

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS AI PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI ADA APA SAJA DI BUMI KITA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V DI MIS PASIRIAN-LUMAJANG**

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
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



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

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

Oleh :

NURUL IZZA AFKARINA
NIM.212101040054

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS AI PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI ADA APA SAJA DI BUMI KITA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V DI MIS PASIRIAN-LUMAJANG**

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
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Nurul Izza Afkarina
NIM.212101040054

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Dr. H. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197409052007101001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS AI PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI ADA APA SAJA DI BUMI KITA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V DI MIS PASIRIAN-LUMAJANG**

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. Imron Fauzi, M.Pd.I
NIP.198705222015031005

Muhammad Junaidi, M.d.I
NIP.198211192023211011

Anggota :

1. Dr. Shohi Rahmatullah Amrozi, M.Pd.I
2. Dr. H. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

MOTTO

وَهُوَ الَّذِي مَدَّ الْأَرْضَ وَجَعَلَ فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْهَارًا وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ جَعَلَ فِيهَا

زُجْجِينَ اثْنَيْنِ يُغْشِي اللَّيْلَ النَّهَارَ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Dan Dia-lah Tuhan yang membentangkan bumi dan menjadikan gunung-gunung dan sungai-sungai padanya. Dia menjadikan padanya (semua) buah-buahan berpasang-pasangan, dan menutupkan malam kepada siang. Sesungguhnya pada yang demikian itu terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang berpikir.” (Q.S Ar Ra’d ayat 3)¹



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

¹ Al-Qur'an, Surah Ar-Ra'd ayat 3, Terjemah dan Tafsir Qur'an Kemenag

PERSEMBAHAN

Segenap puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang senantiasa memberikan nikmat dan limpahan rahmat-Nya serta selalu memberikan kemudahan dan kelancaran dalam kehidupan, khususnya bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Oleh karena itu, dengan rasa syukur dan bahagia skripsi ini akan saya persembahkan kepada orang-orang yang amat saya sayangi dan hormati:

1. Ayahandaku Bapak Syamsul Rizal, yang menjadi panutan peneliti, seseorang yang berjasa dalam membekali ilmu dunia dan akhirat. Sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terimakasih yang tak terhingga kupersembahkan karya sederhana ini untuk ayah.
2. Ibundaku Ibu Latifah, yang melahirkan peneliti, seseorang yang mempunyai pintu surga di telapak kakinya. Terimakasih atas limpahan doa yang tak ada ujungnya, sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terimakasih yang tak terhingga kupersembahkan karya sederhana ini untuk ibu.
3. Saudara-saudaraku peneliti, Achmad Alfian Syahri dan M. Ilzamul Haqqi, terimakasih telah memberikan doa serta dukungan, terutama kakak kedua yang memberikan dukungan tenaga dan materi.

ABSTRAK

Nurul Izza Afkarina, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.*

Kata Kunci : Pengembangan Media Pembelajaran, Animasi berbasis AI, Mata Pelajaran IPAS, Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita.

Media animasi berbasis AI adalah media yang terbuat dari beberapa aplikasi berbasis AI, yang di dalamnya terdapat mata pelajaran IPAS khususnya materi ada apa saja di bumi kita. Media animasi berbasis AI memiliki potensi untuk menggabungkan unsur audio, visual, interaktif dan kognitif sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran dengan lebih baik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MIS Pasirian-Lumajang, peneliti menemukan permasalahan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: 1) Bagaimana validitas media pembelajaran animasi berbasis AI yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS Pasirian-Lumajang, 2) Bagaimana praktikalitas media pembelajaran animasi berbasis AI yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIS Pasirian-Lumajang, 3) Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi berbasis AI yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita di MIS Pasirian-Lumajang.

Metode penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D), yang melibatkan tahap perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Dengan model pengembangan ADDIE atau sering disebut *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

Hasil penelitian ini yaitu : 1) Secara keseluruhan hasil validitas dari para ahli media pembelajaran animasi basis AI ini menunjukkan presentase sebesar 85,6% dengan kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. 2) Data praktikalitas diperoleh dari hasil uji respon para siswa menunjukkan persentase rata-rata sebesar 93,58% dengan kategori sangat praktis. 3) Sedangkan data efektivitas dibuktikan dengan hasil uji N-Gain Score sebentar 0,65 yang masuk ke dalam kategori efektif sedangkan hasil N-Gain persen sebesar 65,15%, yang masuk ke dalam kategori efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan karunia dan rahmat-Nya sehingga skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang” ini dapat terselesaikan dengan baik.

