dan mengurangi rasa bosan serta jenuh saat belajar.

Keterbatasan dalam penelitian Pengembangan media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* ialah media ini hanya dapat digunakan khususnya kelas V pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada topik “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita”.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mempermudah penyampaian informasi atau materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Dengan adanya media ini, pesan atau materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami karena ditunjang oleh elemen visual, audio, atau audiovisual yang menarik dan mendukung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang telah dirancang dapat tercapai dengan lebih optimal serta membantu peserta didik lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Media pembelajaran berperan sebagai sumber belajar bagi peserta didik dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerima ilmu dan informasi yang diberikan oleh guru, yang selanjutnya dapat menyempurnakan materi pembelajaran dan menambah pengetahuan peserta didik.

Media pembelajaran juga dapat dikembangkan menjadi sebuah produk media yang dapat diperbaharui dengan produk sebelumnya. Pengembangan media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan dan kekurangan yang terdapat pada produk sebelumnya. Dengan begitu dapat disimpulkan Apakah produk yang dikeluarkan memberikan dengan nilai positif atau negatif.

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses penting untuk meningkatkan kualitas sarana pembelajaran agar lebih efektif, efisien, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Melalui pengembangan ini, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu penyediaan materi pembelajaran, tetapi juga sebagai produk pendidikan yang senantiasa diperbarui berdasarkan hasil evaluasi media sebelumnya. Melalui proses ini, pendidik dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan produk yang telah digunakan sebelumnya, serta melakukan perbaikan dan penyempurnaan. Diharapkan pembaharuan ini dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan pemahaman peserta didik terhadap proses belajar mengajar, serta membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2. *Globe Biosphere Viewer*

Globe Biosphere Viewer ialah sebuah media dengan desain 3d atau desain timbul berbentuk bola transparan tiruan kecil bumi. Media ini memiliki perbedaan dengan globe pada umumnya. Media ini hanya menjelaskan wilayah daratan, perairan dan atmosfer bumi, dengan berbantu Aplikasi *Google Earth*. Metode dan strategi yang sesuai dengan media

pembelajaran ini yaitu metode pembelajaran konstektual yang mana media ini sangat membantu peserta didik dalam memberikan gambaran dan mengidentifikasi tentang bumi tempat tinggal di sekitarnya.

3. Topik “Mari Berkenalan dengan Bumi”

Mari Berkenalan dengan Bumi merupakan suatu topik atau subbab mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang membahas tentang lapisan atmosfer, wilayah daratan dan lautan bumi. Media pembelajaran globe ini dapat menerapkan topik ini dengan baik dan dapat memberikan gambaran dan memudahkan pemahaman peserta didik terkait materi wilayah daratan, lautan dan atmosfer bumi.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu yang mengombinasikan konsep dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran ini dipadukan sejak kurikulum merdeka digunakan. Mata pelajaran ini diajarkan ketika peserta didik memasuki masa-masa sekolah dasar. Tujuan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah untuk memberikan peserta didik pemahaman komprehensif tentang alam dan lingkungan sosialnya. Maka dapat memungkinkan mereka menghubungkan pengetahuan ilmiah dengan fenomena sosial yang terjadi di sekitar mereka.

Mata pelajaran ini telah dijadikan sebagai mata pelajaran inti dalam setiap Kurikulum Merdeka sebagai pendekatan bidang studi sekolah dasar yang mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan memahami interaksi antara manusia, lingkungan, dan fenomena alam dalam suatu konteks. Pada

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik tidak hanya berhubungan dengan fenomena alam seperti bentuk bumi, dan atmosfer, tetapi juga tetapi juga mengeksplorasi perspektif sosial seperti budaya, masyarakat, dan hubungan manusia-lingkungan.



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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada kajian pustaka ini akan menyatakan beberapa penelitian terdahulu yang menguak tentang pembahasan yang berhubungan dengan alat peraga media pembelajaran berbasis *Globe*. Beberapa penelitian terdahulu ini menjadi acuan penelitian ini dilakukan.

Beberapa penelitian terdahulu pastinya memiliki perbedaan dan kesamaan yang dapat ditemukan dalam penelitian ini. Perbedaan dan kesamaan tersebut akan dijadikan sebagai referensi yang membantu dalam penelitian ini dan juga sebagai kriteria bagaimana proses perkembangan media pembelajaran yang akan dihasilkan. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesesuaian dengan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Anggit Geza Dewantara pada tahun 2019, berjudul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Powtoon) Dan Media Globe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Di SDN 01 Tawangmangu”.³⁸

Penelitian ini dilakukan karena adanya masalah guru kelas V SDN 01 Tawangmangu selalu menggunakan media pembelajarann yang tidak sesuai dengan fungsi media pembelajaran itu sendiri, yakni dapat membantu penyampaian materi. Sehingga peneliti melakukan Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *Powtoon*. *Powtoon*

³⁸ Anggit Geza Dewantara, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Powtoon) Dan Media Globe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Di SD N 01 Tawangmangu” (PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019), <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/77902>.

adalah program aplikasi yang berjalan daring dan memungkinkan kita membuat video animasi untuk presentasi dan media pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya adalah pemanfaatan media globe untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA.

Hasil akhir dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Powtoon) dan media globe yang ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Erni Suryani pada tahun 2023, berjudul "Peningkatan Prestasi Belajar Menggunakan Media Peta dan Globe pada Siswa SMPN 7 Kota Bima".³⁹

Penelitian ini dilakukan karena adanya buku pelajaran, pelajaran hanya ditulis langsung di papan tulis dengan kapur atau spidol permanen, yang sering kali membuat peserta didik bosan dan tidak bersemangat belajar. Berdasarkan keyakinan bahwa media peta dan globe memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar, penulis terdorong untuk melakukan penelitian mengenai pemanfaatan media tersebut dalam pembelajaran IPS. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dimaksud terletak pada pemanfaatan media globe untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media peta dan globe dalam proses pembelajaran mampu

³⁹ Suryani, "Peningkatan Prestasi Belajar Menggunakan Media Peta dan Globe pada Siswa SMPN 7 Kota Bima," *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, vol. 6, no. 1, 2023.

meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 63% pada siklus I menjadi 87,5% pada siklus II, sehingga terdapat kenaikan sebesar 14,5%. Selain itu, tingkat keaktifan belajar siswa juga mengalami peningkatan, dari rata-rata 33,5% pada siklus I (cukup aktif) menjadi 35,5% pada siklus II (aktif).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Hikmah dan Tutuk Ningsih pada tahun 2023, berjudul “Media Pembelajaran Globe Dan Peta Pada Materi Kenampakan Alam (IPS) Pada Siswa Kelas IV MI Ma’arif Nu Batuanten”.⁴⁰

Penelitian ini dilakukan karena adanya media pembelajaran yang dimiliki terbatas, terutama seperti media pembelajaran globe dan peta. Hal tersebut menjadi hambatan yang ditemukan terutama di daerah pedesaan dan terpencil. Terlebih lagi, keadaan ini diperburuk oleh minimnya kemampuan guru untuk menggunakan berbagai media pembelajaran secara efektif dan rendahnya minat serta motivasi peserta didik dalam mata pelajaran IPS. Untuk menanggulangi masalah ini, penelitian ini menjadikan media pembelajaran berbasis peta dan globe yang interaktif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kenampakan alam dan menguji efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi mereka. Tujuannya adalah untuk menunjukkan dan mengukur keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Persamaan pada penelitian tersebut dengan

⁴⁰ Hikmah, Nur, and Tutuk Ningsih. "Media Pembelajaran Globe dan Peta pada Materi Kenampakan Alam (IPS) pada Siswa Kelas IV MI Ma’arif NU Batuanten." *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 4.1 (2023): 59-68.

penelitian ini yaitu penggunaan media globe untuk meningkatkan prestasi belajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik yang tercermin dari meningkatnya hasil belajar dan meningkatnya minat peserta didik pada materi pelajaran. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan media ini sangat membantu dalam menjelaskan konsep abstrak tentang kenampakan alam menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

4. Penelitian yang dilakukan oleh M. Ma'ruf pada tahun 2022, berjudul "Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema 7 Materi Kepemimpinan Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantu Media Globe Pada Siswa Kelas VI A MI Ma'arif Gedangan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022".⁴¹

Penelitian ini dilakukan karena adanya pembelajaran IPS menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan materinya yang luas dan banyak, materi berupa hafalan bahkan hanya mendengarkan ceramah dan menulis saja. Dalam menanggapi hal tersebut, peneliti melakukan penggunaan media pembelajaran globe dan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*. Sehingga membuat para peserta didik untuk berusaha memiliki penguasaan yang baik dalam berkomunikasi ataupun dalam kecakapan perkara berkelompok. Persamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu

⁴¹ Ma'ruf, M. "Peningkatan Hasil Belajar Ips Tema 7 Materi Kepemimpinan Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantu Media Globe Pada Siswa Kelas Vi A Mi Ma'arif Gedangan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022." (2022).

penggunaan media globe untuk meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* yang didukung dengan media globe terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Kepemimpinan di kelas VI A MI Ma'arif Gedangan, Kabupaten Semarang, tahun ajaran 2021/2022. Upaya peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari kenaikan persentase ketuntasan belajar, yaitu sebesar 12% dari Pra Siklus ke Siklus I, dan meningkat lagi sebesar 47% dari Siklus I ke Siklus II. Ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 29% (5 siswa) pada Pra Siklus, menjadi 41% (7 siswa) pada Siklus I, dan mencapai 88% (15 siswa) pada Siklus II.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Arfan pada tahun 2022, berjudul "Implementasi Media Pembelajaran Globe Dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Di Kelas VI MI Islamiyah Kroya."⁴²

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemungkinan bahwa media globe tidak hanya relevan digunakan dalam pembelajaran studi sosial, tetapi juga dapat diperluas penggunaannya ke mata pelajaran lain, seperti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Jika penggunaan media globe dalam pembelajaran IPA terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa, maka media tersebut dapat diimplementasikan dalam pengajaran IPA di sekolah. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian ini dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media globe sebagai alat bantu pembelajaran dalam sub-bab mata pelajaran IPA di

⁴² Muhammad, Arfan. *Implementasi Media Pembelajaran Globe Dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Di Kelas Vi Mi Islamiyah Kroya*. Diss. Uin Prof. Kh Saifuddin Zuhri, 2022.

kelas VI MI Islamiyah Kroya. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal penggunaan media pembelajaran globe.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan penggunaan globe sebagai media pembelajaran IPA kelas VI di MI Islamiyah Kroya, proses pembelajaran dilakukan menempuhi tiga tahap, yakni perencanaan (mempersiapkan materi, menyusun RPP, dan menyiapkan globe sebagai media utama), pelaksanaan (menggunakan globe dalam penyampaian materi serta tugas pengamatan berkelompok), dan penilaian (berdasarkan hasil diskusi, tes lisan, sikap, dan perilaku peserta didik). Pelaksanaan kegiatan berlangsung lancar meskipun ada sedikit kendala dari peneliti dan peserta didik. Menggunakan metode demonstratif yaitu mempertontonkan karena memungkinkan peserta didik mengetahui materi dengan lebih nyata, sehingga meningkatkan pemahaman mereka. Secara keseluruhan, penggunaan globe memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman, sikap, dan minat belajar peserta didik.

Tabel 2.1

Tabel Analisis Persamaan and Perbedaan

No	Penulis dan tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Anggit Eza, 2019	Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi (Powtoon) Dan Media Globe	Penggunaan media pembelajaran Globe	Jenis penelitian kuantitatif, menggunakan mata pelajaran IPS,	Menggunakan jenis penelitian pengembangan, pengembangan media pembelajaran globe yang

		Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Di SDN 01 Tawangmangu		dan metode penelitian yang digunakan metode eksperimen.	dibuat terdapat desain berupa lapisan atmosfer, wilayah daratan dan lautan bumi.
2.	Erni Suryani, 2023	Peningkatan Prestasi Belajar Menggunakan Media Peta dan Globe pada Siswa SMPN 7 Kota Bima	Penggunaan media pembelajaran Globe	Kelas subjek yaitu kelas VII tingkat SMPN, penelitian yang digunakan merupakan penelitian tindakan kelas.	Menggunakan jenis penelitian pengembangan, pengembangan media pembelajaran globe yang dibuat terdapat desain berupa lapisan atmosfer, wilayah daratan dan lautan bumi.
3.	Nur Hikmah dan Tutuk Ningsih, 2023	Media Pembelajaran Globe Dan Peta Pada Materi Kenampakan Alam (IPS) Pada Siswa Kelas IV MI Ma'arif Nu	Media pembelajaran berbentuk globe	Menggunakan metode penelitian deskriptif Kualitatif dan menggunakan mata pelajaran IPS	Menggunakan jenis penelitian pengembangan, pengembangan media pembelajaran globe yang dibuat terdapat desain berupa lapisan

		Batuanten			atmosfer, wilayah daratan dan lautan bumi.
4.	M. Ma'ruf, 2022	Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema 7 Materi Kepemimpinan Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantu Media Globe Pada Siswa Kelas VI A MI Ma'arif Gedangan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022	Penelitian dibantu oleh media globe	Jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas menggunakan mata pelajaran IPS dan menggunakan model pembelajaran kooperatif	Menggunakan jenis penelitian pengembangan, pengembangan media pembelajaran globe yang dibuat terdapat desain berupa lapisan atmosfer, wilayah daratan dan lautan bumi.
5.	Muhammad Arfan, 2022	Implementasi Media Pembelajaran Globe Dalam Pelajaran Ilmu	Penelitian melakukan implementasi media pembelajaran	Menggunakan model penelitian deskriptif Kualitatif.	Menggunakan jenis penelitian pengembangan, pengembangan media

		Pengetahuan Alam (IPA) Di Kelas VI MI Islamiyah Kroya	globe pada mata pelajaran IPA		pembelajaran globe yang dibuat terdapat desain berupa lapisan atmosfer, wilayah daratan dan lautan bumi.
--	--	---	-------------------------------	--	--

Berdasarkan tabel diatas, terdapat persamaan dan perbedaan yang menjadi bukti bahwa penelitian terdahulu telah dilakukan dan menjadi alasan penelitian ini dilakukan. Judul penelitian ini “Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V Min 2 Jember” Orisinalitas yang dimiliki oleh penelitian ini berupa media pembelajaran globe transparan terbuat dari plastik *acrilic* bening dengan desain menampilkan atmosfer, wilayah daratan dan lautan. Peneliti disini juga menampilkan bagian inti bumi sebagai tambahan desain produk. Produk globe tersebut hanya di khususkan pada kelas V dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Peneliti memiliki harapan produk media yang dihasilkan dapat membantu proses pembelajaran tanpa adanya kekurangan.

2. Kajian Teori

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses sistematis untuk menciptakan alat peraga pembelajaran yang disesuaikan

dengan karakteristik peserta didik dan materi pembelajaran. Salah satu model pengembangan yang sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima langkah sistematis, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁴³ Model ini memungkinkan pendidik untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran secara rinci, merancang solusi media yang tepat, dan menguji efektivitas media secara terukur. Menurut Dick dan Carey, pengembangan media yang terstruktur dalam sintaks ADDIE dapat meningkatkan ketepatan penyampaian materi pendidikan dan relevansi pembelajaran dengan situasi peserta didik.⁴⁴ Indikator media pembelajaran yang dapat dikatakan sesuai dengan fungsi media ialah ketika media tersebut telah mencapai tujuan dibuatnya media dan tujuan pembelajaran. Adapun yang dapat membuat suasana pembelajaran yang biasa-biasa saja menjadi luar biasa dan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, kami menggunakan langkah-langkah ADDIE untuk merancang dan mengembangkan *Globe Biosphere Viewer* yang memungkinkan peserta didik memahami konsep Bumi secara visual dan dalam konteks.

Kelayakan media pembelajaran harus diuji untuk memastikan bahwa media tersebut memenuhi kriteria edukatif, teknis, dan visual. Menurut Akbar, indikator kelayakan media meliputi (1) kelayakan isi atau materi, (2) kelayakan bahasa, (3) kelayakan tampilan visual, dan (4) kelayakan penyajian

⁴³ Reiser, Robert A., dan Walter Dick, *Planning Effective Instruction* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1996), 4–5.

⁴⁴ Walter Dick, Lou Carey, dan James O. Carey, *The Systematic Design of Instruction*, 8th ed. (Boston: Pearson, 2015), 8–11.

atau penggunaan.⁴⁵ Media yang dianggap layak adalah media yang mampu menyampaikan informasi secara akurat, menggunakan bahasa yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa, dan memiliki desain yang menarik dan mudah dipahami. Validasi *Globe Biosphere Viewer* dilakukan melalui evaluasi oleh pakar media, pakar materi, dan pakar pembelajaran untuk memastikan bahwa media tersebut memenuhi indikator tersebut dan dapat diterapkan secara efektif di kelas.

Selain dari aspek teknis, efektivitas media pembelajaran juga tercermin dari respons peserta didik yang mencakup indikator afektif, kognitif, dan psikomotorik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, indikator respons peserta didik terhadap media pembelajaran antara lain: (1) minat dan perhatian (afektif), (2) peningkatan pemahaman materi (kognitif), serta (3) partisipasi dalam penggunaan media (psikomotorik).⁴⁶ Media pembelajaran yang efektif akan menarik perhatian peserta didik, memudahkan pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Dalam penelitian ini, respon peserta didik terhadap *Globe Biosphere Viewer* dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media ini mampu membangkitkan motivasi belajar dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung.

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian media pembelajaran

Dari segi etimologi, berasal dari bahasa Latin kata *media*, yaitu *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar. Para ahli

⁴⁵ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 45–

⁴⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 153–155.

memberikan definisi media yang berbeda-beda. Berikut ini beberapa pengertian media dari para pakar yang lainnya:

- a) Sebagaimana didefinisikan oleh Gagne, menyatakan bahwa media merupakan salah satu jenis elemen dalam lingkungan siswa yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.⁴⁷
- b) Sebagaimana didefinisikan menurut Briggs, media adalah alat fisik yang dapat menyampaikan pesan dan memotivasi siswa untuk belajar.⁴⁸
- c) Menurut Arief S. Sadiman, media merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima, yang mampu membangkitkan pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik guna mendukung kelancaran proses pembelajaran.⁴⁹

Secara umum, para pakar merumuskan media dalam hal komunikasi. Jika kita melihat asal kata "media" ialah bentuk jamak dari "medium". Kata ini asalnya dari bahasa Latin dan berarti "antara". pada sudut pandang komunikasi, "media" merujuk pada apa pun yang dapat bertindak sebagai pengantar pada dalam usaha komunikasi. "Media" juga berarti hal yang memberikan sokongan menyampaikan pelajaran atau informasi dari asal pembicara (*komunikator*) kepada

⁴⁷ Robert Gagne, *The Conditions of Learning* (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1970), 1.

⁴⁸ Leslie J. Briggs, *Instructional Media: A Procedure for the Selection, Development, and Use* (New York: Educational Technology Publications, 1970).

⁴⁹ Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 7.

penerima pesan (*komunikan*).⁵⁰ Hubungan dalam sistem pembelajaran, media adalah segala sesuatu yang dapat menjadi perantara untuk menyampaikan ilmu atau informasi dari pengajar kepada peserta didik.⁵¹ Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang berperan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kualitas proses dan hasil yang dicapai. Media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan ilmu yang dapat membangkitkan pikiran, emosi, dan rasa aman peserta didik serta mendesak mereka untuk menciptakan proses dalam dirinya. Heinich dan para ahli lain, mengusulkan untuk mendefinisikan media sebagai "transmisi informasi antara sumber dan penerima." (Transmisi) Penyampaian pesan dari pengirim ke penerima pesan atau informasi.

Dari berbagai definisi yang diberikan di atas, kesimpulannya bahwa Media pembelajaran merupakan alat komunikasi, sarana menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik. Penyampaian pelajaran dari guru untuk peserta didik. Akibatnya peserta didik dapat membangkitkan pikiran, emosi, attention, minat dan fokusnya sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.⁵²

2) Tujuan media pembelajaran

⁵⁰ Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022, hlm. 1-6

⁵¹ Arifin, M. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi.

⁵² Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), .137.

Penggunaan media pada pemrosesan pembelajaran di sekolah dasar, berguna untuk tujuan pembelajaran individu maupun kelompok, pada dasarnya terdapat beberapa tujuan. Kemp dan Dayton mengemukakan bahwa ada tiga tujuan dalam pemanfaatan media⁵³, yaitu:

a) Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media berperan penting dalam proses komunikasi, termasuk dalam pembelajaran, karena berfungsi menyampaikan materi dari guru ke peserta didik. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran kini lebih beragam, tidak hanya berupa media cetak, tetapi juga media visual dan multimedia. Variasi media ini membantu penyampaian materi secara lebih menarik dan efektif bagi peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan indera, seperti pendengaran, penglihatan, atau berbicara. Dengan begitu, kelemahan indera peserta didik dapat diminimalkan, dan mereka mendapat rangsangan belajar yang lebih baik.⁵⁴

b) Memotivasi (*to motivate*)

Motivasi belajar sangat penting untuk menentukan keberhasilan pembelajaran. Jika siswa tidak termotivasi, mereka tidak akan mau belajar, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dan bisa dianggap sebagai kegagalan pengajaran.

⁵³ Jerrold E. Kemp dan Gary R. Dayton, *Planning and Producing Instructional Media* (New York: Harper & Row Publishers, 1985), [halaman yang dikutip, misal: 23].

⁵⁴ Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022, hlm. 13-14.

Karena itu, pendidik perlu menggunakan strategi yang tepat untuk mendorong semangat belajar siswa.⁵⁵

c) Menciptakan aktivitas belajar (to learn)

Tujuan utama pembelajaran adalah memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan berbagai aktivitas belajar yang menarik dan menyenangkan, terutama bagi siswa sekolah dasar. Media pembelajaran bisa menjadi strategi efektif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif. Jika media dirancang dengan baik, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga aktif belajar, misalnya melalui permainan atau aktivitas seperti membongkar dan menyusun kembali bagian tubuh pada poster anatomi yang dirancang interaktif.⁵⁶

3) Karakteristik media pembelajaran

Jika dilihat dari berbagai segi media memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Menurut Schramm mengutarakan bahwa media pembelajaran mempunyai karakteristik di antaranya ialah target yang menggunakan, penggunaannya, dan dalam segi ekonomisnya. Media ajar yang memiliki karakteristik mampu memberikan stimulus terhadap seluruh alat indera. Berbeda dengan Gerlach & Ely mengemukakan jika terdapat tiga karakteristik media yang dapat dilihat dari cara memakainya untuk mengontrol aktivitas belajar saat

⁵⁵ Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022, hlm. 14-15.

⁵⁶ Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022, hlm. 15-16.

pendidik kurang efektif menguasai cara mengoperasikannya. Berikut ini karakteristik media menurut Gerlach & Ely⁵⁷, yakni:

- a) Fiksatif, media dapat direkam, disimpan, direkonstruksi, dan dilestarikan dari berbagai kejadian maupun kegiatan yang berhubungan dengan pesan yang akan disampaikan.⁵⁸
- b) Manipulatif, media dapat meminimalisir pesan yang tidak dapat disampaikan secara kasat mata atau abstrak ke arah yang lebih kompleks dan konkret karena ruang dan waktu. Seperti menjelaskan materi siklus air mampu ditampilkan dengan lebih jelas dan singkat.⁵⁹
- c) Distributif, media mampu mentransfer peristiwa dari ruang yang ditampilkan dengan sama di tempat yang berbeda, mampu ditampilkan kepada peserta didik yang jumlahnya besar, dan merangsang pengalaman peserta didik setelah melihat atau menerapkan peristiwa yang terdapat di media ajar.⁶⁰

⁵⁷ Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely, *Teaching and Media: A Systematic Approach* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1971), 282

⁵⁸ Arif S. Sadiman et al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), 14.

⁵⁹ S. Anawati, "Pengaruh Media Pembelajaran Manipulatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika," *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020* 1, no. 1 (2020): 487–491

⁶⁰ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: GP Press, 2010), 375.

Media dapat diklasifikasi berbagai jenis seperti media visual, media audio, media visual nonproyeksi, media visual proyeksi, multimedia, dan media permainan atau simulasi.⁶¹

4) Fungsi media pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dari sumber (seperti buku) melalui fasilitator (guru) kepada peserta didik. Secara lebih rinci, manfaat media pembelajaran antara lain:

- a) Standarisasi penyampaian materi. Media membantu memastikan bahwa materi yang disampaikan antar guru menjadi seragam, sehingga mengurangi perbedaan isi pembelajaran.⁶²
- b) Menghindari perbedaan penafsiran. Dengan adanya media, kemungkinan perbedaan interpretasi antar guru dapat ditekan, sehingga peserta didik di berbagai tempat menerima informasi yang konsisten.⁶³
- c) Membuat pembelajaran lebih jelas dan menarik. Media yang menampilkan suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara nyata maupun melalui rekayasa, membuat suasana belajar lebih hidup, tidak monoton, dan lebih menarik.⁶⁴
- d) Meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Media

⁶¹ Safitri, M., et al., *Pengembangan Media Pembelajaran*, PT. Mifandi Mandiri Digital, Medan, 2023, hal. 31-32.

⁶² Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misykat* 3, no. 1 (2018): 179

⁶³ Arief S. Sadiman et al., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), 14.