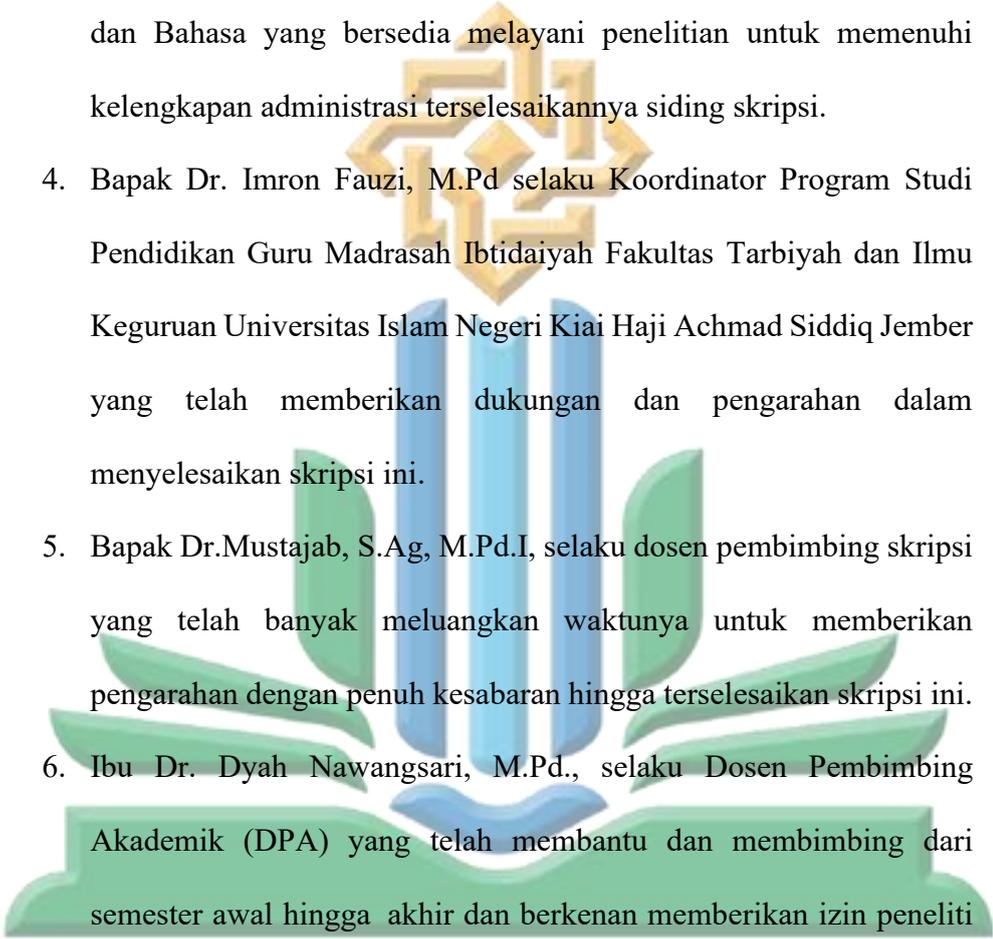
Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasul yang membawa kesempurnaan ajaran tauhid dan keutamaan budi pekerti. Semoga tumpahan doa sholawat terkirim segenap keluarga dan sahabatnya, para syuhada, para ulama, dan seluruh umatnya. Selama proses penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis. Sebagai ungkapan syukur, dalam kesempatan ini penulis

mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas

Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima peneliti sebagai mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

2. Bapak Dr. H. Abd. Muis, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

- 
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang bersedia melayani penelitian untuk memenuhi kelengkapan administrasi terselesaikannya siding skripsi.
 4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan dukungan dan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
 5. Bapak Dr. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dengan penuh kesabaran hingga terselesaikan skripsi ini.
 6. Ibu Dr. Dyah Nawangsari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah membantu dan membimbing dari semester awal hingga akhir dan berkenan memberikan izin peneliti

untuk judul penelitian skripsi.

7. Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd., selaku validator ahli media yang telah bersedia menjadi validator dalam proses validasi produk penelitian yang peneliti kembangkan.
8. Bapak M. Ridwan Arif, M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah bersedia menjadi validator dalam proses validasi produk penelitian yang peneliti kembangkan.
9. Segenap Dosen PGMI di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad

Siddiq Jember yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis, semoga ilmu yang telah diberikan kepada saya dapat menjadi ilmu yang bermanfaat dan berkah.

10. Bapak Junaidi Wicaksono, S.Pd. selaku Kepala Sekolah MIS Paisirian-Lumajang yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian di lembaganya.

11. Ibu Khoiriyah, S.Pd. selaku guru kelas 5 Al-Qowiyyu yang telah banyak memberikan informasi dan membantu saya dalam melaksanakan penelitian.

Tiada kata yang dapat diucapkan selain doa dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan kepada penulis.

Jember, 11 Juni 2025
Penulis

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

Nurul Izza Afkarina
NIM. 212101040051

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Spekifikasi Produk yang diharapkan.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	9
G. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Penelitian Terdahulu.....	13
B. Kajian Teori.....	20



BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	29
A. Model Penelitian dan Pengembangan	29
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	30
C. Uji Coba Produk.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	44
A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah	44
B. Penyajian Data Uji Coba	47
C. Analisis Data	71
D. Revisi Produk	76
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	78
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	78
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	84
C. Kesimpulan	85
DAFTAR PUSTAKA	87

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

DAFTAR TABEL

2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	18
3.1 Skor Angket Skala Likert.....	40
3.2 Kriteria Uji Kelayakan Media Pembelajaran	41
3.3 Interpretasi Skor Ngain	42
3.4 Kategori Interpretasi Presentase Efektifitas N-Gain	43
4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan	45
4.2 Data Peserta Didik	45
4.3 Daftar Nama Siswa	46
4.4 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	51
4.5 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	59
4.6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	61
4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	63
4.8 Komentar dan Saran Ahli Media	64
4.9 Komentar dan Saran Ahli Materi.....	64
4.10 Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran	64
4.11 Respon Siswa	67
4.12 Respon Guru.....	68
4.13 Pretest dan Posttest Siswa.....	70
4.14 Kelayakan Media	73
4.15 Hasil Respon Guru dan Siswa	74
4.16 Uji N-Gain	75
4.17 SPSS <i>Descriptive Statistics</i>	76



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

DAFTAR GAMBAR



4.1 Tahapan RnD	30
4.2 Wawancara bersama guru kelas V	50
4.3 <i>Leonardo Ai</i>	53
4.4 <i>Voice Changer Ai</i>	54
4.5 <i>G. Live</i>	55
4.6 <i>ShotCut</i>	56
4.7 Tampilan Animasi	57
4.8 Petunjuk Penggunaan	58
4.9 Uji Coba Skala Kecil	65
4.10 Uji Coba skala besar	66
4.11 Siswa Mengisi Angket Respon.....	67
4.12 Mengisi Soal Pre-test	70
4.13 Mengisi Soal Post-test.....	70

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 (Matrik Penelitian).....	91
Lampiran 2 (Surat Pernyataan Keaslian Tulisan)	92
Lampiran 3 (Surat Bimbingan)	93
Lampiran 4 (Surat Ijin Penelitian).....	95
Lampiran 5 (Angket Ahli Media)	96
Lampiran 6 (Angket Ahli Materi)	99
Lampiran 7 (Angket Ahli Pembelajaran)	102
Lampiran 8 (Angket Respon Peserta Didik)	104
Lampiran 9 (Angket Respon Guru)	108
Lampiran 10 (Modul Ajar).....	110
Lampiran 11 (Hasil PreTest).....	131
Lampiran 12 (Hasil PostTest)	141
Lampiran 13 (Gambar Media)	149
Lampiran 14 (Panduan Penggunaan Media).....	150
Lampiran 15 (Surat Keterangan Selesai Penelitian)	151
Lampiran 16 (Hasil Wawancara Guru)	152
Lampiran 17 (Hasil Wawancara Siswa).....	153
Lampiran 18 (Jurnal Kegiatan Penelitian)	154
Lampiran 19 (Kartu Bimbingan).....	155
Lampiran 20 (Biodata Penulis).....	156



BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang mengembangkan pemahaman siswa terhadap makhluk hidup, lingkungan dan intraksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kurikulum merdeka, IPAS diajarkan secara tematik dan terpadu, agar siswa dapat mengamati dan menganalisis fenomena alam dan sosial. Namun, pembelajaran IPAS di kelas V masih menghadapi terkendala rendahnya minat siswa terhadap materi yang disampaikan, akibat metode ceramah tanpa dukungan media visual atau interaktif. Sehingga konsep-konsep abstrak, seperti struktur lapisan bumi sulit dipahami.²

Dalam materi IPAS kelas V, siswa diperkenalkan pada konsep struktur bumi yang terbagi menjadi tiga lapisan utama yaitu litosfer, hidrosfer dan atmosfer. Di lapisan litosfer, siswa belajar mengenal kenampakan alam seperti gunung, bukit, lembah, daratan tinggi, dan daratan rendah. Sementara itu, pada hidrosfer terdapat beragam perairan seperti sungai, danau, rawa dan laut. Adapun atmosfer terdiri lapisan udara dari troposfer, stratosfer, mesosfer termosfer dan eksosfer, yang masing-masing memiliki fungsi penting dalam menjaga kestabilan iklim dan kehidupan di bumi.³

² Diana Yulias Rahmawati et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 5 (2023): 2873–79, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>.

³ Elza Imelda Pratiwi et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Pembelajaran SD/MI," *Al-Ibanah* 8, no. 1 (2023): 1–12, <https://doi.org/10.54801/ibanah.v8i1.146>.

Al- Qur'an surah Ar Ra'd ayat 3, yaitu

وَهُوَ الَّذِي مَدَّ الْأَرْضَ وَجَعَلَ فِيهَا رَوَاسِيَ وَأَنْهَارًا وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ جَعَلَ فِيهَا
زَوْجَيْنِ اثْنَيْنِ يُغْشِي اللَّيْلَ النَّهَارَ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “Dan Dia-lah Tuhan yang membentangkan bumi dan menjadikan gunung-gunung dan sungai-sungai padanya. Dia menjadikan padanya (semua) buah-buahan berpasang-pasangan, dan menutupkan malam kepada siang. Sesungguhnya pada yang demikian itu terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi kaum yang berpikir.”⁴

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah, Sang Pencipta, menghamparkan bumi beserta gunung, bukit, sungai, laut, dan kenampakan alam lainnya. Wahyu diturunkan kepada Nabi Muhammad agar manusia merenungi dan menghargai ciptaan-Nya. Segala isi bumi menunjukkan kebesaran dan hikmah Allah dalam setiap ciptaan-Nya.

Dalam tafsir Wajiz, Allah melalui ayat tersebut menjelaskan perihal bumi dan isinya. Dan Dia Yang Maha Pencipta adalah Tuhan yang juga menghamparkan bumi untuk tempat manusia menetap, dan menjadikan gunung-gunung yang beragam tingginya, dan sungai-sungai yang mengalir. Dia pula yang menutupkan malam kepada siang. Sungguh pada yang demikian itu terdapat tanda-tanda kebesaran Allah bagi orang-orang yang mau berpikir.

Namun pada kenyataannya, materi ini seringkali dianggap abstrak oleh siswa karena sulit dibayangkan secara langsung. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh penjelasan verbal dan gambar statis di buku teks membuat siswa kurang mampu memvisualisasikan bentuk dan fungsi dari

⁴ Al-Qur'an, Surah Ar-Ra'd ayat 3, Terjemah dan Tafsir Qur'an Kemenag

setiap lapisan bumi. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa menjadi rendah, serta minat dan partisipasi dalam pembelajaran cenderung rendah.⁵

Guru kesulitan dalam menjaga minat belajar dan keaktifan siswa karna perbedaan gaya belajar dan kompleksitas materi IPAS. Keterbatasan sumber daya belajar serta dominasi metode ceramah membuat siswa mudah bosan, sulit memahami materi dan kurang berkembangnya keterampilan. Beberapa siswa kesulitan dalam mengendalikan emosional saat mengerjakan tugas pada lembar kerja sehingga enggan untuk melanjutkan.⁶

Sekolah merupakan tempat untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu membentuk manusia cerdas seperti yang tercantum dalam Undang-undang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 12 ayat 1 yang berbunyi:

“Setiap siswa pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran”.⁷

Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan dengan sarana dan prasarana yang berkualitas adalah hak setiap siswa di negara Indonesia. Dan untuk mencapainya diperlukan media pembelajaran sebagai sarana yang mendukung penyaluran materi pembelajaran oleh guru kepada siswa.⁸

⁵ M Pd Lailatul Usriyah, “Perencanaan Pembelajaran,” *Pendidikan Keguruan*, 2021, 19.