⁶⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), 28.

memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang aktif antara guru dan peserta didik, dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah.⁶⁵

- e) Menghemat waktu dan tenaga. Penggunaan media membuat proses pembelajaran lebih efisien, memungkinkan tujuan belajar tercapai dengan lebih cepat dan tenaga yang lebih sedikit, karena guru tidak perlu berulang kali menjelaskan materi.⁶⁶
- f) Meningkatkan kualitas hasil belajar. Dengan bantuan media, peserta didik dapat menyerap materi pembelajaran secara lebih dalam dan menyeluruh. Jika sebelumnya hanya mendengarkan penjelasan guru terasa kurang efektif, maka melalui media yang memungkinkan pengalaman visual, sentuhan, dan praktik langsung, pemahaman akan menjadi lebih optimal.⁶⁷
- g) Media pembelajaran mendukung fleksibilitas dalam proses belajar, memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja tanpa harus bergantung pada kehadiran guru. Hal ini penting mengingat waktu pembelajaran di sekolah relatif terbatas dibandingkan dengan waktu yang dimiliki di luar sekolah.⁶⁸
- h) Menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran. Media yang menarik dapat menumbuhkan kecintaan peserta didik terhadap ilmu pengetahuan dan mendorong semangat untuk mencari

⁶⁵ Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inspirasi Modern* 1, no. 2 (2025): 126

⁶⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), 28

⁶⁷ BAB II Kajian Teori dan Jawaban Terhadap Rumusan Masalah," *Repository UNPAS*, 2021, 14

⁶⁸ Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran yang Tepat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Inspirasi Modern* 1, no. 2 (2025): 126

informasi secara mandiri.⁶⁹

- i) Penggunaan media pembelajaran membantu mengubah peran guru menjadi lebih efektif. Dengan bantuan media, guru dapat mendelegasikan sebagian tugasnya, sehingga memiliki lebih banyak kesempatan untuk memberikan perhatian pada aspek penting lainnya, seperti mendampingi peserta didik yang mengalami kesulitan, membina karakter, dan memberikan motivasi belajar.⁷⁰

5) Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dan perantara yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki sifat dan karakteristik yang dapat diklasifikasikan menjadi tiga golongan. Hal tersebut berdasarkan kesesuaian dan tujuan pembelajaran dengan materi pelajaran.⁷¹

Menurut Allen, media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam sembilan jenis, yaitu gambar diam, film, televisi, objek tiga dimensi, rekaman suara, pelajaran terstruktur, demonstrasi, buku teks cetak, serta presentasi lisan. Sementara itu, Rudy Bretz mengidentifikasi tiga karakteristik utama media, yakni suara, visual, dan gerakan. Di sisi lain, Ibrahim membagi media ke dalam lima kelompok berdasarkan ukuran dan tingkat kompleksitas alat serta perangkat yang digunakan, yaitu Media dua dimensi non-proyeksi,

⁶⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 27.

⁷⁰ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, Surabaya: Penulis, 2017, hlm. 10-11.

⁷¹ "Klasifikasi Media Pembelajaran," BPMP Riau, November 3, 2017.

media tiga dimensi non-proyeksi, media berbasis audio, media proyeksi seperti televisi dan video, serta media yang menggunakan teknologi computer.⁷²

Menurut beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pengklasifikasi media berdasarkan jenisnya, yaitu:

- a) Media Auditif, media yang cara penggunaannya melalui indera pendengaran, media ini sangat berpengaruh terhadap peserta didik yang memiliki gaya belajar secara auditori. Media ini hanya dapat diterima dan dipahami melalui suara, seperti musik, rekaman audio, radio, dan podcast.⁷³
- b) Media Visual, media yang cara penggunaannya melalui indera penglihatan, media pembelajaran ini sangat berpengaruh karena dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan pada informasi yang ditampilkan.⁷⁴
- c) Media Audiovisual, media pembelajaran yang penggunaannya dengan menggabungkan indera penglihatan dan indera pendengaran sekaligus. Media ini mencakup film, video pembelajaran, televisi edukatif dan slide presentasi multimedia.⁷⁵

⁷² Rohani, Rohani. "Media pembelajaran." (2020).

⁷³ Siti Nurjanah, *Peranan Media Auditif dalam Pembelajaran Jarak Jauh*, (Yogyakarta: Pustaka Edukasi, 2022), hlm. 78.

⁷⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kemendikbud, 2021), 34

⁷⁵ Siti Nurjanah, *Efektivitas Media Audiovisual dalam Proses Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Pustaka Edukasi, 2022), 78.

b. Globe Bioshpere Viewer

Globe merupakan media pembelajaran berjenis visual representasi tiga dimensi dari permukaan bumi atau benda langit lainnya. Globe biasanya disebut juga tiruan bumi yang memiliki ukuran kecil dibanding bumi yang sebenarnya. Globe biasanya berbentuk bola dengan peta geografis yang diukir atau dicetak di permukaannya. Globe digunakan untuk mempelajari lokasi geografis, distribusi wilayah, hubungan spasial, dan fenomena bumi secara akurat, karena sifatnya yang menyerupai bentuk bumi yang sebenarnya.⁷⁶

Kata "*viewer*" memiliki beberapa arti tergantung pada situasinya. Secara umum, "*viewer*" merujuk pada seseorang yang melihat atau menonton sesuatu, seperti tayangan televisi, video, atau pameran seni. Dalam segi teknologi, "*viewer*" juga dapat mengacu pada perangkat lunak atau alat yang digunakan untuk melihat dokumen, gambar, atau data tertentu.⁷⁷

Bioshpere Bahasa Inggris dari kata biosfer. Biosfer adalah bagian dari bumi sebagai tempat berlangsungnya kehidupan, yang mencakup seluruh organisme hidup dan lingkungan fisik tempat mereka berinteraksi. Biosfer meliputi tiga komponen utama: *atmosfer* (lapisan udara), *litosfer* (lapisan tanah dan batuan), dan *hidrosfer* (lapisan air), yang semuanya saling berhubungan dan mendukung kehidupan. Biosfer mencakup semua ekosistem di planet ini, mulai dari hutan, padang

⁷⁶ Suripin, "*Geografi untuk Kehidupan*", Edisi Ketiga, Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia Press, 2021, hlm. 45.

⁷⁷ Darmadi, H. "*Bahasa dan Komunikasi dalam Perspektif Sosial*", Jakarta: Rajawali Pers, 2023, hlm. 78.

rumput, hingga laut dalam.⁷⁸



Gambar 2.1

Globe Biosphere Viewer

Sebelah kiri *Globe Biosphere viewer* dalam keadaan tertutup dan sebelah kanan *globe biosphere viewer* dalam keadaan terbuka.



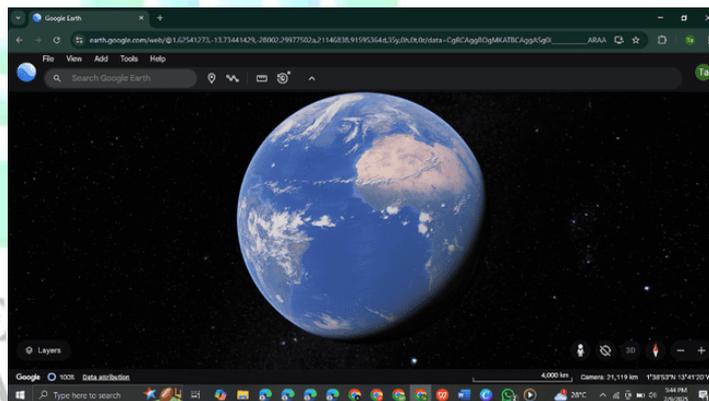
Gambar 2.2

Globe Biosphere viewer tampak dari atas.

Pengembangan media ini juga dibantu dengan Aplikasi *Google*

⁷⁸ Yulianto, A., & Handayani, R. "Ekologi dan Lingkungan Hidup", Yogyakarta: Deepublish, 2022, hlm. 12-14.

Earth. *Google Earth* merupakan Aplikasi penampil bumi dalam bentuk digital. Aplikasi ini bisa disebut juga sebagai globe digital. Memiliki fitur yakni melihat bumi dari luar angkasa, menjelajahi tempat-tempat diseluruh dunia dengan zoom dan navigasi detail, serta menampilkan wilayah daratan dan perairan bumi. Tujuan adanya Aplikasi ini, peserta didik dapat mempelajari dan memvisualisasikan gambaran wilayah daratan dan lautan beberapa wilayah termasuk wilayah lingkungan tempat tinggal Mereka. Aplikasi *Google Earth* dapat diakses melalui desktop atau komputer dan mobile untuk android dan iOS.⁷⁹



Gambar 2.3

Aplikasi *Google Earth* apabila diakses pada desktop

⁷⁹ Dinas Pekerjaan Umum Penataan Ruang dan Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Pemanfaatan Aplikasi Google Earth Engine (GEE) dalam Penginderaan Jauh*. (2021).



Gambar 2.4

Aplikasi *Google Earth* apabila diakses pada android atau handphone

c. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)

Mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Keduanya dipadukan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS sejak penerapan Kurikulum Merdeka.⁸⁰

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu pelajaran dalam dunia Pendidikan yang diajarkan sejak usia menginjak tingkat sekolah dasar.⁸¹ Dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hal-hal yang perlu dipelajari yaitu gejala fenomena alam dan makhluk hidup. Ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sendiri memiliki beberapa ilmu yang memiliki kesamaan dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yaitu: kimia, fisika, biologi, geologi, dan

⁸⁰ Sugih, Sri Nuryani, Lutfi Hamdani Maula, and Irna Khaleda Nurmeta. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (August 1, 2023): 599-603. Accessed January 21, 2025. <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/952>.

⁸¹ Elok Robiatul Adawiyah, Ahmad Winarno, & Saifaldin Idris Onia, *Effectiveness of Interactive Learning Media Development Based on Articulate Storyline 3 in Elementary School Education*, EDUCARE: Journal of Primary Education, Vol. 5, No. 2, Desember 2024, hlm. 83-96, DOI: [10.35719/educare.v5i2.253](https://doi.org/10.35719/educare.v5i2.253).

astronomi.⁸² Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) disesuaikan dengan tingkat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tingkat sekolah yaitu pengenalan peserta didik dengan gejala fenomena alam dan makhluk hidup pada awal masa sekolah dasar dimulai.

Sementara pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang mengintegrasikan ilmu sosial dan kemasyarakatan. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan meningkatkan kompetensi kewarganegaraan. Ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sendiri memiliki beberapa ilmu yang memiliki kesamaan dengan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yaitu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama dan sosiologi.⁸³

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta serta interaksi yang terjadi di antara keduanya. Selain itu, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) juga membahas kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan di sekitarnya.⁸⁴

Pengabungan dua mata pelajaran ini diterapkan dalam kurikulum

⁸² Azzahra, Irfanaeka, Aan Nurhasanah, and Eli Hermawati. "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9.2 (2023): 6230-6238.

⁸³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Hakikat IPS*, diakses 21 Januari 2025, <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/resource/view.php?id=81794>

⁸⁴ Sugih, Sri Nuryani, Lutfi Hamdani Maula, and Irna Khaleda Nurmeta. "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (August 1, 2023): 599-603. Accessed January 21, 2025. <https://ejournal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf/article/view/952>.

merdeka pada tahun 2021 oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dengan tujuan menjadikan Pemahaman peserta didik secara menyeluruh mengenai hubungan antara fakta kejadian alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran ini lebih menekankan kearah pembelajaran kontekstual sehingga peserta didik dapat mempelajari hubungan konsep alam dan sosial secara nyata.⁸⁵

d. Topik “Berkenalan Dengan Bumi Kita”.

Pada bab ini, peserta didik akan mempelajari tentang struktur permukaan Bumi serta memahami bagaimana perubahan-perubahan pada struktur tersebut dapat terjadi seiring berjalannya waktu, baik yang disebabkan oleh aktivitas manusia maupun oleh faktor-faktor alamiah. Proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan pengamatan langsung terhadap lingkungan sekitar sekolah. Melalui kegiatan ini, peserta didik diharapkan mampu mengamati dan mengidentifikasi berbagai bentuk relief alam yang ada di sekeliling mereka, seperti perbukitan, lembah, sungai, atau dataran. Pengamatan ini bertujuan agar peserta didik memahami kondisi nyata dari permukaan Bumi sebelum memasuki konsep yang lebih abstrak.⁸⁶

Setelah peserta didik memperoleh pemahaman awal mengenai bentuk-bentuk permukaan Bumi, pembelajaran dilanjutkan dengan

⁸⁵ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka untuk SD*, Jakarta: Kemendikbudristek, 2021.

⁸⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VIII* (Jakarta: Pusat Perbukuan, 2021), 123,

<https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPA-BS-KLS-VIII.pdf>

pendalaman materi tentang perubahan struktur Bumi dan dinamika lingkungan yang terjadi dari masa ke masa. Untuk memperkaya pemahaman tersebut, peserta didik akan diajak untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut terhadap lingkungan tempat tinggal mereka masing-masing. Mereka akan melaksanakan kegiatan wawancara dengan warga sekitar untuk menggali informasi mengenai kondisi lingkungan di masa lalu dan membandingkannya dengan kondisi saat ini. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya memperoleh data sejarah lingkungan, tetapi juga belajar merefleksikan perubahan yang terjadi serta merenungkan dampaknya terhadap kehidupan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik terhadap materi, tetapi juga mengembangkan kepekaan sosial dan lingkungan mereka secara holistik.⁸⁷

Pembelajaran ini bertujuan untuk memahami susunan lapisan Bumi yang meliputi litosfer, hidrosfer, dan atmosfer, serta mengenal berbagai kenampakan alam di wilayah daratan dan perairan. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat menjelaskan proses terjadinya siklus air dan berbagai perubahan yang terjadi di permukaan Bumi, serta menceritakan kembali pergerakan lempeng Bumi yang dipengaruhi oleh arus konveksi di dalam mantel Bumi.⁸⁸

⁸⁷ Arinta Pangestu Hasri, "Struktur bumi dan dinamikanya," *SlideShare*, diakses 1 Juni 2025, <https://www.slideshare.net/slideshow/struktur-bumi-dan-dinamikanya/146247205>.

⁸⁸ Amalia Fitri Ghaniem, dkk., *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*, Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021, hlm. 125.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian Pengembangan

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan, atau dikenal dengan istilah *research and development* (R&D), merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji efektivitasnya. Produk yang dihasilkan tidak selalu berupa benda fisik atau perangkat keras seperti buku, alat tulis, atau sarana pembelajaran, melainkan juga bisa berupa perangkat lunak.⁸⁹

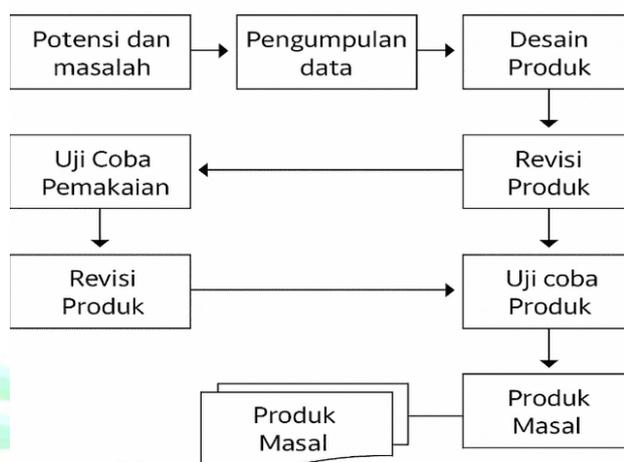
Metode penelitian dan pengembangan adalah metodologi penelitian yang banyak diterapkan dalam dunia ilmiah saat ini untuk merancang dan merencanakan kemudian menguji efektivitas produk. Tujuan metode ini adalah menetapkan masalah potensial dan kemudian menghasilkan suatu produk melalui proses perancangan dan pengembangan. Produk dihasilkan sebagai solusi terbaik. Dalam bidang pendidikan, metode penelitian dan pengembangan dapat dimanfaatkan untuk merancang model kepemimpinan kepala sekolah, modul pelatihan bagi guru, model kurikulum sekolah, model pendidikan karakter, modul pembelajaran untuk guru, dan berbagai bentuk inovasi lainnya sebagainya.⁹⁰

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE. Model ini mencakup beberapa tahapan yang saling berhubungan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan),

⁸⁹ Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D." *Jurnal Education and development* 9.4 (2021): 433-438.

⁹⁰ Waruwu, Marinu. "Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9.2 (2024): 1220-1230.

Implementation (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi).⁹¹ Alasan lain karena ADDIE telah selaras dan memungkinkan dapat memperoleh tujuan dilaksanakannya pengembangan. Model ADDIE juga selalu diterapkan pada rangkaian proses pengembangan produk media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer*



Gambar 3.1

Ilustrasi Model ADDIE oleh Sugiyono⁹²

Menurut Sugiyono berikut tabel fase-fase model Pengembangan ADDIE dalam sudut pandang perilaku manusia berdasarkan interaksi stimulus dan respon.

Fase Rancangan Sesuai Petunjuk ADDIE pada umumnya	Fase Rancangan sesuai dengan Sugiyono	Aktifitas Yang Didapat Ketika Fase Berlangsung
Analisis	1. Potensi dan	1. Kondisi Peserta didik dan

⁹¹ Anafi, Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, and Ibut Priono Leksono. "Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D." *Jurnal Education and development* 9.4 (2021): 433-438.

⁹² Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". *Penebit Alfabeta bnadung*. (2019): 298.

	masalah. 2. Pengumpulan data.	guru 2. Media pembelajaran 3. Kondisi kelas pembelajaran
Desain	1. Desain produk. 2. Validasi desain	1. Tujuan menyesuaikan petunjuk 2. Analisis Kebutuhan 3. Penetapan ukuran
Pengembangan	1. Revisi desain. 2. Revisi produk.	1. Mengembangkan menyesuaikan dengan petunjuk yang diberikan
Implementasi	1. Uji coba produk. 2. Uji coba pemakaian	1. Guru melakukan praktek implementasi dihadapan peserta didik. 2. Berpusat pada tujuan yang akan dicapai
Evaluasi	1. Analisis Produk. 2. Penulisan Pelaporan hasil produk.	1. Mengetahui hasil akhir dari pengembangan media. 2. Apabila terdapat kekurangan dapat dilakukan revisi

Tabel 3.1

Tabel Rancangan Model Pengembangan ADDIE

Pemilihan model pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa model tersebut dirancang secara sistematis dengan berlandaskan teori-teori dalam desain pembelajaran. Model ini disusun melalui langkah-langkah yang terstruktur guna memecahkan permasalahan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan strategi penyampaian materi, serta disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik

peserta didik.⁹³

B. Prosedur Penelitian

Tahap kegiatan pengembangan perangkat pembelajaran yang disesuaikan dalam penelitian ini memakai model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Melalui ilustrasi model ADDIE pada gambar, dan berikut pemaparan langkah-langkah penelitian Pengembangan:

a. *Analysis* (analisis)

Kegiatan analisis dilakukan pada tahap awal dikarenakan perlunya menganalisa latar belakang seperti karakteristik, pendidik atau guru, permasalahan serta keadaan proses pembelajaran yang terjadi pada kelas. Dengan begitu dapat diketahui secara keseluruhan latar belakang serta kelayakan media pembelajaran dan bagaimana cara untuk menanggulangi masalah dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti melakukan observasi pada 11 September 2024 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan wali kelas V Cut Nyak Dien, yang menyatakan kurangnya variasi media pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang digunakan kecuali Video pembelajaran. Peserta didik kelas V Cut Nyak Dien sendiri memiliki karakteristik yang sangat aktif hanya saja mereka mulai merasa jenuh dengan suasana kelas yang kurang menarik. Dari pernyataan tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa

⁹³ Dalimunthe, Amirhud, Marwan Affandi, and Eka Dodi Suryanto. "Pengembangan modul praktikum teknik digital model addie." *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan* 8.1 (2021).

globe biosphere viewer pada topik “Berkenalan dengan Bumi Kita”.⁹⁴

b. *Design* (perencanaan)

Tahap selanjutnya yaitu melakukan perencanaan produk yang akan dikembangkan.⁹⁵ Produk awal berupa media pembelajaran globe kemudian akan dirancang dan dikembangkan menjadi globe yang dapat menampilkan atmosfer, wilayah daratan dan wilayah perairan bumi. Bahan-Bahan yang Diperlukan:

- 1) Bola akrilik bening berdiameter $\pm 15-20$ cm (sebagai replika bumi)
- 2) Karton tebal atau kardus bekas (untuk dudukan globe dan struktur pendukung)
- 3) Kertas HVS atau art paper untuk mencetak peta biosfer (bioma, wilayah geografis, atau lapisan bumi)
- 4) Printer warna
- 5) Alat bantu seperti: Lem tembak atau lem putih, Gunting dan cutter, Penggaris dan pensil, Lakban bening atau isolasi.
- 6) Stik es krim atau kawat (opsional, untuk penyangga)
- 7) Cat air atau spidol warna (untuk memberi penanda visual)
- 8) Label atau stiker kecil (untuk penamaan zona biosfer)

Perancangan dilakukan menyesuaikan dengan Kebutuhan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) topik “Mari Berkenalan Dengan Bumi Kita”. Perancangan media ini dapat dilakukan dengan bantuan aplikasi canva sebagai pembuat desain atmosfer, wilayah daratan dan perairan bumi.

⁹⁴ Hasil Observasi dan wawancara bersama wali kelas V Cut Nyk Dien, 11 September 2024.

⁹⁵ Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

c. *Development* (pengembangan)

Tahap Pengembangan yaitu tahap yang memfokuskan pada pengembangan yang terdapat pada media pembelajaran. Tahap ini juga dimana rancangan yang sudah dibuat diwujudkan dalam bentuk nyata jadi produk media yang telah dihasilkan disempurnakan. Produk media yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yaitu menyesuaikan Kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V Tingkat Madrasah Ibtidaiyah topik “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita”. Artinya tahapan ini merupakan tahapan dalam penyempurnaan produk media.⁹⁶ Selain itu pada tahap ini, usai melengkapikan dan menyempurnakan produk media, dibutuhkan adanya validasi produk oleh ahli validasi. Aspek yang harus di validasi pada sebuah produk antara lain: validasi ahli media pembelajaran, validasi ahli kelayakan media pembelajaran, dan validasi ahli mata pelajaran. Pada saat dilakukannya proses validasi produk atau media, para validator akan membimbing bagaimana kelayakan media atau produk yang telah dikembangkan.

d. *Implementation* (penerapan)

Implementasi merupakan tahap keempat dari model ADDIE dan berperan penting dalam melakukan validasi efektivitas media pembelajaran pada situasi nyata. Menurut Dick dan Carey, tahap implementasi dilakukan setelah proses perancangan, pengembangan, dan validasi selesai dan bertujuan untuk memperjelas bagaimana media akan dimanfaatkan dalam pembelajaran guru dan peserta didik. Pada tahap ini, guru mendapatkan bimbingan dan pelatihan

⁹⁶ Purnamasari, Nurna Listya. "Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar* 5.1 (2019): 23-30.

tentang pemanfaatan media kemudian menerapkan media tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan pandangan Sugiyono yang menyatakan bahwa implementasi merupakan bagian dari tahap penelitian dan pengembangan (R&D) dan merupakan uji coba yang dilakukan kepada pengguna sasaran untuk mengetahui kelayakan dan dampak produk. Dalam penelitian ini, implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di kelas dengan melibatkan siswa secara langsung untuk mengamati sejauh mana media yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Umpan balik yang diperoleh pada tahap ini memberikan bahan penting untuk memodifikasi dan menyempurnakan produk sebelum digunakan secara lebih luas.⁹⁷

Sementara pengimplementasi media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung. Pada penelitian ini penggunaan media pembelajaran telah menyesuaikan dengan arahan para validator. Dalam tahap implementasi juga, peneliti akan menemukan kekurangan dari media pembelajaran yang dikembangkan.⁹⁸

e. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi adalah tahap akhir dalam model ADDIE dan proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan telah memenuhi rumusan masalah penelitian. Tahap evaluasi model ADDIE menurut Sugiyono, Dick, dan Carey adalah proses mengevaluasi kelayakan dan efektivitas produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui tanggapan langsung dari

⁹⁷ Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". *Penebit Alfabeta bnadung*. (2019): 298.

⁹⁸ Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

peserta didik yang merupakan pengguna utama. Evaluasi dilakukan setelah media digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengumpulkan data tentang reaksi peserta didik terhadap isi, tampilan, dan kegunaan media. Tanggapan ini berfungsi sebagai tolok ukur untuk mengevaluasi seberapa menarik, mudah dipahami, dan mendukung proses pembelajaran media tersebut. Dalam penelitian ini, data evaluasi diperoleh dari angket tanggapan peserta didik dan dianalisis apakah media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria media yang efektif dan konsisten dengan tujuan pembelajaran yang dirancang. Evaluasi ini dilakukan dengan melakukan observasi respon peserta didik dan pengambilan angket dua bentuk, yaitu kualitatif dan kuantitatif.⁹⁹ Evaluasi kualitatif yaitu didapat dari mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* dilakukan setelah menyelesaikan setiap tahap dalam prosedur pengembangan model ADDIE, sementara evaluasi kuantitatif ialah evaluasi dengan menggunakan angka dan penghitungan dilaksanakan dengan membagikan kertas angket terkait media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer*. Jika diperlukan, hasil evaluasi dapat menjadi dasar untuk melakukan revisi terhadap produk.¹⁰⁰

C. Uji Coba Produk

Dalam model pengembangan ADDIE, pengujian produk merupakan bagian yang tidak dapat terlepas dari fase pengembangan. Pada fase ini, produk yang dirancang diuji untuk memastikan kualitas, dan kesesuaiannya sebelum

⁹⁹ Sugiyono. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D". *Penebit Alfabeta bnadung*. (2019): 298.

¹⁰⁰ Hadi, Hasrul, and Sri Agustina. "Pengembangan buku ajar geografi desa-kota menggunakan model ADDIE." *Jurnal Educatio* 11.1 (2016): 90-105.

diimplementasikan dalam skala besar. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar yang ditentukan dan dapat membantu pada pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁰¹ Uji coba mengacu pada pendapat Sugiyono serta Dick and Carey dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer*. Berikut hal yang di uji coba adalah:

- 1) Aspek kelayakan isi/materi (afektif dan psikomotorik)
- 2) Aspek desain tampilan dan teknis media (aksesibilitas, kemudahan penggunaan, visualisasi)
- 3) Tanggapan peserta didik dan guru terhadap penggunaan media.

Uji coba akan mencakup evaluasi oleh ahli materi, ahli media, dan audiens target untuk menemukenali kelemahan dan perpektif perbaikan. Berikut beberapa hal yang perlu di uji coba oleh para ahli ialah:

- 1) **Ahli Materi:** Menilai keakuratan isi, kesesuaian dengan kurikulum merdeka, dan kedalaman materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada topik “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita”.
- 2) **Ahli Media:** Mengevaluasi tampilan visual, navigasi, tata letak, dan aspek teknis pada media *Globe Biosphere Viewer*.
- 3) **Ahli Bahasa:** Menelaah penggunaan bahasa dalam media agar komunikatif, sesuai kaidah, serta mudah dipahami oleh peserta didik.
- 4) **Ahli Pembelajaran:** Mengkaji kesesuaian media dengan prinsip-prinsip pembelajaran, strategi instruksional, dan alur penyajian materi.

¹⁰¹ Nababan, N. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis GeoGebra dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI SMAN 3 Medan”. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*. (2020).

1. Desain uji coba

Desain uji coba ialah Penilaian produk media *Globe biosphere Viewer* bertujuan untuk menilai kelayakan media *Globe biosphere Viewer*. Pada tahap ini, proses desain uji coba dilakukan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk media *Globe biosphere Viewer*, yang selanjutnya menjadi dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi.¹⁰² Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki segala kelemahan dalam produk media *Globe biosphere Viewer* selama tahap evaluasi, termasuk validasi ahli dan pengujian lapangan. Dengan menerapkan desain uji coba yang yang diatur dengan baik-baik, peneliti dapat membuat kepastian bahwa produk yang dibuat mnunaikan standar kualitas dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰³

2. Subjek Uji Coba

Dalam Subjek uji coba produk media *Globe biosphere Viewer* terdapat beberapa orang yang memiliki keterlibatan dalam melakukan uji coba. Subjek yang terlibat dalam uji coba memiliki peran yang sangat penting dalam menilai produk uji coba, subjek tersebut antara lain: validator ahli, guru wali kelas dan peserta didik.

Validator ahli merupakan individu subjek yang memiliki kemahiran dalam bidang tertentu. Mereka miliki wewenang menilai mutu, kelayakan, dan kecocokan produk produk media *Globe biosphere Viewer* yang

¹⁰² Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2022), 182

¹⁰³ Ratri Oktaviani. *Pengembangan Media Mading 3D untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SDN 1 Hadiwarno*. STKIP PGRI Pacitan. (2021).

dikembangkan¹⁰⁴. Individu-individu tersebut antara lain:

- a) Ahli Materi : Ira Nurmawati, M.Pd
- b) Ahli Media : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
- c) Ahli Bahasa : Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.
- d) Ahli Pembelajaran : Lutfiah Sa'adah S.Pd,

Subjek uji coba peserta didik dilakukan dengan jenis kelas besar, yakni seluruh peserta didik kelas V Cut Nyak Dien Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember.

3. Jenis Data

Jenis data yang dipakai pada penelitian produk media *Globe biosphere Viewer* ini ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif ialah data berbentuk deskriptif sehingga tidak dapat diukur dengan angka, seperti wawancara, observasi dan dokumentasi. Contoh suasana kelas V Cut Nyak Dien sangat ramai karena terdiri dari beberapa peserta didik aktif. Sementara data kuantitatif ialah data yang memiliki pengukuran dan angka, sebagai contoh data angket peserta didik terhadap produk media *Globe biosphere Viewer*. Data ini diperoleh ketika melakukan penilaian yang dilakukan peneliti terhadap subjek kelas dan validator dalam uji validasi.¹⁰⁵

4. Instrumen Pengumpulan Data

Data merupakan bentuk jamak atau gabungan beberapa *datum* (Bahasa

¹⁰⁴ Een Enita, *Pengembangan Media Papan Angka Berpasangan untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4-5 Tahun* (Universitas Pendidikan Indonesia, 2022).

¹⁰⁵ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Medan: Universitas Medan Area, 2022), 6.

latin) yang berarti karunia atau penyajian atau pemberian.¹⁰⁶ Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data dengan wawancara, angket dan dokumentasi.

1) Observasi

Observasi ialah melakukan pengamatan pada suatu hal yang sedang terjadi. Hal yang perlu diamati pada penelitian ini ialah proses kegiatan pembelajaran dan gaya belajar peserta didik. Observasi dilakukan dengan tujuan mengetahui keadaan, perilaku dan kemampuan belajar peserta didik ketika suasana belajar mengajar sedang berlangsung.

2) Wawancara

Wawancara ialah melakukan tanya jawab dengan narasumber yang mengetahui dan memiliki wewenang pada suatu hal. Penelitian ini melakukan wawancara dengan narasumber wali kelas V Cut Nyak Dien dan dua peserta didik Kelas V Cut Nyak Dien Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember. Hal-Hal yang Perlu Diwawancarai dari Wali Kelas :

- a) Kondisi Pembelajaran Sebelum Menggunakan Media.
- b) Kebutuhan dan Harapan Terhadap Media Pembelajaran.
- c) Tanggapan Terhadap Media Pembelajaran yang Dikembangkan.
- d) Pengaruh Media Terhadap Peserta Didik.
- e) Saran dan Masukan.

Hal-Hal yang Perlu Diwawancarai dari Peserta Didik :

- a) Pengalaman Belajar Sebelum Menggunakan Media.
- b) Tanggapan Terhadap Media Pembelajaran.

¹⁰⁶ Fernandes, Adji Achmad Rinaldo, and Lusy Asa Akhrani. *Rancangan Pengukuran Variabel: Angket dan Kuesioner (Pemanfaatan R)*. Universitas Brawijaya Press, 2022.

- c) Kemudahan Penggunaan Media.
- d) Pemahaman Materi.
- e) Saran dan Masukan.

Tujuan melakukan wawancara ialah dapat mengetahui secara pasti bagaimana karakteristik peserta didik dan keadaan suasana proses pembelajaran sedang berlangsung dari sudut pandang peserta didik dan guru atau wali kelas.¹⁰⁷

3) Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner atau angket merupakan instrumen penelitian yang mengandung beberapa pernyataan atau pertanyaan. Dasar dalam membuat angket pada penelitian ini, format angket evaluasi dan uji coba (baik untuk ahli, guru, maupun peserta didik) mengacu pada model evaluasi Sugiyono yang cukup umum digunakan dalam penelitian pengembangan (R&D).

Beliau sering menyarankan penggunaan skala Likert untuk menilai aspek:¹⁰⁸

- a) Kelayakan isi/materi
- b) Tampilan/media
- c) Kebahasaan
- d) Kesesuaian dengan peserta didik

Hal tersebut berguna untuk mengumpulkan informasi dan data dari mereka yang menjadi penjawab atas angket tersebut. Angket sering dijumpai ketika melakukan penelitian yang berhubungan dengan sosial,

¹⁰⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, ed. revisi (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 186

¹⁰⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 135–140.

pendidikan, terutama bagi yang melakukan survei. Pada penelitian ini angket digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang dihasilkan.¹⁰⁹ Beberapa angket pada penelitian ini ialah:

a) Angket Ahli Media

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik 4 : baik
 2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
 3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.					
	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
	c. Penggunaan <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.					
2	Ilustrasi					
	a. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.					
	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.					
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> menarik perhatian siswa.					
	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan tidak mudah rusak.					
4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.					
	b. Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat					

¹⁰⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), 142.

	meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.					
--	---	--	--	--	--	--

Tabel 3.2
Tabel Angket Ahli Media

b) Angket Ahli Materi

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik 4 : baik
 2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
 3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi					
	a. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran					
	b. Ketepatan dan kebenaran isi materi					
	c. Kelengkapan materi yang disajikan					
	d. Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					
	e. Kemutakhiran materi berdasarkan perkembangan IPTEK					
2	Bahasa dan Penyajian					
	c. Kejelasan uraian materi					
	d. Penggunaan Bahasa yang efektif, komunikatif, dan sesuai Bahasa Indonesia.					
	e. Keterkaitan antar bagian dalam materi					
3	Pendukung Materi					
	c. Relevansicontoh, gambar, dan ilustrasi dengan materi.					
	d. Ketersediaan soal atau latihan yang mendukung Pemahaman materi.					

Tabel 3.3
Tabel Angket Ahli Materi

c) Angket Ahli Bahasa

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik 4 : baik
 2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
 3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki kesesuaian dan penggunaan ejaan (EYD).					
2.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki ketepatan struktur kalimat.					
3.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki Kejelasan makna/ide kalimat.					
4.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki keterpaduan antar kalimat dan paragraf					
5.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki kesesuaian penggunaan kosakata.					

Tabel 3.4
Tabel Angket Ahli Bahasa

d) Angket Ahli Pembelajaran

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik 4 : baik
 2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
 3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	d. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.					
	e. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
	f. Penggunaan <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan Capaian Pembelajaran.					
2	Ilustrasi					
	f. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.					
	g. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.					
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	e. Penampilan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> menarik perhatian siswa.					
	f. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan tidak mudah rusak.					
4	Daya Tarik					
	c. Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.					
	d. Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.					
5	Kesesuaian Materi					
	f. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran					
	g. Ketepatan dan kebenaran isi materi					
	h. Kelengkapan materi yang disajikan					
	i. Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					
	j. Kemutakhiran materi berdasarkan perkembangan IPTEK					
6	Bahasa dan Penyajian					
	h. Kejelasan uraian materi					
	i. Penggunaan Bahasa yang efektif, komunikatif, dan sesuai Bahasa Indonesia.					
	j. Keterkaitan antar bagian dalam materi					
7	Pendukung Materi					
	g. Relevansi contoh, gambar, dan ilustrasi dengan materi.					

	h. Ketersediaan soal atau latihan yang mendukung Pemahaman materi.					
--	--	--	--	--	--	--

Tabel 3.5

Tabel Angket Ahli Pembelajaran

Adanya angket bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data dari yang menjadi objek penelitian.¹¹⁰

4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan, pencatatan, penyimpanan, dan penyajian data atau informasi dalam bentuk dokumen. Dokumentasi dapat berupa catatan, dokumen, gambar, video, atau rekaman suara yang dibutuhkan sebagai pendukung suatu penelitian, laporan atau aktivitas tertentu. Maka perlunya penelitian ini melakukan dokumentasi digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang berfungsi untuk memperoleh informasi yang relevan dari dokumen yang ada.¹¹¹

Pada penelitian ini dokumentasi dilakukan guna untuk memperoleh informasi terkait perkembangan produk yang akan dihasilkan.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses pengolahan, pengorganisasian, dan penafsiran data yang dikumpulkan untuk menghasilkan informasi yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian, menguji hipotesis, atau membuat keputusan. Proses ini mencakup aktivitas seperti pengkodean, pengkategorian, pembuatan tabulasi, dan penarikan kesimpulan berdasarkan

¹¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2022, hlm. 125

¹¹¹ Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta, 2021, hlm. 155.

data.¹¹² Penelitian pengembangan media ini menggunakan Teknik analisis data pada penelitian ini ialah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Data deskriptif Kualitatif didapatkan dari hasil wawancara, observasi saran yang membantu dari para validator, sementara untuk data deskriptif kuantitatif didapatkan dari angket dan nilai yang diberikan oleh validator.

Analisis yang dilakukan yakni:

1) Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan pengembangan media pembelajaran merupakan proses evaluasi yang menentukan media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi syarat dan kriteria sesuai standar dalam hal relevansi, kepraktisan, dan efektivitas. Analisis ini biasanya dilakukan melalui uji validasi oleh para ahli (ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran IPAS) dan uji lapangan dilakukan oleh peneliti kepada guru dan peserta didik.¹¹³

Berikut beberapa nama dosen yang menjadi validator produk media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* pada penelitian kali ini, yaitu:

- a) Ahli Media: Ira Nurmawati, M.Pd.
- b) Ahli Materi: Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
- c) Ahli Bahasa: Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.
- d) Ahli Pembelajaran IPAS: Lutfiah Sa'adah S.Pd.

¹¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), 146.

¹¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), 198.

Berikut rumus presentase kelayakan media:

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

Tabel 3.6
Tabel Rumus Kelayakan

Keterangan:

- **P** = Persentase kelayakan
- **Skor yang diperoleh** = Jumlah skor yang diberikan oleh validator, guru, atau peserta didik.
- **Skor maksimal** = Skor tertinggi yang mungkin diberikan.¹¹⁴

Berikut tabel presentase kategori kelayakan kelayakan menurut Sugiyono

Tabel 3.7
Tabel Nilai Presentase Kelayakan

No	Presentase kelayakan	Kategori kelayakan	Keterangan
1.	81% – 100%	Sangat layak	Dapat dipakai tanpa revisi
2.	61% – 80%	Layak	Dapat dipakai dengan revisi kecil
3.	41% – 60%	Cukup layak	Dibutuhkan revisi besar
4.	21% – 40%	Kurang layak	Tidak direkomendasikan, perlu perbaikan
5.	0% – 20%	Tidak layak	Tidak dapat

¹¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2021), hlm. 125.

			digunakan
--	--	--	-----------

2) Analisis Angket

Analisis angket yang dilakukan ialah melakukan angket untuk mendapatkan data respon yang dimiliki peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala likert untuk melakukan angket respon peserta didik.¹¹⁵

Tabel 3.8

Tabel skala likert

Skala	Deskripsi	Skor
Sangat setuju	Menyatakan tingkat persetujuan yang sangat kuat terhadap pernyataan	5
Setuju	Menyatakan persetujuan terhadap pernyataan	4
Biasa saja / Ragu-ragu	Menyatakan keadaan hal biasa pada pernyataan	3
Tidak setuju	Menyatakan ketidaksetujuan terhadap pernyataan	2
Sangat tidak setuju	Menyatakan ketidaksetujuan yang sangat kuat terhadap	1

¹¹⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 93.

	pernyataan	
--	------------	--

Sesuai dengan skala likert yang dinyatakan oleh sugiyono, dapat dianalisis menjadi angket penilaian media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* berikut:

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan berikut sesuai dengan pendapat Anda terhadap setiap pernyataan.

Skor dan Keterangan:

Tabel 3.9

Tabel Contoh Penilaian dengan Skala Likert

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral / Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Pernyataan:

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Media Globe Biosphere Viewer					

	mudah digunakan.					
2	Saya tertarik dengan tampilan visual pada media ini.					
3	Informasi yang disajikan mudah dipahami.					
4	Saya merasa lebih memahami materi biosfer setelah menggunakan media ini.					
5	Interaksi dengan media ini membuat saya lebih semangat belajar.					
6	Media ini membantu saya melihat keterkaitan					

	antara wilayah dan ekosistem.					
7	Penjelasan yang ditampilkan sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas.					
8	Saya ingin menggunakan media ini lagi di pembelajaran lain.					

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Data uji coba akan menampilkan beberapa penilaian dari uji coba kepada ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran dan ahli guru kelas. Pada data uji coba juga akan ditampilkan uji coba pada lapangan dalam suatu pembelajaran dengan peserta didik kelas V MIN 2 Jember. Lokasi Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember berlokasi pada desa Tutul Kecamatan Balung Kabupaten Jember. Kelas V Cut Nyak Dien Memiliki jumlah peserta didik 27 orang, dengan jumlah 1 (satu) guru kelas. Menurut hasil observasi yang dilakukan, didapat bahwa metode pembelajaran yang sering digunakan yaitu metode ceramah dan media pembelajaran yang sering digunakan yaitu video pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* membantu pendidik atau guru dalam menyampaikan materi Ilmu Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bab Mari Berkenalan Dengan Bumi Kita. Kolaborasi antara peneliti dan beberapa validator dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dapat menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam memahami mata pelajaran.

Penelitian dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada model pengembangan terdapat 5 tahapan yang harus dijalani dengan rincian tahapan ialah sebagai berikut: tahapan pertama dilakukannya analisis, tahapan kedua

berlanjut pada perencanaan dan perancangan kebutuhan, tahapan ketiga Pengembangan, tahap keempat pelaksanaan, dan tahap yang terakhir ialah evaluasi.

1. Analisis

Tahapan pertama dalam model pengembangan ADDIE ialah analisis. Pada analisis memerlukan kegiatan yaitu observasi. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati kegiatan belajar dan mengajar dalam suatu kegiatan pembelajaran. Hal-hal yang perlu didapat dalam observasi ialah analisis kurikulum yang digunakan, gaya belajar, karakteristik, materi, dan hasil belajar. Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi ini berdasarkan Kurikulum Merdeka. Pada Kurikulum Merdeka terdapat beberapa Capaian Pembelajaran yang harus disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga akan dirumuskannya tujuan pembelajaran. Salah satu tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi Berkenalan Dengan Bumi Kita ialah:

Tabel 4.1

Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran:
Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.

Capaian Pembelajaran diatas memiliki keterkaitan dengan materi Mari Berkenalan dengan Bumi Kita dengan media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer*. Dari capaian diatas dapat dirumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Kata Kerja Operasional (KKO). Berikut tujuan pembelajaran tersebut.

Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui video pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk permukaan alam di daratan maupun perairan yang ada di lingkungan sekitar dengan benar. **(C1-Mengidentifikasi)**
2. Melalui media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* peserta didik mampu memahami tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan benar, setelah mendengarkan penjelasan dari guru. **(C2-Memahami)¹¹⁶**

Selanjutnya informasi melalui wawancara bersama guru wali kelas dan peserta didik. Berikut hasil wawancara yang telah diungkapkan oleh Ibu Lutfiah Sa'adah, selaku wali kelas V MIN 2 Jember.

“Selalu tak siapkan modul ajarnya, ketika akan mengajar. Kayak video materinya. Tapi pas saya dah tampilkan videonya, anak-anak kurang fokus sama videonya. Ada yang ngomong sendiri, tangannya gk bisa diem, jaiii temannya yang fokus kadang ada juga yang sampai tertidur. Jadi tak kasih peringatan ke mereka, klo mereka mereka ndak bisa jawab pertanyaan yang saya tanyakan nilai mereka dapat nol, kemudian saya meminta mereka untuk fokus pada video Biasanya kalo mereka tidak bisa menjawab, itu tandanya mereka kurang fokus atau kurang memperhatikan.”¹¹⁷

Wawancara selanjutnya kepada peserta didik tentang gaya

¹¹⁶ Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 2017 tentang Tata Cara Perencanaan, Pengendalian dan Evaluasi Pembangunan Daerah*, (Jakarta: Kementerian Dalam Negeri, 2017), 36.

¹¹⁷ Wawancara dengan wali kelas V Cut Nyak Dien MIN 2 Jember Balung 24 Februari 2025.

mengajar wali kelas mereka.

“Bu Lutfi selalu nampilin video materi pake laptop sama proyektor pas ngajar, setelah video abis bu Lutfi biasanya njelasin sedikit tentang video yang ditontonin tadi.”¹¹⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas dan peserta didik, kesimpulan yang didapat ialah kondisi peserta didik gaya belajar peserta didik memiliki tingkat kefokusian dengan kategori cukup. Peserta didik kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember memiliki karakteristik yang aktif dalam pembelajaran. Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah salah satu mata pelajaran yang sangat realistik dan diperlukan eksperimen atau percobaan sehingga peserta didik sangat diperlukan memahami konsep pada bab materi “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita”. Kekurangan tersebut dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah¹¹⁹ Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam menyesuaikan dengan gaya belajar mereka terhadap materi yang akan disampaikan. Kondisi kelas ketika proses pembelajaran sedang berlangsung sangat ramai. Peserta didik kelas V Cut Nyak Dien sangat aktif, namun saat pembelajaran sedang berlangsung mereka kurang fokus pada pelajaran yang disampaikan.

2. Desain atau perancangan

Tahapan kedua yaitu desain dan perencanaan. Tujuan tahap desain

¹¹⁸ Wawancara dengan peserta didik kelas V Cut Nyak Dien MIN 2 Jember Balung 24 Februari 2025

¹¹⁹ Hasil observasi suasana belajar dalam kelas V Cut Nyak Dien MIN 2 Jember Balung 24 Februari 2025

yakni menetapkan ukuran dan merancang media pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran dari materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ada beberapa langkah yang harus dilakukan ketika mendesain media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer*, yaitu:

a) Merencanakan desain produk

Sebelum dibuatnya produk media pembelajaran, beberapa bahan yang dibutuhkan dapat terkumpul seluruhnya. Mulai dari gunting, lem, kertas HVS (*Houtvrij Schrijfpapier*), kertas HVS (*Houtvrij Schrijfpapier*), warna-warni, bola *acrilic* berukuran diameter 20 cm sebagai bentuk representasi dari bumi. Terdapat beberapa penjelasan dan gambar yang dicetak dengan kertas HVS (*Houtvrij Schrijfpapier*), kemudian ditempelkan sesuai dengan materi Mari Berkenalan dengan Bumi Kita. Bahan *acrilic* cenderung mudah pecah, sehingga bola bening *acrilic* diwadahi oleh kardus dengan ukuran 35 cm membentuk balok berdiri secara vertikal. Kardus dilapisi oleh kertas berjenis art paper berwarna putih.

Untuk Aplikasi *google earth* dapat install atau meng-unduh melalui aplikasi *Google Play* dengan kapasitas 32 MB bagi pengguna android dan Google Earth (Windows): Versi desktop Google Earth untuk Windows memiliki ukuran 67.59 MB. Setelah dinstal, aplikasi dapat digunakan sesuai kebutuhan

b) Penggunaan media *Globe Biosphere Viewer*

Penggunaan media *Globe Biosphere Viewer* dilakukan dengan melakukan kegiatan belajar mengajar dalam ruang kelas. Langkah –

langkah dalam penggunaan media *Globe Biosphere Viewer* ialah sebagai berikut :

- 1) Tayangkan video pembelajaran terkait topik “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita”
- 2) Saat penayangan video sedang berlangsung kita menampilkan box berisi media *Globe Biosphere Viewer* dihadapan peserta didik.
- 3) Usai video penayangan selesai, diminta peserta didik untuk memperhatikan box didepan mereka, kemudian buka box yang akan menampilkan lapisan udara dan lapisan litosfer bumi.
- 4) Pada bagian materi daratan dan perairan, terdapat barcode yang dapat diakses membuka aplikasi *google earth* sebagai media yang dapat memberikan gambaran yang sebenarnya bentuk permukaan bumi.

3. Pengembangan

Tahapan selanjutnya, tahap pengembangan. Pada tahapan atau langkah ke-tiga dalam penelitian model ADDIE, memerlukan tiga fase yang harus dilalui.

a) Fase Pembentukan Produk

Pembuatan media berdasarkan dengan tujuan pembelajaran yang telah disesuaikan dengan capaian Pembelajaran. Media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* berasal dari globe. Perbedaan antara globe dengan media *Globe Biosphere Viewer* ialah terletak pada gambaran globe yang ditampilkan. *Globe Biosphere Viewer* menampilkan sebuah gambaran tentang lapisan udara (atmosfer) pada

bagian $\frac{1}{2}$ dan bagian $\frac{1}{2}$ lainnya ditampilkan gambaran lapisan penyusun bumi (litosfer). Media ini sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yakni :

“Melalui media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* peserta didik mampu memahami tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan benar, setelah mendengarkan penjelasan dari guru.”

- b) Fase Pemberian Elemen- Elemen media pembelajaran *globe biosphere viewer*.

Globe Biosphere Viewer memiliki beberapa elemen-elemen yang berfungsi sebagai penjelas ketika ditampilkan dihadapan peserta didik. Terdapat juga elemen-elemen berisi materi wilayah daratan (litosfer) dan perairan (hidrosfer). Media ini juga dibantu dengan aplikasi *Google Earth* dan beberapa kode barcode yang dapat mudah diakses pada aplikasi *google earth*. Desain dan perangkat pada Aplikasi tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami bagaimana keadaan wilayah daratan dan perairan, serta dapat memberi contoh secara langsung bagaimana bentuk permukaan bumi yang sebenarnya.

- c) Fase Validasi Produk

Pada fase ini, produk yang telah dibuat memerlukan validasi dari beberapa ahli. Para ahli tersebut yakni : ahli media oleh ibu dosen Ira Nurmawati, M.Pd, ahli materi oleh bapak dosen Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, ahli Bahasa oleh bapak dosen Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd, dan ahli materi pembelajaran atau guru kelas V MIN 2 Jember oleh Ibu Lutfiah Sa'adah S.Pd. Berikut rincian hasil validasi dari para ahli.

1) Validasi ahli Media

Ahli media yang menjadi validator ialah Ibu Ira Nurmawati, M.Pd. Presentase hasil kelayakan media akan ditampilkan pada tabel.