⁶ Fina Rohmatul Ummah and Lailatul Usriyah, “Peran Guru Dalam Perkembangan Emosi Anak Di Madrasah Ibtidaiyah,” n.d., 175–84.

⁷ Tim Penyusun, *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2006). 2.

⁸ Made Dian Supriyani, I Gusti Ngurah Japa, and I Gede Margunayasa, “Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran,” *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 3 (2021), <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v10i1.40974>.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Ivina Nur Ismi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru yang mana penelitian ini berhasil mengembangkan media video animasi dengan efektivitas sangat layak dengan persentase validasi 87,46% dapat meningkatkan hasil belajar matematika di kelas IV.⁹

Peneliti ingin mengembangkan media animasi karena animasi pembelajaran berbasis AI yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita” di kelas V. Media ini menyajikan konsep lingkungan secara visual, interaktif, dan menyenangkan, sehingga membantu siswa memahami materi yang sulit dijelaskan secara verbal. Selain itu, penggunaan animasi berbasis AI dapat meningkatkan minat belajar, kemampuan berikir kritis, serta daya analisis siswa. Penelitian ini juga menjawab tantangan minimnya penggunaan media inovatif di sekolah, dengan memanfaatkan teknologi dan infrastruktur yang telah tersedia.¹⁰

Berdasarkan paparan latar belakang, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang”.

⁹ Ivina Nur Ismi, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru,” *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 399–405.

¹⁰ Ana Maritsa et al., “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan,” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diperoleh rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran animasi berbasis AI yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita untuk meningkatkan hasil belajar kelas V di MIS Pasirian-Lumajang?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran animasi berbasis AI yang dikembangkan pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS Pasirian-Lumajang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi berbasis AI untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita di MIS Pasirian-Lumajang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan dan mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran animasi berbasis AI pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita siswa kelas V di MIS Pasirian-Lumajang.
2. Mendeskripsikan dan mengetahui praktikalitas media pembelajaran animasi berbasis AI pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita siswa kelas V di MIS Pasirian-Lumajang.

3. Mendeskripsikan dan mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran animasi berbasis untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V AI pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita di MIS Pasirian-Lumajang.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media ini sesuai dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial siswa kelas V materi ada apa saja di bumi kita.
2. Media ini berisi tentang macam-macam kenampakan alam bumi yang diilustrasikan melalui animasi yang kreatif, inovatif membuat siswa semangat belajar dan mudah dipahami.
3. Produk media ini didesain dengan gambar karakter animasi guru dan siswa yang di gemari anak-anak, ilustrasi berbagai macam kenampakan alam dengan perpaduan warna yang hampir menyerupai objek asli dan efek suara yang nyata.
4. Media ini dilengkapi dengan percakapan antara karakter siswa dengan guru dan terdapat pula lagu ada apa saja di bumi kita yang membuat siswa lebih aktif dan memahami materi ada apa saja di bumi kita secara mendalam.
5. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran berupa materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V MI yaitu kenampakan alam di bumi.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan berperan menjadi sumber belajar dan melengkapi siswa untuk belajar secara mandiri di sekolah maupun di rumah. Serta pengembangan video animasi berbasis AI dapat menjadi inovasi dan inspirasi bagi perkembangan dunia kependidikan, khususnya dalam lingkup sekolah dasar.

1. Manfaat teoritis

Penelitian pengembangan yang dilakukan diharapkan bisa dijadikan inovasi serta memberikan kontribusi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada lingkup sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

1). Sebagai faktor pendorong minat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada materi materi ada apa saja di rumah kita melalui media pembelajaran animasi.

2). Sebagai hiburan namun juga pembelajaran karena tanpa disadari oleh siswa menonton menonton animasi sambil belajar materi ada apa saja di bumi kita di sekolah maupun dirumah.