Tabel 4.2

Tabel Nilai Presentase Kelayakan Media

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.	5
2.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Penggunaan <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.	4
4.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	5
5.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mempermudah siswa dalam membayangkan	5
6.	Penampilan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> menarik perhatian siswa.	5
7.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan tidak mudah rusak.	5
8.	Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	5
9.	Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa	5
Jumlah skor		43
Presentasi		96 %
		(Sangat

Kategori/Keterangan	Layak) Dapat dipakai tanpa revisi
---------------------	---

2) Validasi ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator ialah bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I, Presentase hasil kelayakan materi akan ditampilkan pada tabel.

Tabel 4.3

Tabel Nilai Presentase Kelayakan Materi

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran	3
2.	Ketepatan dan kebenaran isi materi	4
3.	Kelengkapan materi yang disajikan	4
4.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	3
5.	Kemutakhiran materi berdasarkan perkembangan IPTEK	3
6.	Kejelasan uraian materi	2
7.	Penggunaan Bahasa yang efektif, komunikatif, dan sesuai Bahasa Indonesia	2
8.	Keterkaitan antar bagian dalam materi	3
9.	Relevansi contoh, gambar, dan ilustrasi dengan materi.	3
10.	Ketersediaan soal atau latihan yang mendukung Pemahaman materi	2
Jumlah skor		29
Presentasi		58 %
Kategori/Keterangan		(Cukup Layak) Dibutuhkan revisi besar

3) Validasi ahli Bahasa

Ahli Bahasa yang menjadi validator ialah Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd, Presentase hasil kelayakan bahasa akan ditampilkan pada tabel.

Tabel 4.4

Tabel Nilai Presentase Kelayakan Bahasa

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki kesesuaian dan penggunaan ejaan (EYD).	4
2.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki ketepatan struktur kalimat	4
3.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki Kejelasan makna/ide kalimat	4
4.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki keterpaduan antar kalimat dan paragraf	4
5.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki kesesuaian penggunaan kosakata	5
Jumlah skor		21
Presentasi		84 %
Kategori/Keterangan		(Sangat Layak) Dapat dipakai tanpa revisi

4) Validasi ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran yang menjadi validator ialah ibu Lutfiah Sa'adah, Presentase hasil kelayakan materi akan ditampilkan pada tabel.

Tabel 4.5

Tabel Nilai Presentase Kelayakan Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran	4
2.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Penggunaan <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan Capaian Pembelajaran	4
4.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya	5
5.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mempermudah siswa dalam membayangkan	5
6.	Penampilan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> menarik perhatian siswa	5
7.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan tidak mudah rusak	3
8.	Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	4
9.	Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.	3
10.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran	4
11.	Ketepatan dan kebenaran isi materi	5
12.	Kelengkapan materi yang disajikan	4
13.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4
14.	Kemutakhiran materi berdasarkan perkembangan IPTEK	5
15.	Kejelasan uraian materi	4
16.	Penggunaan Bahasa yang efektif, komunikatif, dan sesuai Bahasa Indonesia	4
17.	Keterkaitan antar bagian dalam materi	4
18.	Relevansi contoh, gambar, dan ilustrasi dengan materi	3

19.	Ketersediaan soal atau latihan yang mendukung Pemahaman materi	4
Jumlah skor		78
Presentasi		82 %
Kategori/Keterangan		(Sangat Layak) Dapat dipakai tanpa revisi

Berdasarkan hasil pengembangan produk penelitian ini, digunakan model ADDIE untuk melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi guna berhasil mengembangkan media pembelajaran “*Globe Biosphere Viewer*”. Produk akhir berupa globe akrilik transparan berdiameter 20 cm yang memproyeksikan daratan, perairan, atmosfer, dan struktur bumi, serta menyediakan buku panduan pembelajaran dan aplikasi *Google Earth* sebagai media pendukung visualisasi. Setelah diverifikasi oleh ahli, menunjukkan kelayakan yang tinggi pada aspek media, bahan ajar, bahasa, dan pembelajaran, dengan rata-rata tingkat realisasi sebesar 91,2%. Selain itu, reaksi peserta didik terhadap penggunaan media ini juga sangat baik, dengan kepraktisan sebesar 94,4%. Dengan demikian, media “*Globe Biosphere Viewer*” dinilai memiliki efektivitas, kelayakan, dan kepraktisan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), serta dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan aktif peserta didik.

4. Implementasi

Apabila produk telah diberi pernyataan valid oleh para ahli, selanjutnya melakukan tahapan yang keempat ialah melakukan implementasi dan uji coba media pembelajaran *globe biosphere viewer* kepada peserta didik. Uji coba dilakukan dengan beberapa langkah:

1. Langkah 1: Persiapan dan Pengenalan Media, Guru menyiapkan media pembelajaran (misalnya *Globe Biosphere Viewer* dan *Google Earth*) sebelum pelajaran dimulai. Kemudian guru memperkenalkan media tersebut kepada peserta didik, menjelaskan fungsi dan manfaatnya dalam pembelajaran.
2. Langkah 2: Demonstrasi Penggunaan oleh Guru, Guru mencontohkan secara langsung bagaimana menggunakan media, seperti memperlihatkan bagian-bagian globe (daratan, perairan, atmosfer) dan menampilkan lokasi di *Google Earth*. Guru menjelaskan materi sambil menunjuk pada bagian media secara visual.
3. Langkah 3: Kegiatan peserta didik dengan bimbingan, peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba menggunakan media secara bergiliran, baik secara individu maupun kelompok. Guru memberikan tugas pengamatan atau pertanyaan sederhana, serta mendampingi peserta didik saat mereka menggunakan media
4. Langkah 4: Diskusi dan Refleksi, Guru memandu diskusi untuk membahas apa yang telah dipelajari dari media. peserta didik diminta menyampaikan pendapat atau hasil pengamatannya. Guru

mengarahkan diskusi agar peserta didik memahami konsep secara utuh.

5. Langkah 5: Evaluasi dan Penutup, Guru memberikan soal singkat atau pertanyaan lisan sebagai evaluasi pembelajaran, lalu menyimpulkan materi yang dipelajari. Guru memberi umpan balik dan menutup kegiatan dengan memberikan arahan untuk pertemuan selanjutnya.

Mengimplementasikan dan uji coba dilakukan dengan memberikan angket respon untuk peserta didik terhadap media pembelajaran setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran.

Gambar 4.1

Implementasi Produk pada Kegiatan Mengajar



Tahap ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dan respon peserta didik pada media *globe biosphere viewer*. Berikut tabel implementasi dan presentasi respon peserta didik terhadap media pembelajaran *globe biosphere viewer*.

Tabel 4.6

Tabel Skor Angket Peserta Didik

No	Nama	Jumlah skor
1.	Abidzar rizqi ramadhan	30
2.	Abellia Agustin	34
3.	Aizza afkarina	34
4.	Ammar dhimyati	30
5.	Anisa Ramadhani	39
6.	Arina Alfa khoirin	38
7.	Arisa auni batrisya	38
8.	bryant lastef	32
9.	Callia jasminina nathania arifin	36
10.	Deni saputra	38
11.	Farhana aulia Tasnim	31
12.	Fahri Ayyash Alfarizi	31
13.	Faisal immamul hakim	36
14.	Jihan talita zahrani afama	37
15.	Kenzie Abdul Aziz Al_hisyam	30
16.	Muhammad Ali Sulthonni	30
17.	Muhammad Alfiriann Wafa	32
18.	Muhammad novan dimas zain	32
19.	Moch. Angger surya dev	31
20.	Mohammad Azzam aisy hafi	32
21.	Nafiatut Taqwa hayyu artalira	34
22.	Nayla syafinatuz zahro	36
23.	Nazwa Maulidia Hafsaharani	37
24.	Rega Arsa wijaya	32
25.	Robithul	38
26.	Siti Nasywa Yumna Maisaroh	30
27.	Viona adora putri prasetyo	34

5. Evaluasi

Tahap terakhir dalam model Pengembangan ADDIE ialah evaluasi.

Evaluasi merupakan penilaian yang didapat dari para ahli dan peserta didik. Tahap evaluasi yaitu evaluasi media pembelajaran *Globe Biosphere*

Viewer dengan mendapatkan respon peserta didik terhadap media tersebut. Menurut dari beberapa ahli mengatakan media *globe biosphere viewer* dibutuhkan beberapa revisi. Pada tahap ini juga dilakukan revisi untuk membetulkan beberapa bagian sesuai dengan kritikan dan saran dari para ahli. Ahli media menyarankan untuk menambahkan detail tentang lapisan pada globe. Ahli materi memberikan beberapa evaluasi pada materi yang disampaikan pada media. Ahli Bahasa melakukan pengecekan pada Bahasa pada produk media. Ahli pembelajaran guru kelas menyarankan untuk menambahkan beberapa detail pada produk media agar dapat menarik perhatian peserta didik. Berdasarkan beberapa pernyataan oleh para ahli, media dapat digunakan setelah revisi.

B. Analisis Data

1. Analisis Hasil Angket Validasi oleh para Ahli

Analisis didapat ketika melakukan validasi oleh beberapa ahli. Penilaian para ahli akan menjadi hasil dari analisis pada produk. Analisis data didapat dari angket menggunakan perhitungan rumus kelayakan produk metode yang pernah Sugiyono cetuskan. Berikut hasil analisis yang didapat dari angket para ahli ialah sebagai berikut:

a) Analisis Media

Analisis validasi ahli media yang dilakukan oleh ibu Ira Nurmawati, M.Pd pada media pembelajaran *globe Biophere viewer* mendapatkan presentasi senilai 96 % dengan keterangan media tidak dapat digunakan tanpa memerlukan revisi. Ibu Ira Nurmawati, M.Pd juga menambahkan saran untuk memperbaiki bagian globe dibentuk berlapis-

lapis agar menggambarkan bentuk lapisan secara jelas.

b) Analisis Materi

Analisis validasi materi dilakukan oleh bapak Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. pada media pembelajaran *globe Biophere viewer* mendapatkan presentasi senilai 58 %. Keterangan didapat yaitu memerlukan revisi besar pada beberapa bagian materi. Revisi tersebut terdapat pada modul ajar, LKPD, buku materi, dan buku panduan.

c) Analisis Bahasa

Analisis validasi Bahasa dilakukan oleh bapak Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. Bahasa pada media pembelajaran *globe Biophere viewer* mendapatkan presentase senilai 84 % dengan keterangan dapat dipakai tanpa revisi. Hal yang dilakukan yakni pengecekan terhadap kaidah Bahasa materi dan media.

d) Analisis Pembelajaran

Analisis validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru wali kelas atau guru kelas V Cut Nyak Dien yaitu ibu Lutfiah Sa'adah S.Pd. pada media pembelajaran *globe Biophere viewer* mendapat kan presentase 79,5 % dengan keterangan dapat digunakan dengan revisi kecil.

Nilai rata-rata presentasi kelayakan untuk media *globe biosphere viewer* ialah sebagai berikut :

$$\frac{96 \% + 58 \% + 84 \% + 82 \%}{4} = 79,5 \%$$

Berdasarkan empat hasil analisis data diatas dapat disimpulkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7

Tabel Hasil Rata-rata Presentase Kelayakan Produk

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	96 %	Sangat layak
2.	Ahli Materi	58 %	Cukup layak
3.	Ahli Bahasa	84 %	Sangat layak
4.	Ahli Pembelajaran	83 %	Sangat layak
Nilai rata-rata presentase		79,5 %	Layak

Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan tabel diatas ialah media pembelajaran *globe biosphere viewer* dikategorikan layak digunakan dengan melakukan sedikit revisi.

2. Analisis Hasil Angket Peserta didik

Analisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran *globe biosphere* ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8

Tabel Hasil Presentase Respon Peserta Didik

No	Nama	Jumlah skor	Presentase
1.	Abidzar rizqi ramadhan	30	75 %
2.	Abellia Agustin	34	84 %
3.	Aizza afkarina	34	84 %
4.	Ammar dhimyati	30	75 %

5.	Anisa Ramadhani	39	97 %
6.	Arina Alfa khoirin	38	95 %
7.	Arisa auni batrisya	38	95 %
8.	bryant lastef	32	80 %
9.	Callia jasminina nathania arifin	36	90 %
10.	Deni saputra	38	95 %
11.	Farhana aulia Tasnim	31	78 %
12.	Fahri Ayyash Alfarizi	31	78 %
13.	Faisal immamul hakim	36	90 %
14.	Jihan talita zahrani afama	37	93 %
15.	Kenzie Abdul Aziz Al_hisyam	30	75 %
16.	Muhammmad Ali Sulthonni	30	75 %
17.	Muhammad Alfiriann Wafa	32	80 %
18.	Muhammad novan dimas zain	32	80 %
19.	Moch. Angger surya dev	31	78 %
20.	Mohammad Azzam aisy hafi	32	80 %
21.	Nafiatut Taqwa hayyu artalira	34	85 %
22.	Nayla syafinatuz zahro	36	90 %
23.	Nazwa Maulidia Hafsaharani	37	93 %
24.	Rega Arsa wijaya	32	80 %
25.	Robithul	38	95 %
26.	Siti Nasywa Yumna Maisaroh	30	75 %
27.	Viona adora putri prasetyo	34	84 %
Rata-rata			84,41 %

Tabel diatas menjadi bukti bahwa media pembelajaran *globe biosphere viewer* “**Layak**” dan mampu membantu peserta didik dalam memahami pelajaran topik “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita” karena presentasi yang didapatkan dikategorikan sebagai layak.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah validasi dari para ahli. Berikut beberapa revisi yang dilakukan oleh peneliti.

1. Revisi Media

Revisi media terletak pada bola globe. Penambahan lapisan untuk

memperjelas fungsi dari lapisan-lapisan udara yang melapisi bumi.



Media yang belum direvisi



Media yang telah direvisi

Gambar 4.2

Gambar Revisi Media

2. Revisi Materi

Revisi materi terletak pada modul ajar yaitu bagian kegiatan pembelajaran perlunya ditambahkan link *youtube* dan link *google drive* materi, bagian LKPD yaitu penambahan LKPD individu serta penambahan biodata penulis diakhir buku panduan penggunaan media dan buku materi.

Berikut tabel perbedaan sebelum direvisi dan setelah direvisi:

No	Sebelum direvisi	Usai direvisi
1.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>Tahap 1: Observasi Peserta Didik pada Materi</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik menggunakan sebuah video pembelajaran dari guru berbantuan dengan struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kemampuan alam yang ada di daratan maupun perairan dan peserta didik menyimak penjelasan dari guru. [Abad 21 Komunikasi Sains - Masyarakat] Peserta didik menggunakan media pembelajaran tentang struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dengan media pembelajaran Google Drive tentang kemampuan alam yang ada di daratan maupun perairan, media pembelajaran yang ditayangkan oleh guru. [Abad 21 Komunikasi Sains - Masyarakat] Peserta didik menggunakan media pembelajaran Google Drive tentang kemampuan alam yang ada di daratan maupun perairan, media pembelajaran yang ditayangkan oleh guru. [Abad 21 Komunikasi Sains - Masyarakat] Peserta didik menggunakan Guru menggunakan alat struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kemampuan alam yang ada di daratan maupun perairan materi yang disampaikan [LOTS, Abad 21 Berpikir Kritis, Sains - Mengingat Kembali] Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru terkait struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kemampuan alam yang ada di daratan maupun perairan <ul style="list-style-type: none"> Apa yang dimaksud dengan litosfer, hidrosfer, dan atmosfer? Sebutkan apa saja litosfer, hidrosfer, dan atmosfer tersebut? [PPK Gotong Royong] 	<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <p>1. Peserta didik menyebut salam dari guru yang memasuki ruangan kelas [PPK Religius, PPK Mandiri]</p> <p>2. Peserta didik diarahkan kabar oleh guru. [PPK Mandiri, Sains - Mengkomunikasikan]</p> <p>3. Peserta didik berdiskusi beramai-ramai sebelum pelajaran akan dimulai. [PPK Religius, PPK Gotong Royong]</p> <p>4. Peserta didik diberikan motivasi untuk semangat belajar yaitu dengan ice breaking https://www.be.ul.ac.id/2019/07/19/1032200670886 [LOTS, TPACK, Abad 21 Komunikasi Sains - Masyarakat]</p> <p>5. Peserta didik melakukan absensi dengan guru menanyakan kehadiran. [PPK Mandiri, Sains - Mengkomunikasikan]</p> <p>6. Peserta didik mempunyai materi sebelumnya sebagai pertemuan penantik untuk menyampaikan materi sebelumnya [Sains - Mengkomunikasikan]</p> <p>7. Peserta didik mengetahui materi yang akan diajarkan dan igian berdiskusi manfaat dari materi tersebut. [Abad 21 Komunikasi Sains - Mengkomunikasikan]</p>

2.

Lembar Kerja Peserta Didik KELOMPOK

LKPD

Berkenalan dengan Bumi Kita Kelas V

Nama Kelompok :
Anggota kelompok:
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Litosfer, Hidrosfer, dan Atmosfer

Perhatikan pengertiannya:

- Buallah kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang.
- Pilihlah soal-soal dibawah, jawablah soal-soal tersebut dengan temukan jawaban pada tabel di bawah ini.
- Berilah tanda dengan melingkari jawaban.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan mencari jawaban pada tabel di bawah!

- Bagian bumi yang terbentuk dari batuan yang mengalami pelapukan sekian ribu tahun sehingga menjadi daratan disebut...
- Lapisan atmosfer terdekat dengan bumi yaitu...
- Rawa, samudra, dan laut merupakan bagian ... bumi.
- Daratan dengan ketinggian 0-200 m diatas permukaan laut disebut...
- Lapisan atmosfer yang menjadi tempat terjadinya aurora muncul ialah lapisan...
- Mumpulan air yang berada di tengah-tengah daratan disebut...
- Nama lapisan yang melindungi bumi dari sinar ultraviolet ialah...
- Bagian sungai yang dekat dengan laut dinamakan...
- Lembah yang dalam dan sempit disebut...
- Tanah yang menjulang tinggi keatas dan berbentuk kerucut disebut...

LKPD

Berkenalan dengan Bumi Kita Kelas V

1. Lapisan atmosfer terdekat dengan bumi adalah...
 a. Troposfer
 b. Stratosfer
 c. Mesosfer
 d. Termosfer

2. Lapisan atmosfer yang menjadi tempat terjadinya aurora muncul adalah...
 a. Troposfer
 b. Stratosfer
 c. Mesosfer
 d. Termosfer

3. Bagian bumi yang terbentuk dari batuan yang mengalami pelapukan sekian ribu tahun sehingga menjadi daratan disebut...
 a. Daratan
 b. Samudra
 c. Laut
 d. Perairan

4. Lapisan atmosfer yang menjadi tempat terjadinya aurora muncul adalah...
 a. Troposfer
 b. Stratosfer
 c. Mesosfer
 d. Termosfer

5. Mumpulan air yang berada di tengah-tengah daratan disebut...
 a. Daratan
 b. Samudra
 c. Laut
 d. Perairan

6. Nama lapisan yang melindungi bumi dari sinar ultraviolet ialah...
 a. Troposfer
 b. Stratosfer
 c. Mesosfer
 d. Termosfer

7. Bagian sungai yang dekat dengan laut dinamakan...
 a. Delta
 b. Muara
 c. Estuari
 d. Embung

8. Lembah yang dalam dan sempit disebut...
 a. Lembah
 b. Dataran
 c. Perairan
 d. Perairan

9. Tanah yang menjulang tinggi keatas dan berbentuk kerucut disebut...
 a. Gunung
 b. Bukit
 c. Perairan
 d. Perairan

Litosfer, Hidrosfer, dan Atmosfer

1. Lapisan atmosfer terdekat dengan bumi adalah...
 a. Troposfer
 b. Stratosfer
 c. Mesosfer
 d. Termosfer

2. Lapisan atmosfer yang menjadi tempat terjadinya aurora muncul adalah...
 a. Troposfer
 b. Stratosfer
 c. Mesosfer
 d. Termosfer

3. Bagian bumi yang terbentuk dari batuan yang mengalami pelapukan sekian ribu tahun sehingga menjadi daratan disebut...
 a. Daratan
 b. Samudra
 c. Laut
 d. Perairan

4. Lapisan atmosfer yang menjadi tempat terjadinya aurora muncul adalah...
 a. Troposfer
 b. Stratosfer
 c. Mesosfer
 d. Termosfer

5. Mumpulan air yang berada di tengah-tengah daratan disebut...
 a. Daratan
 b. Samudra
 c. Laut
 d. Perairan

6. Nama lapisan yang melindungi bumi dari sinar ultraviolet ialah...
 a. Troposfer
 b. Stratosfer
 c. Mesosfer
 d. Termosfer

7. Bagian sungai yang dekat dengan laut dinamakan...
 a. Delta
 b. Muara
 c. Estuari
 d. Embung

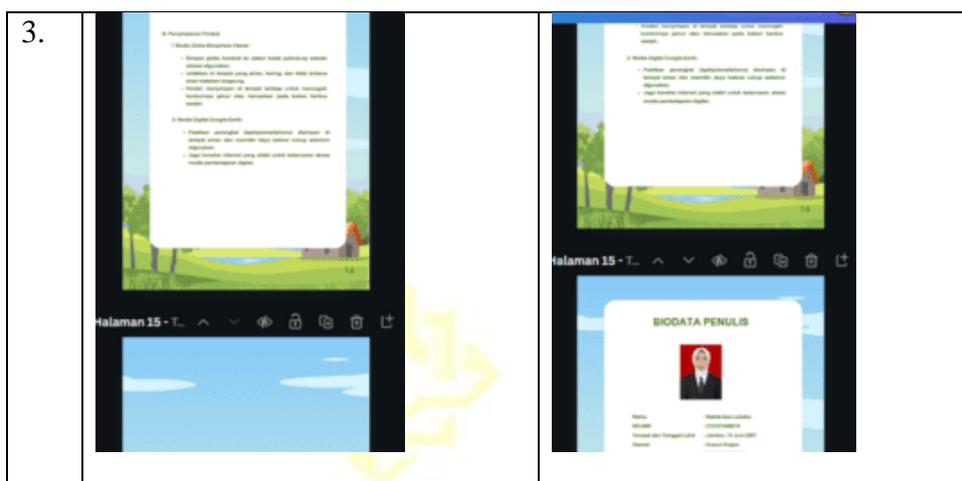
8. Lembah yang dalam dan sempit disebut...
 a. Lembah
 b. Dataran
 c. Perairan
 d. Perairan

9. Tanah yang menjulang tinggi keatas dan berbentuk kerucut disebut...
 a. Gunung
 b. Bukit
 c. Perairan
 d. Perairan

CARILAH JAWABAN dalam tabel dibawah ini dari pertanyaan-pertanyaan pada halaman sebelumnya dengan TEPAT!

S	P	E	R	A	I	R	A	N	R	T	N	D	K	R
X	K	M	O	N	T	R	W	T	S	E	N	T	M	A
Y	G	U	N	U	N	G	L	J	U	R	A	N	G	Z
S	A	A	C	A	K	O	I	P	N	M	O	T	O	B
A	E	R	R	V	B	U	T	A	A	O	F	A	M	W
F	J	A	H	G	T	R	O	P	O	S	F	E	R	O
I	S	Y	O	E	L	U	S	Y	Y	F	U	S	T	Z
O	D	A	N	A	U	N	F	S	J	E	N	A	T	O
U	V	I	Z	P	F	G	E	R	T	R	M	U	S	N
D	A	T	A	R	A	N	R	E	N	D	A	H	B	H

1. _____ 6. _____
 2. _____ 7. _____
 3. _____ 8. _____
 4. _____ 9. _____
 5. _____ 10. _____



Tabel 4.9

Tabel perbedaan sebelum dan sesudah revisi Materi

Setelah revisi dilakukan, terdapat kenaikan nilai presentase kelayakan materi pada produk. Berikut tabel presentase kelayakan materi pada produk :

Tabel 4.10

Tabel Hasil Presentase Revisi Kelayakan Materi

No	Aspek yang ditelaah	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran	4
2.	Ketepatan dan kebenaran isi materi	5
3.	Kelengkapan materi yang disajikan	4
4.	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4
5.	Kemutakhiran materi berdasarkan perkembangan IPTEK	5
6.	Kejelasan uraian materi	4
7.	Penggunaan Bahasa yang efektif, komunikatif, dan sesuai Bahasa Indonesia	4
8.	Keterkaitan antar bagian dalam materi	5
9.	Relevansi contoh, gambar, dan ilustrasi dengan materi.	5
10.	Ketersediaan soal atau latihan yang mendukung Pemahaman materi	4

Jumlah skor	44
Presentasi	88 %
Kategori/Keterangan	Dapat dipakai tanpa revisi

Berdasarkan tabel diatas, hasil presentase bertambah 30 % sehingga mengalami kenaikan hingga 88 % dan keterangan yang didapat ialah dapat dipakai tanpa revisi.

3. Revisi Bahasa

Revisi Bahasa pada kata-kata buku panduan dan beberapa kata berbahasa Inggris. Revisi harus sesuai dengan kaidah EYD bahasa Indonesia. Berikut tabel kondisi bahasa yang belum direvisi dan telah direvisi:

Tabel 4.11

Tabel perbedaan sebelum dan sesudah revisi Bahasa

No	Sebelum direvisi	Usai direvisi
1.	tmeja : M B E R	meja
2.	pembelaran '	pembelajaran
3.	akrilik	acrylic
4.	Globe Biosphere Viewer	<i>Globe Biosphere Viewer</i>
5.	“Google Earth”	<i>“Google Earth”</i>

4. Revisi Ahli Pembelajaran

Revisi ahli pembelajaran yaitu menambahkan beberapa hal yang dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu revisi juga dilakukan pada modul bagian tujuan pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, perumusan indikator ketercapaian, dan perumusan KKTP. Berikut tabel perbedaan sebelum direvisi dan setelah direvisi:

No	Sebelum direvisi	Usai Direvisi															
1.	<p>Tujuan Pembelajaran (TP)</p> <ol style="list-style-type: none"> Melalui video pembelajaran, Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk permukaan alam bumi di daratan dan perairan yang ada di sekitar dengan benar. C1 Peserta didik dapat menjelaskan pemahamannya tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan benar. 	<p>Tujuan Pembelajaran (TP)</p> <ol style="list-style-type: none"> Melalui video pembelajaran, Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk permukaan alam bumi di daratan dan perairan yang ada di sekitar dengan benar. C1 Melalui media pembelajaran Globe Biosphere Viewer peserta didik mampu memahami tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan benar. C2 															
2.	<p>Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik dapat menyebutkan 3 bentuk daratan dan 2 bentuk permukaan bumi perairan. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari litosfer, hidrosfer, dan atmosfer serta dapat memberi contoh bentuk nyata dari masing-masing lapisan tersebut. Peserta didik dapat menyebutkan contoh nyata di daerah tempat tinggalnya. 	<p>Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)</p> <ol style="list-style-type: none"> Peserta didik dapat mengidentifikasi 3 bentuk daratan dan 2 bentuk permukaan bumi perairan. Peserta didik dapat memahami litosfer, hidrosfer, atmosfer serta dapat memberi contoh bentuk nyata dari masing-masing lapisan tersebut. 															
3.	<p>Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Pertemuan</th> <th>Materi</th> <th>Kegiatan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Pengenalan litosfer, hidrosfer, atmosfer</td> <td>Mengamati media pembelajaran, menyimak penjelasan dari guru.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Elaborasi keterkaitan antar lapisan bumi</td> <td>mengerjakan LKPD, bermain game, mengerjakan soal</td> </tr> </tbody> </table>	Pertemuan	Materi	Kegiatan	1	Pengenalan litosfer, hidrosfer, atmosfer	Mengamati media pembelajaran, menyimak penjelasan dari guru.	2	Elaborasi keterkaitan antar lapisan bumi	mengerjakan LKPD, bermain game, mengerjakan soal	<p>Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Pertemuan</th> <th>Materi</th> <th>Kegiatan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Pengenalan litosfer, hidrosfer, atmosfer</td> <td>Mengamati media Globe Biosphere Viewer pembelajaran, menyimak penjelasan dari guru, Mengerjakan LKPD, bermain game, mengerjakan soal.</td> </tr> </tbody> </table>	Pertemuan	Materi	Kegiatan	1	Pengenalan litosfer, hidrosfer, atmosfer	Mengamati media Globe Biosphere Viewer pembelajaran, menyimak penjelasan dari guru, Mengerjakan LKPD, bermain game, mengerjakan soal.
Pertemuan	Materi	Kegiatan															
1	Pengenalan litosfer, hidrosfer, atmosfer	Mengamati media pembelajaran, menyimak penjelasan dari guru.															
2	Elaborasi keterkaitan antar lapisan bumi	mengerjakan LKPD, bermain game, mengerjakan soal															
Pertemuan	Materi	Kegiatan															
1	Pengenalan litosfer, hidrosfer, atmosfer	Mengamati media Globe Biosphere Viewer pembelajaran, menyimak penjelasan dari guru, Mengerjakan LKPD, bermain game, mengerjakan soal.															

Tabel 4.12

Tabel perbedaan sebelum dan sesudah revisi Ahli Pembelajaran

Setelah dilakukan revisi terhadap materi media Globe Biosphere Viewer, terdapat kenaikan kelayakan sebesar 30 % sehingga mengalami kenaikan hingga 88 %. Jadi rata-rata kelayakan media dapat dihitung:

$$\frac{96\% + 88\% + 84\% + 82\%}{4} = 87,5\%$$

Ditulis dalam tabel:

No	Validator	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Media	96 %	Sangat layak
2.	Ahli Materi	88 %	Cukup layak
3.	Ahli Bahasa	84 %	Sangat layak
4.	Ahli Pembelajaran	82 %	Sangat layak
Nilai rata-rata presentase		87,5 %	Sangat Layak

Tabel 4.13

Tabel Rata-rata Presentase Media setelah Revisi

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata yang didapat ialah 87,5% dengan kategori “**Sangat Layak**” keterangan dapat dipakai tanpa revisi.

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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Prototipe atau proyek yang Telah Direvisi

Hasil dari penelitian Pengembangan ini berbentuk produk media pembelajaran materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) topik Mari Berkenalan dengan Bumi Kita yaitu *Globe Biosphere Viewer*. Dengan hasil yaitu Media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* rata-rata yang didapat ialah 87,5% dengan kategori “**Sangat Layak**” keterangan dapat dipakai tanpa revisi. Respon dari peserta didik yaitu ini media yang sangat keren dan senang ketika belajar menggunakan media tersebut, rata-rata presentase yang didapat melalui angket ialah 84,41 % dengan kategori “**Sangat Layak**” keterangan dapat dipakai tanpa revisi. Media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* terbukti valid dan layak untuk difungsikan sebagai media pembelajaran dalam kelas V topik “Mari Berkenalan dengan Bumi Kita”.

1. Kajian Produk Akhir

Produk media *Globe Biosphere Viewer* ialah *globe* yang dikembangkan menjadi penampil lapisan bumi dan lapisan udara. Terbuat dari bahan *acrylic* berbentuk bola memiliki diameter 20 cm yang diletakkan pada sebuah balok terbuat dari bahan kardus dengan ukuran Panjang 35 cm dan lebar 27 dilengkapi dengan tiga buku penjelas didalam kardus. Media ini menampilkan materi tentang 3 permukaan bumi.

Media *globe biosphere viewer* dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang dicapai yaitu peserta didik dapat memahami lapisan permukaan bumi.

Tersedia juga buku panduan penggunaan media *globe biosphere viewer* yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Penelitian pengembangan ini menggunakan model jenis ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada MIN 2 Jember selama 3 hari dari tanggal 30 April – 2 Mei 2025.

Produk media *globe biosphere viewer* memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan. Kelebihan yang dimiliki media ini *globe* dapat secara jelas membantu peserta didik dalam memberikan gambaran tentang lapisan udara dan lapisan inti bumi. Untuk aplikasi yang membantu yaitu *google earth* peserta didik dapat mengetahui dengan jelas bagaimana bentuk permukaan bumi yang tidak rata secara nyata dengan lingkungan sekitar. Kekurangan ialah media *globe* terbuat dari bahan *acrylic* yang mudah pecah, sehingga diperlukan kewaspadaan dalam meletakkan. Dan untuk kekurangan dari aplikasi *google earth* memiliki kekurangan yakni ketergantungan akses internet saat memuat beberapa fasilitas dalam aplikasi *google earth*.

2. Kajian Kelayakan dan Kemenarikan

Kelayakan dan kemenarikan produk media pembelajaran *globe biosphere viewer* didapatkan dari hasil penilaian analisis data dari para ahli dan peserta didik. Presentase kelayakan media mendapat 96 % dengan kategori sangat layak. Kelayakan berdasarkan kesuaian media, tampilan dan bagian-bagian dalam media dengan materi serta tujuan pembelajaran. Presentase kelayakan materi sebelum dilakukannya revisi senilai 58 % dengan kategori cukup layak dan dibutuhkan revisi besar. Hal ini terjadi karena model pembelajaran untuk

peserta didik harus berbasis TPACK dan penambahan LKPD, Kemudian dilakukannya perbaikan dan revisi kelayakan materi bertambah hingga presentase naik menjadi 88 % dengan kategori sangat layak. Presentase kelayakan bahasa ialah 84 % dengan kategori sangat layak. Kelayakan bahasa dinilai dari segi kaidah Penulisan bahasa Indonesia dan EYD. Uji kelayakan terakhir ialah kelayakan ahli pembelajaran guru kelas presentase yang didapat yaitu 82 % kategorinya ialah sangat layak. Nilai rata-rata presentasi kelayakan untuk media *globe biosphere viewer* ialah 79,5 % dengan ketegori sebagai “**Layak**” dapat digunakan. Setelah dilakukan revisi, rata-rata yang didapat ialah 87,5% dengan kategori “**Sangat Layak**” keterangan dapat dipakai tanpa revisi.

Kemenarikan produk media pembelajaran *globe biosphere viewer* dilihat dari segi waktu media digunakan ketika implementasi dilakukan dengan pengambilan angket dari peserta didik. Peserta didik menganggap media *Globe* sangat meanarik. Khususnya ketika ditampilkan media *google earth*, peserta didik justru bersemangat untuk mengetahui beberapa permukaan bumi dilingkungan mereka. Berdasarkan angket respon peserta didik yang didapat rata-rata kemenarikan media pembelajaran *globe biosphere viewer* ialah rata-rata presentase yang didapat melalui angket ialah 84,41 % dengan kategori “**Sangat Layak**” keterangan dapat dipakai tanpa revisi.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

Berikut beberapa saran dalam memanfaatkan produk media *globe biosphere vewer* yang harus diperhatikan :

- a. Media pembelajaran *google biosphere viewer* dapat dipakai oleh guru dan peserta didik.
- b. Media pembantu yakni aplikasi *google earth* dapat diakses oleh guru dan peserta didik untuk membantu ddalam Menyampaikan materi pelajaran.
- c. Guru setidaknya memiliki keaktifan dalam Menyampaikan materi pelajaran dengan media ini.

2. Saran Diseminasi Produk

Diseminasi produk media pembelajaran “*Globe Biosphere Viewer*” bertujuan untuk mengenalkan media hasil pengembangan kepada pemangku kepentingan pendidikan yang lebih luas, baik guru, peserta didik, maupun lembaga pendidikan. Tujuan dari inisiatif ini adalah agar media pembelajaran dapat digunakan tidak hanya di lingkungan penelitian, tetapi juga oleh guru dan peserta didik di sekolah lain dengan kebutuhan serupa, khususnya dalam sains dan studi sosial di tingkat sekolah dasar.

Diseminasi dilaksanakan melalui Simulasi penggunaan media, Diskusi Reaksi, Pedoman dan Distribusi Produk. Peneliti secara langsung mendemonstrasikan penggunaan media dihadapan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Simulasi tersebut memamerkan fitur utama produk, termasuk bagian yang menampilkan litosfer, hidrosfer, dan atmosfer Bumi, serta visualisasi yang ditingkatkan menggunakan aplikasi *Google Earth*. Guru kelas dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat, saran dan kritiknya terkait media. Respons ini dimanfaatkan untuk mengembangkan produk lebih lanjut agar penggunaannya

lebih optimal. Produk yang didistribusikan disertai dengan buku petunjuk dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk diserahkan ke sekolah agar dapat digunakan selanjutnya. Diseminasi produk dapat ditonton proses Pembuatan dan cara penggunaannya pada link youtube <https://youtu.be/sQuTyjX7uu0>.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Saran dalam Pengembangan produk *Globe Biosphere Viewer* ialah sebagai berikut:

- a. Produk dapat dikembangkan dengan berbagai variasi dan dapat dikreasikan bagi golongan ingin melanjutkan pengembangan produk.
- b. Media ini dapat dikembangkan dengan bentuk digital interaktif dalam bentuk aplikasi berbasis android atau web interaktif.
- c. Media ini memerlukan penggunaan bahan yang lebih kuat dan ringan membuatnya lebih mudah diangkut dan lebih tahan lama untuk digunakan di berbagai lingkungan kelas.
- d. Media ini dapat dikembangkan lintas mata pelajaran, seperti memadukan aspek IPS, Bahasa Indonesia, dan pendidikan lingkungan hidup menjadi satu media terpadu.

C. Kesimpulan

Menurut hasil penelitian pengembangan berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan dan dikembangkan pada penelitian ini ialah "*Globe Biosphere Viewer*" sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) secara visual dan langsung pada kelas

V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember dengan tema “Mari Berkenalan dengan Bumi”. Media ini menyajikan secara visual lapisan-lapisan Bumi (*litosfer, hidrosfer, atmosfer*) dalam bola *acrylic* transparan dan dapat memperdalam pemahaman peserta didik melalui keterkaitan dengan aplikasi *Google Earth*.

2. Media ini memenuhi kriteria kesesuaian dari segi isi, tampilan, bahasa, dan relevansi dengan tujuan pembelajaran dengan presentase kelayakan Nilai rata-rata presentasi kelayakan sebelum direvisi untuk media *globe biosphere viewer* ialah 79,5 % dengan ketegori sebagai “**Layak**” dapat digunakan. Setelah dilakukan revisi, rata-rata yang didapat ialah 87,5% dengan kategori “**Sangat Layak**” keterangan dapat dipakai tanpa revisi.
3. Hasil uji coba di kelas V MIN 2 Jember, media ini mendapat respon yang sangat positif dari peserta didik. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik tertarik menggunakan media ini, merasa terbantu dalam memahami materi ajar. Hasil ialah rata-rata presentase yang didapat melalui angket respon peserta didik ialah 84,41 % dengan kategori “**Sangat Layak**” keterangan dapat dipakai tanpa revisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, E. R., A. Winarno, and S. I. Onia. "Effectiveness of Interactive Learning Media Development Based on Articulate Storyline 3 in Elementary School Education." *EDUCARE: Journal of Primary Education* 5, no. 2 (2024): 83–96. <https://doi.org/10.35719/educare.v5i2.253>.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Amalia Fitri Ghaniem, et al. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Aminah, A., H. Hairida, and A. Hartoyo. "Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8349–8358.
- Anafi, K., I. Wiryokusumo, and I. P. Leksono. "Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D." *Jurnal Education and Development* 9, no. 4 (2021): 433–438.
- Anawati, S. "Pengaruh Media Pembelajaran Manipulatif terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika." *Prosiding Seminar Nasional Sains* 1, no. 1 (2020): 487–491.
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Arifin, M. *Media Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi, 2022.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Revisi ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Revisi ed. Jakarta: Rineka Cipta, 2021.
- Azzahra, I., A. Nurhasanah, and E. Hermawati. "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9, no. 2 (2023): 6230–33.
- "BAB II Kajian Teori dan Jawaban terhadap Rumusan Masalah." *Repository UNPAS*. 2021. https://repository.unpas.ac.id/50159/7/BAB%20II%20Meriani%20Nurjanah_165060172%28Studi%20Literatur%29.pdf.
- B. J. Habibie. "Masa Depan Teknologi dan Ilmu Pengetahuan." Presented at the seminar *Masa Depan Teknologi dan Ilmu Pengetahuan*, Jakarta, 1995.
- Briggs, L. J. *Instructional Media: A Procedure for the Selection, Development, and Use*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications, 1970.

- Een Enita. *Pengembangan Media Papan Angka Berpasangan untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia 4–5 Tahun*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.
- Dalimunthe, A., M. Affandi, and E. D. Suryanto. “Pengembangan Modul Praktikum Teknik Digital Model ADDIE.” *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* 8, no. 1 (2021).
- Darmadi, H. *Bahasa dan Komunikasi dalam Perspektif Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers, 2023.
- Dick, Walter, Lou Carey, dan James O. Carey. *The Systematic Design of Instruction*. 8th ed. Boston: Pearson, 2015.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Dinas Pekerjaan Umum Penataan Ruang dan Perumahan Rakyat Kawasan Permukiman Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Pemanfaatan Aplikasi Google Earth Engine (GEE) dalam Penginderaan Jauh*. 2021.
- Fernandes, A. A. R., and L. A. Akhrani. *Rancangan Pengukuran Variabel: Angket dan Kuesioner (Pemanfaatan R)*. Malang: Universitas Brawijaya Press, 2022.
- Firdaus, A. R., Y. R. Sianturi, and T. Rustini. “Pengaruh Pemanfaatan Globe Sebagai Media dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3052–58.
- Fitriyani, N., and T. Mulyadi. “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Pemahaman Konsep IPA.” *Jurnal Pendidikan dan Teknologi* 8, no. 3 (2022): 110–23.
- Gagne, R. M. *The Conditions of Learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1970.
- Gerlach, V. S., and D. P. Ely. *Teaching and Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1971.
- Hadi, H., and S. Agustina. “Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE.” *Jurnal Educatio* 11, no. 1 (2016): 90–105.
- Hasri, A. P. “Struktur Bumi dan Dinamikanya.” *SlideShare*. Diakses 1 Juni 2025. <https://www.slideshare.net/slideshow/struktur-bumi-dan-dinamikanya/146247205>.
- Hidayat, R. “Manfaat Visualisasi Data dalam Dunia Bisnis Modern.” *Jurnal Teknologi dan Data* 5, no. 2 (2023): 45–56.
- Hidayat, S., R. Wahyudi, and R. A. Putra. “Efektivitas Media Pembelajaran Visual Berbasis Teknologi pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 15, no. 1 (2023): 56–68.
- Hikmah, N., and T. Ningsih. “Media Pembelajaran Globe dan Peta pada Materi Kenampakan Alam (IPS) pada Siswa Kelas IV MI Ma’arif NU Batuanten.” *Dharmas Education Journal* 4, no. 1 (2023): 59–68.

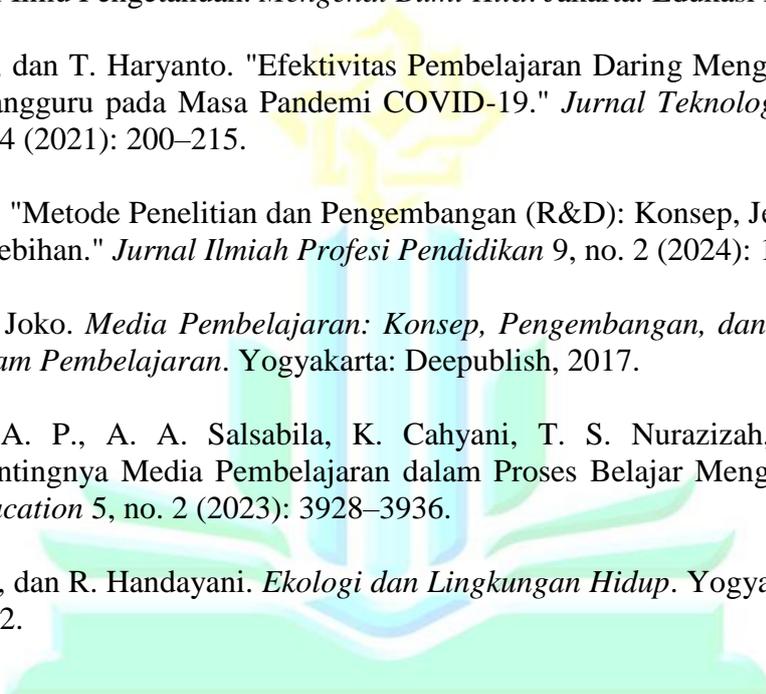
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, dan Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*. 5th ed. New York: Macmillan Publishing Company, 1993.
- Ibnu Katsir. *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 1: Surah Al-Fatihah–Al-Baqarah*. Terjemahan oleh Muhammad Nasib Ar-Rifa'i. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2000.
- Irmansah, I., H. Hartati, N. Azmin, and I. Ihlas. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Peta dan Globe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 2 Kota Bima." *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 2 (2023): 1099–1104.
- Jafnihirda, L., S. Suparmi, A. Ambiyar, F. Rizal, and K. E. Pratiwi. "Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3, no. 1 (2023): 227–39.
- Jaedun, A., N. Hariyanto, dan A. N. Aini. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Menggunakan Model ADDIE." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 9, no. 2 (2022): 155–168.
- Jannah, R. M., dan F. Maulida. "Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 2 (2022): 103–108.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. (2019).
- Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 86 Tahun 2017 tentang Tata Cara Perencanaan, Pengendalian dan Evaluasi Pembangunan Daerah*, (Jakarta: Kementerian Dalam Negeri, 2017), 36.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Hakikat IPS*. (2020). Diakses pada 21 Januari 2025, dari. <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/resource/view.php?id=81794>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP Kelas VIII*. Pusat Perbukuan. (2021). <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPA-BS-KLS-VIII.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Penggunaan media visual dalam pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud. (2021).
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka untuk SD*. Jakarta: Kemendikbudristek. (2021).
- Kemp, Jerrold E., dan Deane K. Dayton. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row, 1985.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penulis. 2 April. 10-11. (2017).

- Kurniawan, D., dan H. M. Fadhilah. "Peran Media Visual dalam Pembelajaran Geografi: Tinjauan Teoritis." *Jurnal Geografi dan Pendidikan Lingkungan* 7, no. 1 (2022): 11–20.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika*, 10(02), (2021): 291-299.
- Kusumawati, Y. S. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran IPS SMP*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.
- Kusuma, D. "Penggunaan Visualisasi dalam Analisis Data Besar." *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(3), (2020): 34-40.
- Ma'ruf, M. "Peningkatan Hasil Belajar IPS Tema 7 Materi Kepemimpinan Menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Berbantu Media Globe Pada Siswa Kelas Vi A Mi Ma'arif Gedangan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2021/2022. (2022).
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). (2021).
- Muhammad Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*, Jakarta: Lentera Hati, 2002, hlm. 67
- Maulana, H., dan F. Isnaini. "Model Pembelajaran Berbasis Visualisasi dan Implikasinya terhadap Pemahaman Konsep." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 10, no. 1 (2022): 31–42.
- Mayer, R. E. *Multimedia Learning*. 2nd ed. New York: Cambridge University Press, 2009.
- Munir. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Moleong, L. J. *Metodologi penelitian kualitatif* (ed. revisi). Remaja Rosdakarya. (2019).
- Nababan, N. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis GeoGebra dengan Model Pengembangan ADDIE di Kelas XI SMAN 3 Medan. *Inspiratif: Jurnal Pendidikan Matematika*. (2020).
- Ningsih, D., dan A. Fitria. "Efektivitas Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 183–190.
- Nurfadhillah, S. "MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher). (2021).

- Nurhayati, N., Egok, A. S., & Aswarliansyah, A. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5) (2022) : 9118-9126.
- Nurjanah, S. *Peranan media visual dalam meningkatkan pemahaman siswa*. Yogyakarta: Pustaka Edukasi. (2022)
- Nurjanah, S. “Efektivitas media audiovisual dalam proses belajar mengajar”. *Yogyakarta: Pustaka Edukasi*. (2022).
- Nurrita, T. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(2018) (1), 179.
<https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
- Nuryani, N., A. Susilo, dan H. Subagyo. "Pengaruh Media Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 20, no. 2 (2022): 90–98.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, dan Sayidiman. “Media Pembelajaran”. *Makassar: Badan Penerbit UNM*. (2022). ISBN: 978-623-387-080-1.
- Purnamasari, N. L. “Metode Addie pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK”. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), (2019) : 23-30.
- Pemerintah Republik Indonesia. “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen”. *Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia*. (2005).
- Ratri Oktaviani. “Pengembangan Media Mading 3D untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SDN 1 Hadiwarno”. *STKIP PGRI Pacitan*. (2021).
- Rayanto, Y. H. “Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek”. *Lembaga Academic & Research Institute*. (2020).
- Rina Setyawati, “Pengelolaan Kelas yang Efektif dalam Meningkatkan Proses Belajar Mengajar”, (*Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*), 45-46. (2021).
- Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Reiser, Robert A., dan Walter Dick. *Planning Effective Instruction*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1996.
- Rohani, Ahmad. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2004
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. “Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya (Cet. 12)”. *Jakarta: Rajawali Pers*. (2009).
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, A. Haryono, dan Rahardjito. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011.

- Sahir, S. H. *Metodologi Penelitian*. Medan: Universitas Medan Area, 2022.
<https://repositori.uma.ac.id/bitstream/123456789/16455/1/E-Book%20Metodologi%20Penelitian%20Syafriada.pdf>
- Sudjana, Nana, dan A. Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.
- Safitri, M., et al. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Sari, P. D., dan A. R. Nugraha. "Kontekstualisasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Journal of Educational Research* 7, no. 2 (2021): 45–58
- Saputro, B. *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Academia Publication, 2021.
- Setiawan, T. *Visualisasi dan Pemahaman Data Kompleks*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2022.
- Shihab, M. Quraish. *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati, 2002.
- Shoffa, S., D. E. Subroto, F. S. Nasution, W. Astuti, U. Romadi, F. Cholid, et al. *Media Pembelajaran*. Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka, 2023.
- Sugih, S. N., L. H. Maula, dan I. K. Nurmeta. "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, no. 2 (2023): 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Suryadi, A., dan F. Kartika. "Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA." *Jurnal Teknologi dan Pendidikan* 14, no. 3 (2022): 145–160.
- Suryani, E. "Peningkatan Prestasi Belajar Menggunakan Media Peta dan Globe pada Siswa SMPN 7 Kota Bima." *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 1 (2023): 191–196.

- Sutanto, D. *Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Dasar*. Bandung: Pustaka Edupress, 2021.
- Suyanto, A., dan B. Pramono. *Visualisasi dalam Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Pustaka Edupress, 2021.
- Tim Redaksi Ilmu Pengetahuan. *Mengenal Bumi Kita*. Jakarta: Edukasi Nusantara, 2023.
- Sutrisno, D., dan T. Haryanto. "Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Ruangguru pada Masa Pandemi COVID-19." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12, no. 4 (2021): 200–215.
- Waruwu, M. "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–1230.
- Wibawanto, Joko. *Media Pembelajaran: Konsep, Pengembangan, dan Pemanfaatannya dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- Wulandari, A. P., A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, dan Z. Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–3936.
- Yulianto, A., dan R. Handayani. *Ekologi dan Lingkungan Hidup*. Yogyakarta: Deepublik, 2022.



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

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nabila Izza Lubaba
NIM : 212101040016
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Ahmad Siddiq Jember

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

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 14 Mei 2025
Saya yang menyatakan,


Nabila Izza Lubaba
NIM. 212101040016

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2 Matriks Penelitian

Matriks Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Globe Biosphere Viewer</i> Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember	<ol style="list-style-type: none"> Pengembangan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial 	<ol style="list-style-type: none"> Produk Pengembangan media Pembelajaran <i>Globe Biosphere Viewer</i> Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial topik Mari Berkenalan dengan Bumi Kita 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian Tujuan Jenis Prinsip Kekurangan Kelebihan <ol style="list-style-type: none"> Pengertian Tujuan Jenis Prinsip Kekurangan Kelebihan Penilaian 	Subjek Penelitian <ol style="list-style-type: none"> Kepala Sekolah Validator Guru Kelas V Peserta Didik kelas V 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis penelitian: Penelitian Pengembangan, menggunakan Model penelitian ADDIE Lokasi Penelitian di MIN 2 Balung Jember. Teknik Pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> Observasi Wawancara Angket Dokumentasi Prosedur penelitian Pengembangan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi 	Bagaimana proses Pengembangan, kelayakan, dan respon peserta didik terhadap Media Pembelajaran <i>Globe Biosphere Viewer</i> pada pembelajaran IPAS topik Mari Berkenalan dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember?

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian



Nomor : B-11701/ln.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 2 Jember

Jl. Puger No. 42 Tutul Balung Jember

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

NIM : 212101040016
 Nama : NABILA IZZA LUBABA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Globe Biosphere Viewer Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember" selama 3 (tiga) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Siti Fathunurrohmi, S.Ag

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 30 April 2025

an Dekan,

Nakil Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4 Modul Ajar





MODUL AJAR IPAS
KELAS 5
MIN 2 JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2024/2025



INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Nabila Izza Lubaba
Instansi	: MIN 2 Jember
Tahun Penyusunan	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/kelas	: C/5
Bab	: Mari Berkenalan dengan Bumi Kita
Subbab	: Ada apa saja di Bumi Kita?
Alokasi Waktu	: 35 menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami bagian-bagian bumi (atmosfer, wilayah daratan dan wilayah perairan). 	
C. PROFIL PENGUATAN PELAJAR RAHMATAN LIL ALAMIN	
<ul style="list-style-type: none"> ➢ Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia ➢ Berkarakter Pancasila ➢ Bermusyawarah ➢ Mandiri ➢ Bemalar Kritis ➢ Kreatif 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Pembelajaran Proyektor, laptop, dan speaker 2. Sumber Belajar <ul style="list-style-type: none"> ➢ Video tentang bagian-bagian bumi (atmosfer, wilayah daratan dan wilayah perairan) 	

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dede Kurniawan dkk Pendidikan Pancasila kelas IV Penerbit: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan, Pusat Kurikulum Dan Perbukuan
<ol style="list-style-type: none"> 3. LKPD 4. Soal Evaluasi
E. TARGET PESERTA DIDIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik reguler/tipikal : umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar 2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan memiliki keterampilan memimpin
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Kelas V R.A Kartini dengan jumlah 28 peserta didik. ➤ Kelas V Cut Nyak Dien dengan jumlah 27 peserta didik. ➤ Kelas V Cut Meutia dengan jumlah 28 peserta didik
G. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendekatan Pembelajaran : Sainifik ➤ Model Pembelajaran : Tatap Muka (Luring), PBL, PJBL. ➤ Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Game, Demonstrasi dan Penugasan

KOMPONEN INTI	
A. ELEMEN DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Fase C	
Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS	Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.
Keterampilan Proses	<ol style="list-style-type: none"> 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. 2. Mempertanyakan dan memprediksi

	<p>Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan. 4. 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. 5. 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. 6. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 7. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
B. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui video pembelajaran, Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk permukaan alami bumi di daratan dan perairan yang ada di sekitar dengan benar. C1 2. Melalui media pembelajaran <i>Globe Biosphere Viewer</i> peserta didik mampu memahami tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan benar, setelah mendengarkan penjelasan dari guru. C2 	
C. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi 3 bentuk daratan dan 2 bentuk permukaan bumi perairan. 2. Peserta didik dapat memahami litosfer, hidrosfer, atmosfer serta dapat memberi contoh bentuk nyata dari masing-masing lapisan tersebut. 	
D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)	

Langkah	Materi	Kegiatan
1	Pengenalan litosfer, hidrosfer, dan atmosfer.	Mengamati media <i>Globe Biosphere Viewer</i> pembelajaran, menyimak penjelasan dari guru, Mengerjakan LKPD, bermain game, mengerjakan soal.
E. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dari ketiga lapisan dengan benar. 2. Peserta didik dapat memberikan contoh nyata dari masing-masing lapisan dengan tepat. 		
F. PEMAHAMAN BERMAKNA		
Meningkatkan Pemahaman peserta didik dalam mengidentifikasi, menguraikan, menyimpulkan.		
G. PERTANYAAN PEMANTIK		
<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana bentuk permukaan Bumi kita? • Apa itu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer? 		
H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		Waktu
Kegiatan Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam dari guru yang memasuki ruangan kelas. [PPK Religius, PPK Mandiri] 2. Peserta didik ditanyai kabar oleh guru. [PPK Mandiri, Sainifik – Mengkomunikasikan] 3. Peserta didik berdoa bersama guru sebelum pelajaran akan dimulai. [PPK Religius, [PPK Religius, PPK Gotong Royong] 4. Peserta didik diberikan motivasi untuk semangat belajar yaitu dengan <i>ice breaking</i> lagu https://youtu.be/ULwuXui0nAY?si=c1G2E2POHGy3sRMu . [LOTS, TPACK, Abad 21 Komunikasi Sainifik – Menyimak] 5. Peserta didik melakukan absensi dengan guru menanyakan kehadiran. [PPK Mandiri, Sainifik – Mengkomunikasikan] 6. Peserta didik menanyakan materi sebelumnya sebagai pertanyaan pemantik untuk mengawali materi selanjutnya. [Sainifik – Mengkomunikasikan] 7. Peserta didik mengetahui materi yang akan diajarkan dan tujuan beserta manfaat dari materi tersebut. [Abad 21 Komunikasi, Sainifik – Mengkomunikasikan] 		5 menit

<p>Kegiatan Inti</p> <p><u>Tahap 1: Orientasi Peserta Didik pada Materi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati sebuah video pembelajaran dari guru https://youtu.be/3SidEzKpxd0?si=TPaSgcJlIbtXRdWd berhubungan dengan struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan dan peserta didik menyimak penjelasan dari guru. [Abad 21 Komunikasi Sainifik – Menyimak] • Peserta didik mengamati media pembelajaran tentang struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dengan media pembelajaran <i>Globe Biosphere Viewer</i> https://drive.google.com/file/d/1rykG4Z0ogZqSiLY_09J8M_VmG-C57eVB/view?usp=sharing yang ditampilkan oleh guru. [Abad 21 Komunikasi Sainifik – Menyimak] • Peserta didik mengamati media pembelajaran <i>Google Earth</i> https://sur.l.li/yvsfqc tentang kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan, media pembelajaran yang ditampilkan oleh guru. [Abad 21 Komunikasi Sainifik – Menyimak] • Peserta didik mendengarkan Guru menjelaskan ulang struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan https://sur.l.li/zdfibe terkait materi yang disampaikan. [LOTS, Abad 21 Berpikir Kritis, Sainifik – Mengingat Kembali]. • Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru terkait struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan. <ul style="list-style-type: none"> ➢ Apa yang dimaksud dengan litosfer, hidrosfer, dan atmosfer? ➢ Sebutkan apa saja litosfer, hidrosfer, dan atmosfer penyusun bumi! [PPK Gotong Royong, Abad 21 Komunikasi, Sainifik – Mengingat kembali, Mengkomunikasikan] <p><u>Tahap 2: Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengambil kertas berisikan nomor kelompok yang telah disediakan guru untuk membagi peserta didik menjadi kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang (Communication) • Peserta didik mengikuti permainan berkelompok yang diadakan oleh guru yaitu kelompok mana yang lebih cepat dan benar mengerjakan LKPD akan 	25 menit
---	----------

mendapatkan hadiah, permainan dilakukan dengan guru menyebarkan beberapa lembar tugas LKPD. [PPK Gotong Royong, Abad 21 Komunikasi, Saintifik – Mengkomunikasikan]

- Peserta didik pada setiap kelompok dan individu dapat memahami tugas yang telah diberikan guru. [PPK Gotong Royong, Abad 21 Komunikasi, Saintifik – Mengkomunikasikan]
- Peserta didik mulai melakukan permainan setelah Guru memberi aba-aba. Bagi yang telah menemukan kertas nomor, langsung menghampiri guru. [PPK Gotong Royong, Abad 21 Komunikasi, Saintifik – Mengkomunikasikan]

Tahap 3: Membimbing Penyelidikan individu maupun kelompok

- Peserta didik yang telah mendapatkan nomor menghampiri guru untuk mengambil LKPD dan kembali ke kelompoknya berdiskusi untuk dengan menyelesaikan LKPD (Communication)
- Setiap peserta didik dalam kelompok berhak menyampaikan idenya dalam mengerjakan LKPD https://drive.google.com/file/d/13D5E1gz98fBM1BII-FEeq2v3ar037q_a/view?usp=drive_link. (Critical thinking)
- Peserta didik dipantau Guru dengan berkeliling pada proses diskusi, dan keaktifan setiap peserta didik yang dilakukan oleh setiap kelompok [HOTS, Abad 21 Kolaborasi]

Tahap 4: Mengembangkan dan Mevajikan Hasil Karya

- Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan pemecahan masalah yang terdapat pada setiap LKPD. https://drive.google.com/file/d/13D5E1gz98fBM1BII-FEeq2v3ar037q_a/view?usp=drive_link. (Creativity and Innovation)
- Kelompok menyusun laporan (HOTS) berdasarkan hasil diskusi
- Peserta didik dibantu guru mempresentasikan hasil kerja kelompok (Collaboration)

Tahap 5: Menganalisis dan Mengevaluasi proses pemecahan masalah (10 menit)

- Peserta didik dan guru bersama-sama membahas hasil jawaban setiap kelompok.

<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik akan diberi apresiasi dari Guru karena telah mengikuti pembelajaran dengan baik • Peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru melalui media pembelajaran. https://drive.google.com/file/d/1rykG4Z0ogZqSiLY_09J8M_VmG-C57eVB/view?usp=sharing. • Peserta didik mengerjakan asesmen individu sebagai evaluasi pembelajaran https://drive.google.com/file/d/19iazb3YCcUiVJnwyUo_0i3kbTsPMMqoO/view?usp=drive_link. (mandiri) • Guru melakukan penilaian sesuai pedoman penilaian pengetahuan 	
<p>Kegiatan Penutup (5 menit)</p> <p><u>Tahap 6: menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik diberi kesempatan bertanya oleh guru, bagi peserta didik yang masih kurang memahami terkait materi. ▪ Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari [C6 HOTS, Abad 21 Communication-Informasi, Critical Thinking] ▪ Peserta didik diberikan pesan moral oleh guru. [PPK Mandiri, Asesemen Sumatif, Abad 21 Komunikasi, Saintifik – Mengkomunikasikan, C4 HOTS] ▪ Peserta didik dan guru membaca doa bersama-sama untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran, kemudian peserta didik menjawab salam dari guru. [PPK Religius, PPK Mandiri] 	5 menit

I. ASESMEN / PENILAIAN

1. PENILAIAN SIKAP

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai
Lampiran Pengamatan Sikap Sosial

No	Nama peserta didik	Perubahan Tingkah Laku Profil Pelajar Pancasila											
		Kerja Sama (Gotong royong)				Tanggung Jawab (Mandiri)				Bemalar Kritis			
		SB	B	C	D	SB	B	C	D	SB	B	C	D
1.	Abidzar rizqi ramadhan		✓			✓					✓		
2.	Abellia Agustin		✓			✓						✓	
3.	Aizza afkarina		✓				✓				✓		
4.	Ammar dhimyati	✓					✓				✓		
5.	Anisa Ramadhani	✓						✓				✓	

17.	Muhammad Alfiriann Wafa	✓					✓				✓		
18.	Muhammad novan dimas zain		✓				✓				✓		
19.	Moch. Angger surya dev			✓				✓				✓	
20.	Mohammad Azzam aisy hafi		✓				✓				✓		
21.	Nafiatut Taqwa hayyu artalira		✓				✓				✓		
22.	Nayla syafinatuz zahro			✓			✓				✓		
23.	Nazwa Maulidia Hafsaharani		✓			✓					✓		
24.	Rega Arsa wijaya		✓				✓				✓		
25.	Robithul		✓					✓			✓		
26.	Siti Nasywa Yumna Maisaroh		✓				✓				✓		
27.	Viona adora putri prasetyo		✓				✓				✓		

Keterangan:

SB (Sangat Baik): 4 indikator dilakukan

B(Baik) : 3 indikator dilakukan

C (Cukup) : 2 indikator dilakukan

D (Kurang) : 1 indikator dilakukan

Rubrik Penilaian Sikap

No	Sikap	Indikator
1.	Kerja sama	1. Senang bekerja sama dengan teman sekelompok 2. Ikut aktif dalam kerja kelompok 3. Mau berbagi 4. Peduli terhadap sesama

2.	Tanggung jawab	1. Mau mengakui kesalahan dan meminta maaf 2. Menyelesaikan tugas dengan baik 3. Patuh pada aturan/ tata tertib sekolah 4. Melaksanakan apa yang pernah dikatakan tanpa diminta
3.	Bemalar Kritis	1. Berani bertanya kepada guru 2. Berani mengemukakan pendapat 3. Berani presentasi di depan kelas 4. Berani menjawab pertanyaan

2. PENILAIAN SPIRITUAL

Lampiran Pengamatan Sikap Spiritual

No	Nama	Profil Pelajar Pancasila					
		Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia					
		Berdo'a sebelum dan sesudah pelajaran			Bersyukur terhadap hasil kerja yang diperoleh		
		B	C	PB	B	C	PB
1.	Abidzar rizqi ramadhan	✓			✓		
2.	Abellia Agustin		✓		✓		
3.	Aizza afkarina	✓			✓		
4.	Ammar dhimyati	✓				✓	
5.	Anisa Ramadhani	✓				✓	
6.	Arina Alfa khoirin	✓			✓		
7.	Arisa auni batrisya	✓				✓	
8.	Bryant lastef		✓		✓		
9.	Callia jasmnina nathania arifin	✓			✓		
10.	Deni saputra		✓		✓		

11.	Farhana aulia Tasnim	✓			✓		
12.	Fahri Ayyash Alfarizi		✓			✓	
13.	Faisal inmamul hakim	✓				✓	
14.	Jihan talita zahrani afama	✓				✓	
15.	Kenzie Abdul Aziz Al_hisyam	✓				✓	
16.	Muhammad Ali Sulthonni	✓				✓	
17.	Muhammad Alfiriann Wafa	✓				✓	
18.	Muhammad novan dimas zain		✓				✓
19.	Moch. Angger surya dev		✓			✓	
20.	Mohammad Azzam aisy hafi	✓				✓	
21.	Nafiatut Taqwa hayyu artalira	✓				✓	
22.	Nayla syafinatuz zahro	✓					✓
23.	Nazwa Maulidia Hafsaharani	✓				✓	
24.	Rega Arsa wijaya		✓			✓	
25.	Robithul		✓			✓	
26.	Siti Nasywa Yunma Maisaroh	✓				✓	

27.	Viona adora putri prasetyo	✓			✓		
-----	----------------------------	---	--	--	---	--	--

No	Sikap yang dinilai	Perlu dampedan	cukup	Baik
1.	Berdoa Sebelum dan Setelah Pelajaran	Peserta didik tidak ikut berdoa	Peserta didik ikut berdoa, tetapi tidak sungguh-sungguh	Peserta didik ikut berdoa dengan bersungguh-sungguh
2.	Bersyukur terhadap Hasil Kerja yang telah diperoleh	Peserta didik belum menunjukkan kebiasaan bersyukur dengan bersungguh-sungguh.	Peserta didik tidak selalu menunjukkan sikap rasa syukur secara bersungguh-sungguh	Peserta didik selalu menunjukkan rasa syukur dengan sungguh-sungguh

3. PENILAIAN PENGETAHUAN

Mengerjakan soal individu

No	Nama	No Soal										Total	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor	Nilai
1.	Abidzar rizqi ramadhan	5	2	10	10	10	5	10	10	10	5	77	77
2.	Abellia Agustin	5	5	10	10	10	10	10	10	5	2	77	77
3.	Aizza afkarina	10	10	10	10	10	10	10	10	5	2	87	87
4.	Ammar dhimyati	10	10	10	10	5	5	10	2	10	5	77	77
5.	Anisa Ramadhani	10	5	10	10	10	5	5	10	2	5	72	72
6.	Arina Alfa khoirin	10	5	10	5	2	10	10	5	5	10	72	72

7.	Arisa auni batrihya	10	10	10	5	2	5	10	10	10	5	77	77
8.	Bryant lastef	2	2	10	10	10	5	5	10	10	10	74	74
9.	Callia jasminina nathania arifin	5	10	10	10	5	5	10	10	10	5	80	80
10.	Deni saputra	10	10	10	10	2	10	10	10	5	2	79	79
11.	Farhana aulia Tasnim	10	5	10	10	5	5	10	5	10	5	75	75
12.	Fahri Ayyash Alfarizi	10	10	5	10	5	5	5	10	10	5	75	75
13.	Faisal immamul hakim	5	10	10	2	10	10	10	5	10	2	74	74
14.	Jihan talita zahrani afama	10	5	10	10	5	5	10	2	10	5	72	72
15.	Kenzie Abdul Aziz Al_hisyam	10	10	5	2	10	10	2	10	10	5	74	74
16.	Muhammmad Ali Sulthonni	5	10	2	10	10	5	10	10	10	5	77	77
17.	Muhanmad Alfiriann Wafa	10	10	5	10	5	5	5	5	10	5	70	70
18.	Muhammad novan dimas zain	10	5	5	10	10	5	2	10	10	5	72	72
19.	Moch. Angger surya dev	2	5	10	10	10	5	5	10	10	10	77	77

20.	Mohammad Azzam aisy hafi	5	10	0	10	5	2	10	10	10	10	72	72
21.	Nafiatut Taqwa hayyu artalira	5	10	10	10	5	5	10	10	2	5	72	72
22.	Nayla syafinatuz zahro	2	5	10	10	10	5	5	10	10	10	77	77
23.	Nazwa Maulidia Hafsaharani	10	10	5	10	5	10	2	5	10	5	72	72
24.	Rega Arsa wijaya	10	10	5	2	5	10	5	10	10	5	72	72
25.	Robithul	10	2	10	10	5	10	10	5	5	5	72	72
26.	Siti Nasywa Yumma Maisaroh	5	10	10	10	5	5	10	10	10	5	80	80
27.	Viona adora putri prasetyo	10	2	10	10	10	5	10	10	5	2	74	74

Skor 10 Jika peserta didik menjawab semua pertanyaan dengan benar

Skor 5 Jika peserta didik menjawab sebagian benar tetapi sebagian salah

Skor 2 Jika Peserta didik menjawab salah

Skor 0 Jika Peserta didik tidak menjawab

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

I. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	Bagian lapisan udara karena sulit menghafal nama-namanya
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	Memulis dan membaca ulang materi
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	Menghapal materi
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	Guru kelas
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	3-5 bintang

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	tujuan tercapai sekitar 85 % - 95 % tercapai.
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantupeserta didik?	Kesulitan metika mereka mengingat nama-nama perbedaan wilayah daratan dan perairan. Guru mwngajarkan cara mudah menghafal.
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	Dengan memberikan pertanyaan dan permainan agar menambah fokus peserta didik

LAMPIRAN	
A. BAHAN AJAR (Terlampir)	
B. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) (Terlampir)	
C. KUNCI JAWABAN LKPD (Terlampir)	
D. KISI-KISI SOAL (Terlampir)	
E. KARTU SOAL (Terlampir)	
F. SOAL INDIVIDU (Terlampir)	
G. ANALISIS BUTIR SOAL (Terlampir)	
H. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Buku Guru (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V (Edisi Revisi, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet). ❖ Buku Materi (Berkenalan dengan Bumi Kita). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V (buku materi pribadi) 	
I. GLOSARIUM	
<p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJJACHMAD SIDDIQ JEMBER</p> <p style="font-weight: bold; font-size: 1.2em;">GLOSARIUM</p>	
Litosfer	: adalah bagian yang terbentuk dari batuan yang mengalami pelapukan sekian ribu tahun sehingga menjadi tanah yang ditempati sebagai daratan
Hidrosfer	: adalah permukaan bumi yang tertutup oleh air disebut juga perairan.
Atmosfer	: adalah lapisan udara yang menyelimuti Bumi.
<p>DAFTAR PUSTAKA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anugrah, R. (2017). <i>Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas IV</i>. Jakarta: Erlangga. ➤ Buku Guru (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2023 Pendidikan Pancasila untuk SD Kelas IV (Edisi Revisi, Dede Kurniawan dkk) ➤ Damayanti, Y. (2018). <i>Pintar IPS SD: Peta, Globe, dan Lingkungan</i>. Bandung: Yrama Widya. 	

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 7: Indahnnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kemendikbud. (2021). *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Suyanto, M. (2019). *Geografi untuk Anak Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Widodo, H. (2018). *Geografi untuk Sekolah Dasar*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

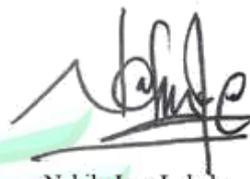
Jember, 30 April 2025

Guru Kelas



Lutfiah Sa'adah
NIP. 197905192023212016

Mahasiswa



Nabila Izza Lubaba
NIM. 212101040016

Kepala Sekolah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Siti Fathumurrohmiyati, S.Ag
NIP. 197106211997032001

Lampiran 5 Materi Pembelajaran



DAFTAR ISI

Daftar Isi	2
Capaian Pembelajaran	3
Alur Tujuan Pembelajaran	3
Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	3
Alur Tujuan Pembelajaran	4
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	4
Bumi	5
Peta dan Globe	6
Google Earth dan Google Maps itu apa sih?	7
Bentuk Permukaan Bumi	8
Litosfer (Daratan)	9
Hidrosfer (Perairan)	12
Atmosfer Bumi	15
Gambaran Atmosfer Bumi	16
DAFTAR PUSTAKA	17

Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.

Tujuan Pembelajaran (TP)

1. Melalui video pembelajaran, Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk permukaan alam bumi di daratan dan perairan yang ada di sekitar dengan benar. C1
2. Melalui media pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* peserta didik mampu memahami tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan benar. C2

Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi 3 bentuk daratan dan 2 bentuk permukaan bumi perairan.
2. Peserta didik dapat memahami litosfer, hidrosfer, atmosfer serta dapat memberi contoh bentuk nyata dari masing-masing lapisan tersebut.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Pertemuan	Materi	Kegiatan
1	Pengenalan litosfer, hidrosfer, atmosfer	Mengamati media <i>Globe Biosphere Viewer</i> pembelajaran, menyimak penjelasan dari guru, Mengerjakan LKPD, bermain game, mengerjakan soal.

Kriteria ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

1. Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dari ketiga lapisan dengan benar.
2. Peserta didik dapat memberikan contoh nyata dari masing-masing.



Video Pembelajaran IPAS Kelas V
- Mari Berkenalan dengan Bumi Kita.



Media Pembelajaran Digital -
Google Earth

BUMI

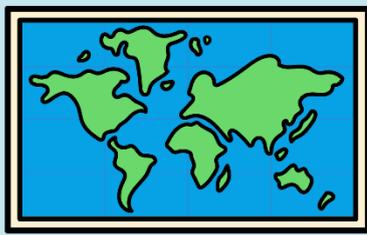


Bumi adalah tempat tinggal kita semua. Di bumi, ada daratan, lautan, gunung, dan hutan. Bumi juga punya udara yang kita hirup setiap hari dan cahaya matahari yang membuat kita hangat. Di sinilah manusia, hewan, dan tumbuhan hidup bersama. Bumi berputar setiap hari, itulah sebabnya ada siang dan malam. Kita harus menjaga bumi dengan baik, supaya tetap bersih dan sehat untuk kita dan semua makhluk yang hidup di dalamnya.

Ketika mempelajari bumi, Peta dan globe merupakan media yang sangat membantu dalam mempelajari bumi. Peta memberikan gambaran permukaan bumi dalam bentuk datar, sehingga kita bisa melihat letak negara, kota, sungai, gunung, dan jalan dengan jelas. Sementara itu, globe adalah bola dunia yang menunjukkan bentuk bumi secara bulat seperti aslinya, lengkap dengan garis lintang, garis bujur, dan pembagian benua serta lautan. Dengan bantuan peta dan globe, manusia dapat lebih mudah memahami letak geografis suatu tempat, arah mata angin, serta perbedaan wilayah di bumi. Kedua alat ini sering digunakan dalam pelajaran geografi di sekolah karena sangat membantu dalam belajar tentang dunia tempat kita tinggal.

5

PETA dan GLOBE



Gambar Peta

Peta adalah gambar permukaan bumi yang dibuat di atas kertas atau layar. Dengan peta, kita bisa tahu letak suatu tempat, seperti kota, gunung, sungai, jalan, atau sekolah. Peta memiliki beberapa gambar simbol yang berfungsi sebagai untuk mewakili tempat atau benda di dunia nyata.

Globe merupakan media tiruan bumi yang berukuran kecil. Globe berfungsi sebagai media yang menyerupai bumi dengan beberapa elemen, elemen warna hijau menandakan wilayah daratan dan elemen biru sebagai tanda wilayah.

Peta dan globe memiliki perbedaan yaitu Globe berbentuk bola (3 dimensi) seperti bumi asli, sedangkan peta adalah berbentuk datar (2 dimensi) seperti gambar di atas kertas.



Gambar Globe

6

Google Earth dan Google Maps itu apa sih?

Seiring berjalannya teknologi, terdapat sebuah aplikasi yang dapat mengakses peta dan globe. Seiring berjalannya teknologi, terdapat sebuah aplikasi yang dapat mengakses peta dan globe. aplikasi tersebut bernama *Google Maps* dan *Google Earth*.

Google Maps dan *Google Earth* adalah alat bantu dari internet yang bisa kita pakai untuk melihat permukaan bumi. Kita bisa melihat gunung, sungai, jalan, kota, dan tempat-tempat lain di seluruh dunia lewat layar HP atau komputer



<https://qr.me-qr.com/q2eiUjX>

Barcode dan link Media Pembelajaran Digital - *Google Earth*



Gambar Bumi pada Aplikasi *Google Earth*



Barcode dan link Media Pembelajaran Digital - *Google Maps*

<https://tinylink.info/1QSeQ>



Gambar Bumi pada Aplikasi *Google Maps*

Apa manfaatnya untuk kita?

1. Dapat melihat bentuk bumi dari atas. Kita bisa melihat gunung, laut, dataran, dan kota seolah-olah kita sedang naik pesawat atau satelit!
2. Mengetahui tempat-tempat di sekitar kita. Mencari lokasi sekolah, rumah teman, atau taman bermain? Dapat dicari lewat *Google Maps*.
3. Merasakan Jalan-jalan tanpa pergi jauh. Kita bisa "jalan-jalan" lihat Monas, pantai, atau luar negeri tanpa harus pergi ke lokasi langsung.
4. Membantu belajar di sekolah. Saat belajar tentang bentuk muka bumi, kita bisa langsung lihat contoh aslinya lewat *Google Earth* atau *Google Maps*.

7

Bentuk Permukaan Bumi

Ketika dalam perjalanan jauh menuju suatu tempat, perjalanan yang kita tempuh tidak lumayan mulus. Melewati jalanan menanjak naik, jalanan menurun, jalanan berbelok-belok. Mengapa demikian?

Jawabannya ialah permukaan bumi yang tidak rata. Ada daerah yang tinggi, ada juga yang rendah. Bentuk permukaan Bumi yang memiliki perbedaan tinggi-rendah ini dikenal dengan istilah *relief*.



<https://youtu.be/-v4cp5awG60?si=bfO7g714PraQzk-0>



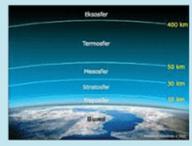
Gambar sebuah bagian permukaan bumi yang tidak selalu rata

Permukaan bumi terbagi menjadi beberapa bagian lapisan, yaitu lapisan udara (*atmosfer*), daratan (*litosfer*) dan perairan (*hidrosfer*).

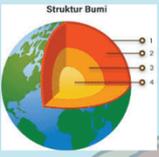


<https://youtu.be/GokoXsV0c1?si=Ilo3UONgG60JSBpg>

Gambar lapisan udara bumi



Gambar lapisan litosfer bumi



Gambar lapisan litosfer bumi

8

A. Litosfer

litosfer adalah bagian bumi yang terbentuk dari batuan yang mengalami pelapukan sekian ribu tahun sehingga menjadi tanah yang ditempati sebagai daratan.

Contoh litosfer:

1. Gunung : adalah tanah yang menjulang tinggi keatas dan berbentuk kerucut. Ketinggian gunung yaitu >700 m di atas permukaan laut. Ada 2 jenis gunung, yaitu gunung yang masih aktif (gunung berapi) dan yang sudah mati.



<https://youtu.be/Bi2GfHt-IBM?si=PYUn9PjgYyP8xonu>



Gambar sebuah gunung

2. Pegunungan : adalah Kumpulan beberapa gunung yang saling berdekatan saling berdekatan. Contoh pegunungan Himalaya dan pegunungan nukit barisan dipulau Sumatra.

Gambar pegunungan



<https://youtu.be/Bi2GfHt-IBM?si=PYUn9PjgYyP8xonu>

3. Bukit : adalah tanah yang menjulang keatas tetapi lebih rendah dari pada gunung. Biasanya memiliki ketinggian 100-500 m dari permukaan air laut. Contoh bukit tinggi di Sumatra barat.



<https://youtu.be/Bi2GfHt-IBM?si=PYUn9PjgYyP8xonu>



Gambar perbukitan

4. Lembah, ngarai dan jurang.

- Lembah adalah daratan rendah dikaki gunung atau sekitar Sungai, tanahnya subur karena terbentuk dari pengikisan pegunungan.
- Ngarai adalah Lembah yang dalam dan luas diantara dua tebing.
- Jurang adalah Lembah yang dalam dan sempit



Gambar sebuah Jurang



Gambar sebuah lembah dibawah kaki gunung



<https://youtu.be/Hog5TxEBhw?si=xrfJxmChAFVBEIH>



Gambar sebuah ngarai

5. Dataran tinggi adalah dataran yang terletak ditempat tinggi atau pegunungan yang memiliki ketinggian >500 m diatas permukaan laut.



<https://youtu.be/9TQFQ8kgEPA?si=pPo7SvXINsPSy-tj5>



Gambar Pemukiman dataran tinggi

6. Dataran rendah adalah daerah rata dengan ketinggian 0-200m diatas permukaan laut. Dataran rendah terbagi menjadi dua yaitu dataran rendah yang kering dan rendah yang berair (rawa)



Gambar pemukiman dataran rendah



<https://youtu.be/9TQFQ8kgEPA?si=pPo7SvXINsPSy-tj5>

Gambar sebuah kota pada dataran rendah



B. Hidrosfer

Hidrosfer adalah permukaan bumi yang tertutup oleh air disebut juga perairan.

Contoh hidrosfer:

1. Sungai adalah tempat air mengalir dari tempat tinggi menuju tempat rendah, yang terjadi karena gaya gravitasi bumi.

- Hulu adalah bagian sungai yang dekat dengan sumber sumber air.
- Muara adalah bagian sungai yang dekat dengan laut.

Contoh sungai bengawan solo, sungai brantas dan sun
Contoh sungai bengawan solo, sungai brantas dan sungai musi gai musi.



Gambar sungai



Gambar hulu sungai



Gambar muara sungai



<https://youtu.be/Kz60EckBjw?si=d2cbAQIXL92euFFP>

2. Danau adalah suatu Kumpulan air yang berada di dalam cekungan tanah, danau berasal dari air sungai, air hujan dan sumber dari pegunungan. Contoh danau tempai dan danau toba



<https://youtu.be/HXNj1c80F8w?si=N9zbiGlaZyJY-R>

Gambar sebuah danau

3. Rawa adalah genangan air yang cukup luas tapi tidak dalam, terletak dalam hutan dan ditepi Pantai. Tumbuhan yang hidup dirawa adalah tumbuhan kelapa, bakau, dan eceng gondok. Rawa biasanya mengandung banyak mineral dan tanah gambut yang subur. Contoh rawa binong, rawa banyu dan rawa biru




Gambar rawa di hutan

Gambar rawa di pantai

<https://youtu.be/HXNj1c80F8w?si=N9zbiGlaZyJY-R>

13

4. Laut adalah Kumpulan air asin yang menghubungkan antar daratan. Pantai merupakan penghubung antara wilayah daratan dan perairan



Gambar laut dengan perairan dalam



Gambar laut dengan perairan dangkal

<https://youtu.be.com/shorts/10I2m-qhRK?si=V5famwEcCWRNvGkT>

5. Samudra merupakan laut yang sangat luas dan dalam. Bumi memiliki 5 samudra, yaitu: Samudra Pasifik, Samudra Atlantik, Samudra Hindia, Samudra arktik dan Samudra selatan atau Antartika.



Gambar samudra yaitu lautan yang luas

<https://youtu.be/9-Q7NcMS5qs?si=ZTRJJC94RazdPhF7>

Perbandingan luas wilayah antara daratan dan perairan di bumi yakni 1:3, jadi dapat disimpulkan luas wilayah perairan 3x lebih luas dari pada luas wilayah daratan.

14

C. Atmosfer (lapisan udara)

Atmosfer adalah lapisan udara yang menyelubungi Bumi. Atmosfer terdiri dari oksigen (berguna untuk bernafas), nitrogen, karbon dioksida (berguna bagi tumbuhan untuk melakukan fotosintesis), dan karbon monoksida oksida. Ketebalan lapisan atmosfer bumi kurang lebih 640km. Atmosfer berfungsi melindungi bumi dari pancaran Cahaya dan panas matahari. Lapisan atmosfer terdiri dari:



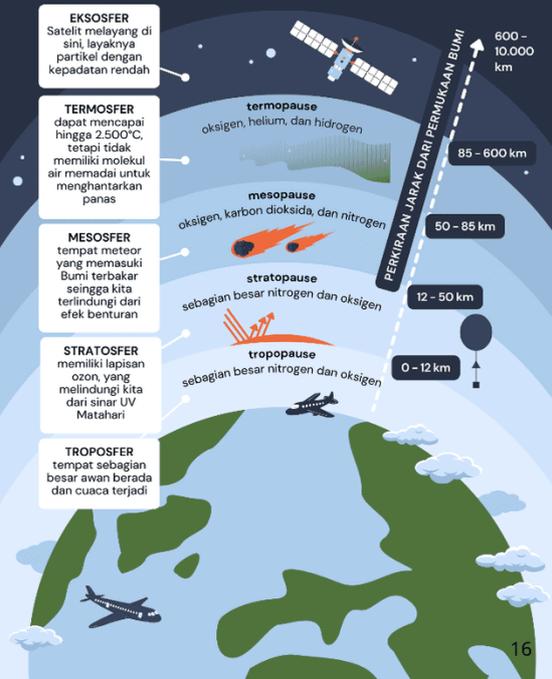
1. Lapisan *troposfer* merupakan lapisan terdekat dengan bumi, sejauh 0-12 km. pada lapisan ini terjadi pembentukan sebagai besar awan yang menyebabkan hujan sehingga lapisan troposfer dapat mengaruhi cuaca.
2. Lapisan *stratosfer*, berjarak 12-50 km di atas permukaan bumi. Lapisan ozon yang melindungi bumi dari sinar ultraviolet matahari terdapat pada lapisan ini.
3. Lapisan *mesosfer* berjarak 50-85 km di atas permukaan bumi. Lapisan ini mengandung oksigen, nitrogen, dan karbon dioksida, tetapi kandungan uap airnya sangat sedikit.
4. Lapisan *termosfer* terbentang pada ketinggian 80-600 km diatas permukaan bumi. Termosfer sebagai tempat terjadinya aurora yang juga disebabkan oleh adanya intraksi antara medan magnetic.
5. Lapisan *eksosfer* merupakan lapisan paling luar dengan ketinggian 600-10.000 km di km di atas permukaan bumi. Di dalam lapisan ini, berbagai molekul udara bergerak dengan cepat serta pengaruh gaya gravitasi bumi telah jauh berkurang.

<https://youtu.be/lyfj68JzWUg?si=T1eaMDj4xOcwRqMB>

15

Lapisan Atmosfer

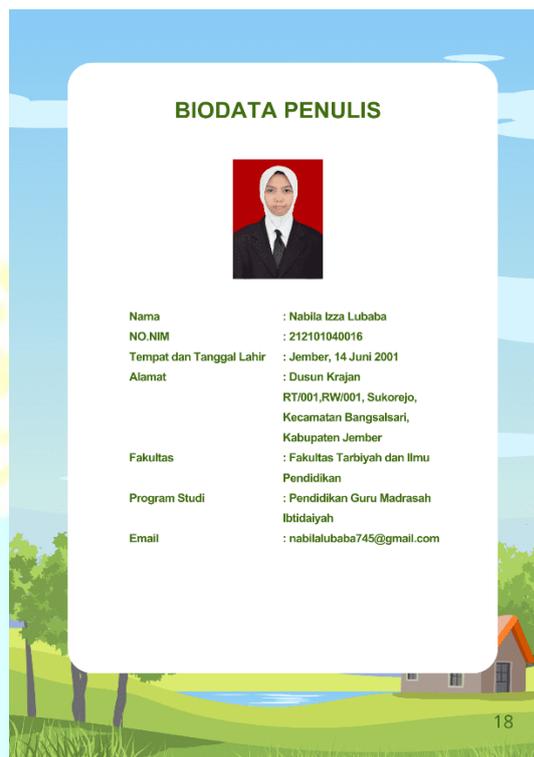
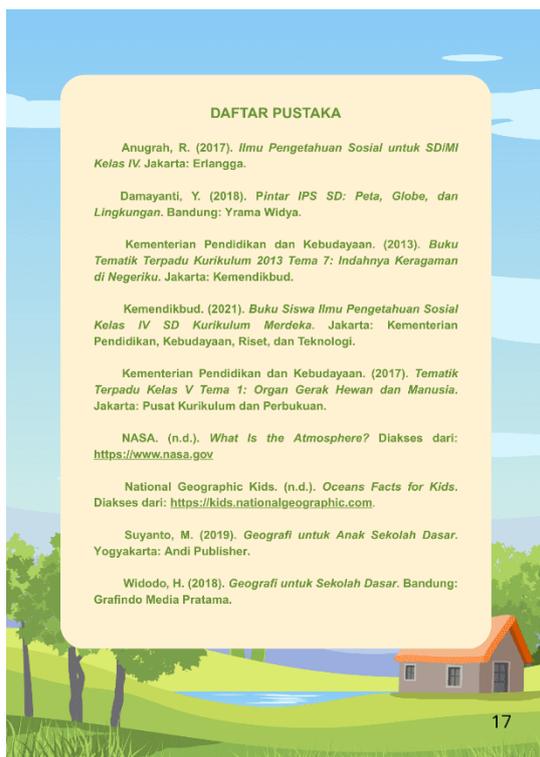
Atmosfer adalah sekumpulan udara yang terdiri dari beberapa lapisan mengelilingi Bumi.



PERKIRAAN JARAK DARI PERMUKAAN BUMI

- EKSOSFER**
 - Satelit melayang di sini, layaknya partikel dengan kepadatan rendah
 - 600 – 10.000 km
- TERMOSFER**
 - dapat mencapai hingga 2.500°C, tetapi tidak memiliki molekul air memadai untuk menghantarkan panas
 - 85 – 600 km
- MESOSFER**
 - tempat meteor yang memasuki Bumi terbakar sehingga kita terlindungi dari efek benturan
 - 50 – 85 km
- STRATOSFER**
 - memiliki lapisan ozon, yang melindungi kita dari sinar UV Matahari
 - 12 – 50 km
- TROPOSFER**
 - tempat sebagian besar awan berada dan cuaca terjadi
 - 0 – 12 km

16



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

Lampiran 6 Kisi-kisi Soal

KISI-KISI SOAL

No	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Level kognitif	Indikator soal	Bentuk soal	Nomor soal
1.	Peserta didik dapat menyebutkan 3 bentuk daratan dan 2 bentuk permukaan bumi perairan.	C1	Disajikan pernyataan lapisan udara memiliki 5 lapisan, peserta didik dapat menyebutkan nama-nama lapisan atmosfer dengan benar.	Soal Uraian	1
2.	Peserta didik dapat menyebutkan 3 bentuk daratan dan 2 bentuk permukaan bumi perairan.	C1	Disajikan pernyataan bumi memiliki 3 lapisan, peserta didik dapat menyebutkan lapisan-lapisan dengan tepat.	Soal Uraian	2
3.	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari litosfer, hidrosfer, atmosfer serta dapat memberi contoh bentuk nyata dari masing-masing lapisan tersebut.	C2	Disajikan pernyataan dataran tinggi dan dataran rendah, peserta didik dapat menjelaskan perbedaan dari 2 dataran tersebut dengan benar.	Soal Uraian	3
4.	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari litosfer, hidrosfer, atmosfer serta dapat memberi contoh bentuk nyata dari masing-masing lapisan tersebut.	C2	Disajikan pernyataan ngarai dan jurang yang merupakan lembah, peserta didik dapat menjelaskan perbedaan dari 2 jenis lembah tersebut dengan tepat.	Soal Uraian	4
5.	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari litosfer, hidrosfer, atmosfer serta dapat memberi contoh bentuk nyata dari masing-masing lapisan tersebut.	C2	Disajikan 2 gambar jenis sungai, peserta didik dapat menjelaskan perbedaan dari kedua jenis sungai tersebut dengan benar.	Soal Uraian	5

6.	Peserta didik dapat menyebutkan 3 bentuk daratan dan 2 bentuk permukaan bumi perairan	C1	Disajikan pengertian Samudra, peserta didik dapat menyebutkan nama-nama Samudra yang ada di bumi dengan tepat.	Soal Uraian	6
7.	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari litosfer, hidrosfer, atmosfer serta dapat memberi contoh bentuk nyata dari masing-masing lapisan tersebut.	C2	Disajikan pernyataan salah satu contoh perairan (hidrosfer) yaitu sungai, peserta didik dapat menjelaskan sungai dengan benar.	Soal Uraian	7
8.	Peserta didik dapat menyebutkan 3 bentuk daratan dan 2 bentuk permukaan bumi perairan	C1	Disajikan pernyataan bumi memiliki wilayah daratan (litosfer), peserta didik dapat menyebutkan 3 contoh dari daratan (litosfer) dengan benar.	Soal Uraian	8
9.	Peserta didik dapat menyebutkan 3 bentuk daratan dan 2 bentuk permukaan bumi perairan. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari litosfer, hidrosfer, atmosfer serta dapat memberi contoh bentuk nyata dari masing-masing lapisan tersebut.	C1, C2	Disajikan gambar lapisan udara dengan nomor, peserta didik dapat menyebutkan nama dan menjelaskan lapisan sesuai dengan nomor yang ditunjukkan dengan tepat.	Soal Uraian	9
10.	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari litosfer, hidrosfer, atmosfer serta dapat memberi contoh bentuk nyata dari masing-masing lapisan tersebut.	C2	Disajikan gambar bagian lapisan bumi, peserta didik dapat menjelaskan maksud dari gambar tersebut dengan benar.	Soal Uraian	10

Lampiran 7 Soal Evaluasi beserta kunci Jawaban

Nama :

Kelas :

SOAL EVALUASI

1. Lapisan udara bumi (atmosfer) memiliki 5 lapisan,
Apa saja nama-nama lapisan-lapisan tersebut?
2. Pada permukaan bumi terdapat 3 lapisan.
Sebutkan dan jelaskan lapisan-lapisan tersebut!
3. Dataran tinggi dan dataran rendah merupakan bagian dari daratan (litosfer).
Apa perbedaan dari 2 dataran tersebut?
4. Ngarai dan jurang sama-sama jenis lembah dan memiliki perbedaan.
Jelaskan perbedaan dari 2 lembah tersebut!
5. Perhatikan gambar dibawah ini!



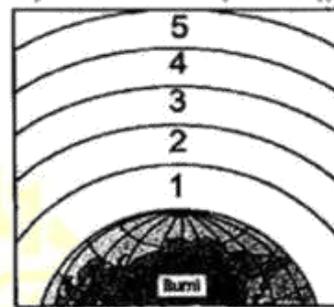
a



b

Menurut gambar diatas, jelaskan perbedaan dari 2 gambar!

6. Samudra merupakan lautan yang sangat luas dan dalam. Ada 5 samudra yang dimiliki bumi. Apa saja nama-nama Samudra tersebut?
7. Salah satu bagian perairan bumi disebut sungai.
Apa yang dimaksud dengan sungai, jelaskan!
8. Bumi memiliki wilayah daratan yang bernama litosfer.
Berikan 3 contoh dari daratan (litosfer)!



9. Perhatikan gambar berikut!

Sebutkan nama lapisan nomor 2 kemudian jelaskan!



Bagian-bagian dataran,
di antaranya,
(1) dataran tinggi
(2) jurang
(3) ngarai
(4) lembah
(5) sungai
(6) datar
(7) dataran rendah
(8) popunungan
(9) bukit

10. Perhatikan gambar berikut!

Jelaskan maksud dari gambar tersebut!

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

JAWABAN SOAL EVALUASI

1. Lapisan udara (atmosfer) memiliki 5 lapisan yaitu: troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer dan eksosfer.
2. 3 lapisan bumi: daratan (litosfer), perairan (hidrosfer), dan lapisan udara (atmosfer).
3. Perbedaan terletak pada ketinggian. Dataran tinggi memiliki ketinggian 200 - 1.500 m di atas permukaan laut, Sementara dataran rendah memiliki ketinggian 0-200 m diatas permukaan air laut.
4. Perbedaannya ngarai ialah lembah yang dalam dan luas diantara dua tebing, sementara jurang ialah lembah yang dalam dan sempit.
5. Hulu sungai adalah bagian terdekat dengan sumber air, sementara muara sungai adalah bagian sungai yang dekat dengan laut atau tempat bertemunya perairan air sungai dan air laut.
6. Lapisan udara stratosfer ialah lapisan dengan jarak 10-50 km di atas permukaan bumi, pada lapisan ini terdapat lapisan ozon yang melindungi bumi dari sinar ultraviolet matahari.
7. 5 nama Samudra yang ada dibumi yaitu: Samudra pasifik, Samudra atlantik, Samudra arktik, Samudra antartika, dan Samudra hindia.
8. Sungai tempat air mengalir dari tempat yang tinggi menuju tempat yang rendah karena dipengaruhi gaya gravitasi bumi.
9. Contoh bagian daratan (litosfer) bumi yaitu: gunung, pengunungan, dan bukti.
10. Gambar tersebut merupakan bukti bahwa permukaan bumi tidak selalu rata.

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

Lampiran 8 LKPD dan Kunci Jawaban

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

Berkenaan dengan Bumi Kita
Kelas V



Nama : _____
Kelas : _____

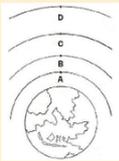
LKPD

A. BERILAH TANDA X PADA JAWABAN YANG BENAR!

- Litosfer merupakan bagian dari bumi yang terdiri atas...
A. Air dan es
B. Tanah dan batuan
C. Gas dan debu
D. Uap air dan oksigen
- Lapisan atmosfer yang paling dekat dengan permukaan bumi adalah...
A. Stratosfer
B. Mesosfer
C. Troposfer
D. Termosfer
- Contoh peristiwa yang terjadi di hidrosfer adalah...
A. Gempa bumi
B. Gunung meletus
C. Hujan deras
D. Angin topan
- Perhatikan gambar berikut!
gambar tersebut merupakan contoh dari ...
A. Sungai
B. Danau
C. Rawa
D. Laut
- Contoh perubahan pada litosfer akibat aktivitas manusia adalah...
A. Hujan asam
B. Erosi tanah akibat penebangan hutan
C. Pembentukan awan
D. Penguapan air laut



- Air laut, sungai, dan danau merupakan bagian dari...
A. Atmosfer
B. Biosfer
C. Litosfer
D. Hidrosfer
- Perhatikan gambar berikut!
Gambar tersebut merupakan contoh dari litosfer yaitu...
A. Bukit
B. Jurang
C. Lembah
D. Pegunungan
- Lapisan atmosfer yang digunakan pesawat terbang komersial adalah...
A. Troposfer
B. Stratosfer
C. Mesosfer
D. Termosfer
- Perhatikan gambar berikut!
Nama lapisan udara yang ditunjuk huruf B ialah...
A. Termosfer
B. Mesosfer
C. Stratosfer
D. Troposfer
- Kumpulan dari beberapa gunung disebut...
A. Ngarai
B. Gunung
C. Pegunungan
D. Dataran tinggi

JAWABLAH PERTANYAAN DIBAWAH INI DENGAN JAWABAN YANG BENAR!

- Pada permukaan bumi terdapat 3 lapisan. Sebutkan dan jelaskan lapisan-lapisan tersebut!
- Bumi memiliki wilayah perairan yang bernama hidrofer. Berikan 3 contoh dari perairan (hidrosfer)!
- Perhatikan gambar berikut ini!
Menurut gambar diatas, jelaskan maksud dari gambar tersebut!
- Samudra merupakan lautan yang sangat luas dan dalam. Ada 5 samudra yang dimiliki bumi. Apa saja nama-nama Samudra tersebut?
- Salah satu bagian perairan bumi disebut sungai. Apa yang dimaksud dengan sungai, jelaskan!



Lembar Kerja Peserta Didik
KELOMPOK

LKPD

Berkenalan dengan Bumi Kita
Kelas V



Nama Kelompok : _____
Anggota Kelompok:
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Litosfer, Hidrosfer, dan Atmosfer

Petunjuk pengerjaan:

- Buatlah kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang.
- Perhatikan soal-soal dibawah, jawablah soal-soal tersebut dengan temukan jawaban pada tabel di bawah ini.
- Berilah tanda dengan melingkari jawaban.

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan mencari jawaban pada tabel di bawah!

1. Bagian bumi yang terbentuk dari batuan yang mengalami pelapukan sekian ribu tahun sehingga menjadi daratan disebut...
2. Lapisan atmosfer terdekat dengan bumi yaitu...
3. Rawa, samudra, dan laut merupakan bagian ... bumi.
4. Daratan dengan ketinggian 0-200 m diatas permukaan laut disebut...
5. Lapisan atmosfer yang menjadi tempat terjadinya aurora muncul ialah lapisan...
6. Kumpulan air yang berada di tengah-tengah daratan disebut...
7. Nama lapisan yang melindungi yang bumi dari sinar ultraviolet ialah...
8. Bagian sungai yang dekat dengan laut dinamakan...
9. Lembah yang dalam dan sempit disebut...
10. Tanah yang menjulang tinggi keatas dan berbentuk kerucut disebut...

CARILAH JAWABAN dalam tabel dibawah ini dari pertanyaan-pertanyaan pada halaman sebelumnya dengan **TEPAT!**

S	P	E	R	A	I	R	A	N	R	T	N	D	K	R
X	K	M	O	N	T	R	W	T	S	E	N	T	M	A
Y	G	U	N	U	N	G	L	J	U	R	A	N	G	Z
S	A	A	C	A	K	G	I	P	N	M	O	T	O	B
A	E	R	R	V	B	U	T	A	A	O	F	A	M	W
F	J	A	H	G	T	R	O	P	O	S	F	E	R	O
I	S	Y	O	E	L	U	S	Y	Y	F	U	S	T	Z
O	D	A	N	A	U	N	F	S	J	E	N	A	T	O
U	V	I	Z	P	F	G	E	R	T	R	M	U	S	N
D	A	T	A	R	A	N	R	E	N	D	A	H	B	H

1. _____ 6. _____
2. _____ 7. _____
3. _____ 8. _____
4. _____ 9. _____
5. _____ 10. _____



JAWABAN LKPD

A. Jawaban

1. B. Tanah dan Batu
2. C. Troposfer
3. C. Hujan deras
4. D. Laut
5. B. Erosi Tanah
6. D. Hidrosfer
7. C. Lembah
8. A. Troposfer
9. C. Stratosfer
10. C. Pegunungan

B. Jawaban

1. 3 lapisan bumi: daratan (litosfer), perairan (hidrosfer), dan lapisan udara (atmosfera).
- Litosfer : adalah bagian bumi yang terbentuk dari batuan yang mengalami pelapukan sekian ribu tahun.
- Hidrosfer : adalah permukaan bumi yang tertutup oleh air disebut juga perairan.
- Atmosfer: Atmosfer adalah lapisan udara yang menyelubungi Bumi.
2. Lautan, sungai dan rawa.
3. Gambar tersebut ialah Muara sungai. muara sungai adalah bagian sungai yang dekat dengan laut atau tempat bertemunya perairan air sungai dan air laut.
4. Lima nama Samudra yang ada di bumi yaitu: Samudra pasifik, Samudra atlantik, Samudra arktik, Samudra antartika, dan Samudra hinda.
5. Sungai tempat air mengalir dari tempat yang tinggi menuju tempat yang rendah karena dipengaruhi gaya gravitasi bumi.



Litosfer, Hidrosfer, dan Atmosfer

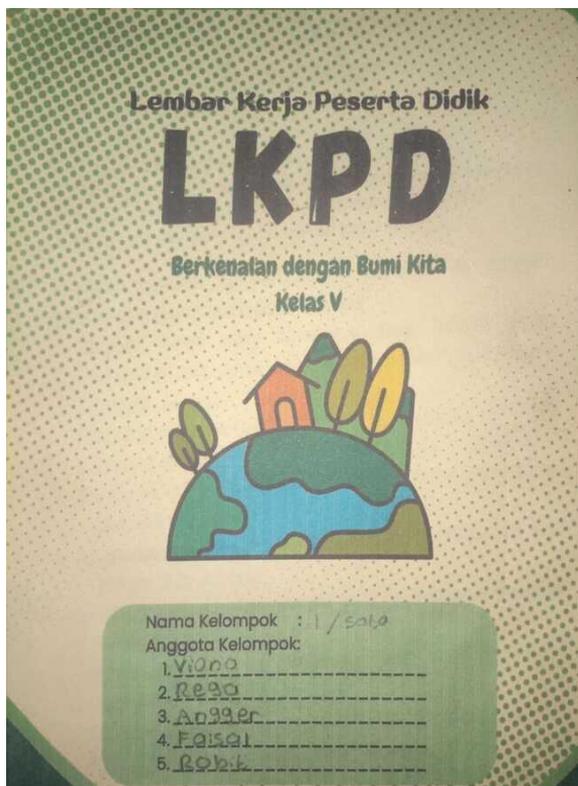
Kunci Jawaban

S	P	E	R	A	I	R	A	N	R	T	N	D	K	R
X	K	M	O	N	T	R	W	T	S	E	N	T	M	A
Y	G	U	N	U	N	G	L	J	U	R	A	N	G	Z
S	A	A	C	A	K	G	I	P	N	M	O	T	O	B
Y	T	R	Q	D	G	U	T	A	A	O	F	A	M	W
F	J	A	H	G	T	R	O	P	O	S	F	E	R	O
I	S	Y	O	E	L	U	S	Y	Y	F	U	S	T	Z
O	D	A	N	A	U	N	F	S	J	E	N	A	T	O
U	V	I	Z	P	F	G	E	R	T	R	M	U	S	N
D	A	T	A	R	A	N	R	E	N	D	A	H	B	H

1. LITOSFER
2. TROPOSFER
3. PERAIRAN
4. DATARAN RENDAH
5. TERMOSFER

6. DANAU
7. OZON
8. MUARA
9. JURANG
10. GUNUNG

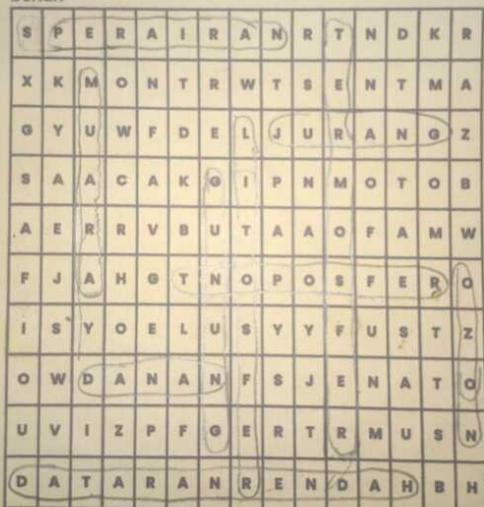




UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Litosfer, Hidrosfer, dan Atmosfer

Carilah jawaban pertanyaan-pertanyaan diatas dengan benar!



1. TCYMOSEEV
2. PERAIKAN
3. LITOSFER
4. DATARAN Rendah
5. lava
6. Jurang
7. OSOA
8. GUANAG
9. TOPOSEEV
10. BARA



CS Dipindai dengan CamScanner

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

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

Berkenalan dengan Bumi Kita
Kelas V



Nama : Aizza Afdarina
Kelas : Cat Nyak Dien

LKPD

A. BERILAH TANDA X PADA JAWABAN YANG BENAR!

- Litosfer merupakan bagian dari bumi yang terdiri atas...
A. Air dan es
 B. Tanah dan batuan
C. Gas dan debu
D. Uap air dan oksigen
- Lapisan atmosfer yang paling dekat dengan permukaan bumi adalah...
A. Stratosfer
B. Mesosfer
 C. Troposfer
D. Termosfer
- Contoh peristiwa yang terjadi di hidrosfer adalah...
A. Gempa bumi
B. Gunung meletus
 C. Hujan deras
D. Angin topan
- Perhatikan gambar berikut! gambar tersebut merupakan contoh dari ...
A. Sungai
B. Danau
C. Rawa
 D. Laut



- Contoh perubahan pada litosfer akibat aktivitas manusia adalah...
A. Hujan asam
 B. Prosi tanah akibat penebangan hutan
C. Pembentukan awan
D. Penguapan air laut

- Air laut, sungai, dan danau merupakan bagian dari...
A. Atmosfer
B. Biosfer
C. Litosfer
 D. Hidrosfer
- Perhatikan gambar berikut! Gambar tersebut merupakan contoh dari litosfer yaitu...
A. Bukit
B. Jurang
C. Lembah
 D. Pegunungan



- Lapisan atmosfer yang digunakan pesawat terbang komersial adalah...
A. Troposfer
B. Stratosfer
C. Mesosfer
D. Termosfer
- Perhatikan gambar berikut! Nama Lapisan udara yang ditunjuk huruf B ialah...
A. Termosfer
B. Mesosfer
 C. Stratosfer
D. Troposfer



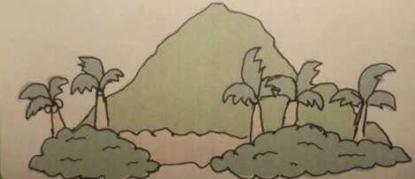
- Kumpulan dari beberapa gunung disebut...
A. Ngarai
B. Gunung
C. Pegunungan
 D. Dataran tinggi

JAWABLAH PERTANYAAN DIBAWAH INI DENGAN JAWABAN YANG BENAR! Seperti Danau, Rawa, laut, sungai

- Pada permukaan bumi terdapat 3 lapisan. Sebutkan dan jelaskan lapisan-lapisan tersebut! *Litosfer adalah lapisan bumi seperti gunung, bukit, dll. Atmosfer adalah lapisan udara yang menyelubungi bumi. Hidrosfer adalah perairan bumi.*
- Bumi memiliki wilayah perairan yang bernama hidrosfer. Berikan 3 contoh dari perairan (hidrosfer)!
Danau, Rawa, laut, sungai
- Perhatikan gambar berikut ini! Menurut gambar diatas, jelaskan maksud dari gambar tersebut! *Merupakan sungai yg bertemu dgn laut*



- Samudra merupakan lautan yang sangat luas dan dalam. Ada 5 samudra yang dimiliki bumi. Apa saja nama-nama Samudra tersebut? *Samudra Pasifik, Samudra Hindia, Samudra Atlantik, Samudra Arktik, Samudra Antartika*
- Salah satu bagian perairan bumi disebut sungai. Apa yang dimaksud dengan sungai, jelaskan! *Sungai adalah tempat air mengalir dari tempat tinggi ke tempat rendah, yg terjadi karena gaya gravitasi bumi.*



Lampiran 9 Pedoman Wawancara Penelitian

Nama Peneliti : Nabila Izza Lubaba
Nama Narasumber : Ibu Lutfiah Sa'adah, S.Pd. (Wali Kelas V – MIN 2 Jember)
Waktu Wawancara : Rabu, 30 April 2025
Lokasi : Ruang Guru MIN 2 Jember

Tujuan Wawancara:

Menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran IPAS di kelas V, media pembelajaran yang digunakan, kendala yang dihadapi, serta harapan terhadap media pembelajaran baru.

A. Identitas Narasumber

Nama Lengkap : Ibu Lutfiah Sa'adah
Jabatan : Guru Kelas V
Lama Mengajar : ±10 tahun
Mata Pelajaran : Semua pelajaran tematik, termasuk IPAS

B. Daftar Pertanyaan dan Ringkasan Jawaban

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V selama ini?

Jawaban: Selama ini saya mengajar materi IPAS itu, masih pake metode ceramah dan mengerjakan soal. kadang saya pake video, tetapi ya gitu, banyak yang gak fokus malah asik sendiri, kadang jaili temannya.

2. Media pembelajaran apa saja yang pernah digunakan dalam pembelajaran IPAS?

Jawaban: Biasanya saya hanya pake buku Bupena sesuai dengan yang disarankan sama madrasah, ya sama video pembelajaran itu, dan kadang saya tulis dipapan tulis materinya, trus saya juga suruh mereka tulis juga.

3. Apa kendala utama yang Ibu hadapi saat menyampaikan materi IPAS, terutama pada topik Berkenalan dengan Bumi Kita?

Jawaban: Anak-anak kurang memperhatikan video, gurau sendiri, jali temannya, kadang ganggu yang lain sedang fokus. Jadi pas tak kasih pertanyaan, banyak yang gak bisa jawab.

4. Bagaimana menurut Ibu motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS?

Jawaban: mereka sering saya kasih pengetahuan luas, sedikit-sedikit fakta saya kasih cerita atau fakta-fakta unik. Tetapi mereka ndak ada ketertarikan, ya menurut saya sendiri, mungkin karena zaman dah maju, apalagi kebanyakan dari mereka tumbuh dilingkungan yang sudah bisa pake hp jadi mereka kurang tertarik.

5. Apakah Ibu merasa perlu adanya media pembelajaran baru yang lebih interaktif dan menarik untuk membantu pembelajaran IPAS?

Jawaban: Sangat perlu sekali. Terutama yang bisa buat anak-anak termotivasi sampe ya rasa penasaran mereka juga berkembang. Karena biasanya di umur mereka pasti banyak rasa ingin tau.

6. Apa harapan Ibu terhadap media pembelajaran Globe Biosphere Viewer yang sedang dikembangkan peneliti?

Jawaban: Harapan saya, media ini bisa bantu motivasinya anak-anak naik, terutama ketika media *google earth*-nya itu. Anak-anak mulai senang ketika menjelajah bumi. pasti mereka suka dan lebih tertarik dan memahami materi dengan baik.

7. Menurut Ibu, apakah media ini bisa digunakan dalam kegiatan belajar sehari-hari di kelas V?

Jawaban: Ya, bisa. Apalagi kalau pas anak-anak lagi jenuh mereka bisa coba-coba jalan-jalan walaupun lewat internet.



Lampiran 10 Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://fik.uinkhas-jember.ac.id](http://fik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3255/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ira Nurmawati, M.Pd

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Ira Nurmawati, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040016
Nama	: NABILA IZZA LUBABA
Semester	: Semester delapan
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Globe Biosphere Viewer Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 April 2025

Dekan,

Prof. Dr. H. M. H. M. Dekan Bidang Akademik,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER



MOTIBUL UMAM

Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Peneliti : Nabila Izza Lubaba

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Ira Nurmawati, M.Pd.

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik 4 : baik
 2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
 3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.					
	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
2	c. Penggunaan <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.					
	Ilustrasi					
	a. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.					
3	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.					
	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> menarik perhatian siswa.					
4	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan tidak mudah rusak.					
	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.					
	b. Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.					

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

.....

.....

.....

.....

Jember, 24 April 2025

Validator/Penilai,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
(Ira Nurmawati, M.Pd.)

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Peneliti : Nabila Izza Lubaba

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Ira Nurawati, M.Pd.

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik 4 : baik
2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.					√
	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
	c. Penggunaan <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.				√	
2	Ilustrasi					
	a. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.					√
	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.					√
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> menarik perhatian siswa.					√
	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan tidak mudah rusak.					√
4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.					√
	b. Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.					√

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
- ④ Baik
5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

- Bentuk globe akan lebih membantu jika dibuat bentukan 3D
khususnya yang terkait dengan lapisan-lapisan bumi.

Jember, 24 April 2025

Validator/Penilai,



(Ira Nurmawati, M.Pd.)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 12 Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3282/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I. untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040016
 Nama : NABILA IZZA LUBABA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Globe Biosphere Viewer Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 April 2025



and
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Peneliti : Nabila Izza Lubaba

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik 4 : baik
 2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
 3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi					
	a. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran					
	b. Ketepatan dan kebenaran isi materi					
	c. Kelengkapan materi yang disajikan					
	d. Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik					
2	Bahasa dan Penyajian					
	a. Kejelasan uraian materi					
	b. Penggunaan Bahasa yang efektif, komunikatif, dan sesuai Bahasa Indonesia.					
	c. Keterkaitan antar bagian dalam materi					
3	Pendukung Materi					
	a. Relevansicontoh, gambar, dan ilustrasi dengan materi.					
	b. Ketersediaan soal atau latihan yang mendukung Pemahaman materi.					

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

.....

.....

.....

.....

Jember, 28 april 2025

Validator/Penilai,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
(Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.)
NIP. 198610022015031004
J E M B E R

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Peneliti : Nabila Izza Lubaba

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 4 : baik

2 : Kurang baik 5 : Sangat baik

3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi					
	a. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran			✓		
	b. Ketepatan dan kebenaran isi materi				✓	
	c. Kelengkapan materi yang disajikan				✓	
	d. Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik			✓		
2	Bahasa dan Penyajian					
	a. Kejelasan uraian materi		✓			
	b. Penggunaan Bahasa yang efektif, komunikatif, dan sesuai Bahasa Indonesia.		✓			
3	Pendukung Materi					
	a. Relevansicontoh, gambar, dan ilustrasi dengan materi.			✓		
	b. Ketersediaan soal atau latihan yang mendukung Pemahaman materi.		✓			

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

Sarankan diperbaiki LKPD, Modul Ajar berbasis HOTS.
Sarankan sempurnakan materi agar dilengkapi
dengan sumber, link video dan garansi Gynpay
berbasis TPACK.

Jember, 28 april 2025

Validator/Penilai,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SYADIQ
JEMBER

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

Lampiran 14 Lembar Revisi Validasi Ahli Materi

LEMBAR REVISI VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Peneliti : Nabila Izza Lubaba

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik 4 : baik
2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Materi setelah revisi					
	a. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran				✓	
	b. Ketepatan dan kebenaran isi materi					✓
	c. Kelengkapan materi yang disajikan				✓	
	d. Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
	e. Kemutakhiran materi berdasarkan perkembangan IPTEK					✓
2	Bahasa dan Penyajian setelah revisi					
	a. Kejelasan uraian materi				✓	
	b. Penggunaan Bahasa yang efektif, komunikatif, dan sesuai Bahasa Indonesia.				✓	
	c. Keterkaitan antar bagian dalam materi					✓
3	Pendukung Materi setelah revisi					
	a. Relevansicontoh, gambar, dan ilustrasi dengan materi.					✓
	b. Ketersediaan soal atau latihan yang mendukung Pemahaman materi.				✓	

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

Selama keseluruhan sudah menarik dan diprobasi
 sebagai bahan, maka sebaiknya dilanjutkan
 untuk diuji cobakan ke ahli yang lainnya.

Jember, 28 april 2025

Validator/Penilai,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER
 (Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.)
 NIP. 198610022015031004

Lampiran 15 Surat Validator Ahli Bahasa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataran No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://itik.uinkhas-jember.ac.id](http://itik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3405/In.20/3.a/PP.009/05/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Bahasa, mahasiswa atas nama :

NIM : 212101040016
 Nama : NABILA IZZA LUBABA
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 24 April 2025

Dekan,
 Dekan Bidang Akademik,



CHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 16 Lembar Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Peneliti : Nabila Izza Lubaba

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik 4 : baik
2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki kesesuaian dan penggunaan ejaan (EYD).					
2.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki ketepatan struktur kalimat.					
3.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki Kejelasan makna/ide kalimat.					
4.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki keterpaduan antar kalimat dan paragraf					
5.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki kesesuaian penggunaan kosakata.					

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik

5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

.....

.....

.....

.....

Jember, 24 April 2025

Validator/Penilai,

Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197103062005011001

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

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Peneliti : Nabila Izza Lubaba

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : Tidak baik 4 : baik
2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki kesesuaian dan penggunaan ejaan (EYD).				√	
2.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki ketepatan struktur kalimat.				√	
3.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki Kejelasan makna/ide kalimat.				√	
4.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki keterpaduan antar kalimat dan paragraf				√	
5.	Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> memiliki kesesuaian penggunaan kosakata.					√

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik

5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

1. Salah tulis ketebalan huruf di perbaiki.
2. Lembar yang ada akan judul di
2. Sampai kean dg dhuu gao

Jember, 24 April 2025

Validator/Penilai,



Dr. Roni Subhan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197103062005011001

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

Lampiran 17 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI GURU KELAS

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Globe Biosphere Viewer* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember

Peneliti : Nabila Izza Lubaba

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Nama Validator : Lutfiah Sa'adah S.Pd,

Petunjuk:
Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : Tidak baik 4 : baik
2 : Kurang baik 5 : Sangat baik
3 : Cukup baik

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran.				✓	
	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
	c. Penggunaan <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan sesuai dengan Capaian Pembelajaran.				✓	
2	Ilustrasi					
	a. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.					✓
	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mempermudah siswa dalam membayangkan.					✓
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> menarik perhatian siswa.					✓
	b. Media <i>Globe Biosphere Viewer</i> yang digunakan tidak mudah rusak.			✓		
4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.				✓	
	b. Penggunaan media <i>Globe Biosphere Viewer</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.			✓		
5	Kesesuaian Materi					

	a. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran dan tujuan pembelajaran				✓	
	b. Ketepatan dan kebenaran isi materi					✓
	c. Kelengkapan materi yang disajikan				✓	
	d. Kedalaman materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
	e. Kemutakhiran materi berdasarkan perkembangan IPTEK					✓
6	Bahasa dan Penyajian					
	c. Kejelasan uraian materi				✓	
	d. Penggunaan Bahasa yang efektif, komunikatif, dan sesuai Bahasa Indonesia.				✓	
	e. Keterkaitan antar bagian dalam materi				✓	
7	Pendukung Materi					
	c. Relevansicontoh, gambar, dan ilustrasi dengan materi.				✓	
	d. Ketersediaan soal atau latihan yang mendukung Pemahaman materi.					✓

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

1. Tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
- ④ 4. Baik
5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② 2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Saran:

Media cukup praktis, bagian tutup perlu
sedikit perbaikan.

Jember, 30 April 2025

Validator/Penilai,



(Lutfiah Sa'adah)

NIP. 197905192023212016

Lampiran 18 Lembar Respon Peserta Didik

ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN: GLOBE BIOSPHERE VIEWER

Nama : Callia jasminina nathania arifin
Kelas : 5 cut nyak dien

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada salah satu pilihan berikut sesuai dengan pendapat Anda terhadap setiap pernyataan.

Skor dan Keterangan:

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Netral / Ragu-ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

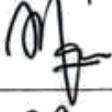
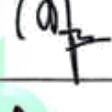
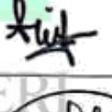
Pernyataan:

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Media Globe Biosphere Viewer mudah digunakan.					✓
2	Saya tertarik dengan tampilan visual pada media ini.				✓	
3	Informasi yang disajikan					✓

	mudah dipahami.					
4	Saya merasa lebih memahami materi biosfer setelah menggunakan media ini.					✓
5	Interaksi dengan media ini membuat saya lebih semangat belajar.				✓	
6	Media ini membantu saya melihat keterkaitan antara wilayah dan ekosistem.				✓	
7	Penjelasan yang ditampilkan sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas.					✓
8	Saya ingin menggunakan media ini lagi di pembelajaran lain.				✓	

Lampiran 19 Jurnal Penelitian

JURNAL PENELITIAN
MIN 2 BALUNG JEMBER

No	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	TTD
1.	30 April 2025	Memohon izin penelitian dan menyerahkan surat permohonan izin penelitian kepada kepala Madrasah MIN 2 Balung Jember	Kepala Madrasah: Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.	
2.	30 April 2025	Wawancara Bersama kepala sekolah MIN 2 Balung Jember	Kepala Madrasah: Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.	
3.	30 April 2025	Observasi kegiatan pembelajaran kelas V Cut Nyak Dien MIN 2 Balung Jember	Kelas V Cut Nyak Dien MIN 2 Balung Jember	
4.	30 April 2025	Wawancara dengan wali kelas kelas V Cut Nyak Dien Cut Nyak Dien MIN 2 Balung Jember	Guru Kelas: Ibu Lutfiah Sa'adah, S. Pd.	
5.	30 April 2025	Uji coba media pembelajaran <i>Globe Biosphere</i> dan Dokumentasi	Peserta didik dan Wali kelas V Cut Nyak Dien MIN 2 Balung Jember	
6.	30 April 2025	Pengambilan angket respon peserta didik tentang media pembelajaran <i>Globe Biosphere Viewer</i>	Peserta didik Kelas V Cut Nyak Dien MIN 2 Balung Jember	
7.	2 Mei 2025	Menerima surat pernyataan selesai penelitian di MIN 2 Balung Jember	Kepala Madrasah: Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.	

Jember, 2 Mei 2025

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Siti Fathunnurrohmiyati, S. Ag.
NIP. 197106211997032001

Lampiran 20 Dokumentasi foto Bersama Kepala Madrasah dan Wali Kelas V



Lampiran 21 Dokumentasi Foto Kegiatan Pembelajaran



Lampiran 22 Surat Pernyataan Selesai Penelitian



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

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

SURAT KETERANGAN

Nomor : B-114/Mi.13.32.02/KP.01.2/05/202

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 : Nabila Izza Lubaba

NIM : 212101040016

Semester : 8

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar – benar telah melakukan Penelitian Skripsi dengan Judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Globe Biosphere Viewer Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Topik Berkenalan Dengan Bumi Kita Kelas V MIN 2 Jember"** pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Jember, selama 1 hari kerja terhitung dari tanggal 30 April sampai dengan 2 Mei 2025.

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

Jember, 2 Mei 2025
Kepala Madrasah,



Siti Fathunnurrohmiyati.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

Lampiran 23 Gambar Media



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAI ACHMAD SIDDIQ



B



Lampiran 24 Biodata Mahasiswa

BIODATA MAHASISWA**A. BIODATA PRIBADI**

1. Nama : Nabila Izza Lubaba
2. NIM : 212101040016
3. Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 14 Juni 2001
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Alamat : Dusun Krajan, RT/001, RW/001, Desa Sukorejo,
Kec. Bangsalsari, Kab. Jember.
6. Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
7. Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam dan Bahasa / Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah
8. No. Handphone : 081235168065
9. Email : nabilalubaba745@gmail.com

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

- | | | |
|---------------------|--------------------------------------|-----------------|
| 1. TK | : TK Muslimat NU 121 | 2006 – 2008 |
| 2. SD | : SD Bangsalsari 02 | 2008 – 2014 |
| 3. SMP | : MMaI Baitul Arqom | 2014 – 2017 |
| 4. SMA | : MMaI Baitul Arqom | 2017 – 2020 |
| 5. Perguruan Tinggi | : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember | 2021 – sekarang |