3) Sebagai tontonan yang sesuai dengan usia anak-anak.

b. Bagi guru

1) Media ini membantu guru menjelaskan konsep IPAS dengan cara visual yang lebih menyerupai objek aslinya sehingga mudah dipahami oleh siswa dan juga lebih menyenangkan karena tampilan visualisasi animasi yang membentuk karakter yang

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

disukai oleh anak-anak juga terdapat lagu yang memudahkan anak-anak untuk menghafal serta membuat mereka suka bernyanyi sambil belajar materi ada apa saja di bumi kita.

2) Media ini dapat membantu guru memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar siswa baik visual, kinestetik, auditori serta meringankan pekerjaan guru.

3) Media ini sebagai alternatif pendekatan pembelajaran IPAS yang lebih menyenangkan dan mendorong guru untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif.

c. Bagi sekolah

Media animasi ini diharapkan bisa menjadi referensi media pembelajaran IPAS bagi sekolah dan diharapkan penelitian ini dapat

menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Sebagai pendorong untuk terus berkarya, sebagai pengalaman baru serta perbaikan dalam mengembangkan produk interaktif serta dapat memberikan manfaat pada pembelajaran siswa.

e. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk pengembangan produk yang mampu memberikan inspirasi maupun motivasi dalam pengembangan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun asumsi penelitian dan pengembangan media Animasi pembelajaran berbasis AI petualangan di bumi pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita, antara lain:

1. Media pembelajaran Animasi ada apa saja di Bumi kita dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial tentang struktur lapisan bumi dan kenampakan alam dengan metode konvensional.
2. Media pembelajaran animasi terbuat dari beberapa aplikasi berbasis Ai.
3. Animasi pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi ada apa saja di bumi kita.
4. Media ini dapat membuat siswa tanpa menyadari bahwa mereka menonton sambil belajar berkat karakter-karakter dan ilustrasi yang menarik.
5. Media ini mudah diaplikasikan dan dapat disebarluaskan.
6. Media pembelajaran animasi dapat digunakan oleh seluruh siswa kelas V di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita, tak hanya pada kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Pasirian-Lumajang.

Adapun keterbatasan penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi apa saja di bumi kita adalah:

1. Media animasi berbasis AI ini memerlukan banyak aplikasi
2. Media animasi berbasis AI ini memerlukan waktu yang lama dalam pembuatannya.
3. Media ini harus menggunakan perangkat elektronik dalam penampilannya sehingga bila tidak ada perangkat elektronik tidak dapat diputar.

G. Definisi Istilah

Berikut merupakan penjelasan definisi dari beberapa istilah dalam penelitian ini, agar tidak adanya kesalahpahaman dalam persepsi sebagaimana berikut ialah :

1. Media pembelajaran Animasi Berbasis Ai

Media pembelajaran animasi berbasis AI adalah media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk animasi visual interaktif yang didukung dengan bantuan kecerdasan *artificial intelligence*.

Animasi terdiri dari serangkaian gambar dan suara yang disusun secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerakan indah dan harmonis ketika diputar. Setiap gambar dalam rangkaian disebut frame. Dengan mengubah setiap elemen sedikit demi sedikit pada frame, kita bisa membuat objek berubah bentuk, bergerak juga berbicara.

Dengan media pembelajaran animasi berbasis AI kita bisa membuat ilustrasi petualangan guru dan siswa menjelajahi kenampakan alam di bumi. Menampilkan animasi ilustrasi sruktur bumi serta macam-macam kenampakan alam dari setiap bagiannya. Mengidentifikasi setiap

kenampakan alam yang Tuhan ciptakan dari berbagai ciri dan bentuknya yang berbeda-beda dan masing-masing memiliki manfaatnya sendiri-sendiri.¹¹

Dengan penerapan media pembelajaran animasi berbasis AI pada siswa kelas V pada materi ada apa saja di bumi kita mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial membuat pembelajaran lebih menyenangkan, siswa lebih fokus dalam belajar, mempermudah pemahaman konsep kenampakan alam di bumi, memperkaya pengalaman belajar siswa, membuat mereka merasa belajar sambil menonton hiburan, serta meningkatkan pengalaman belajar siswa.

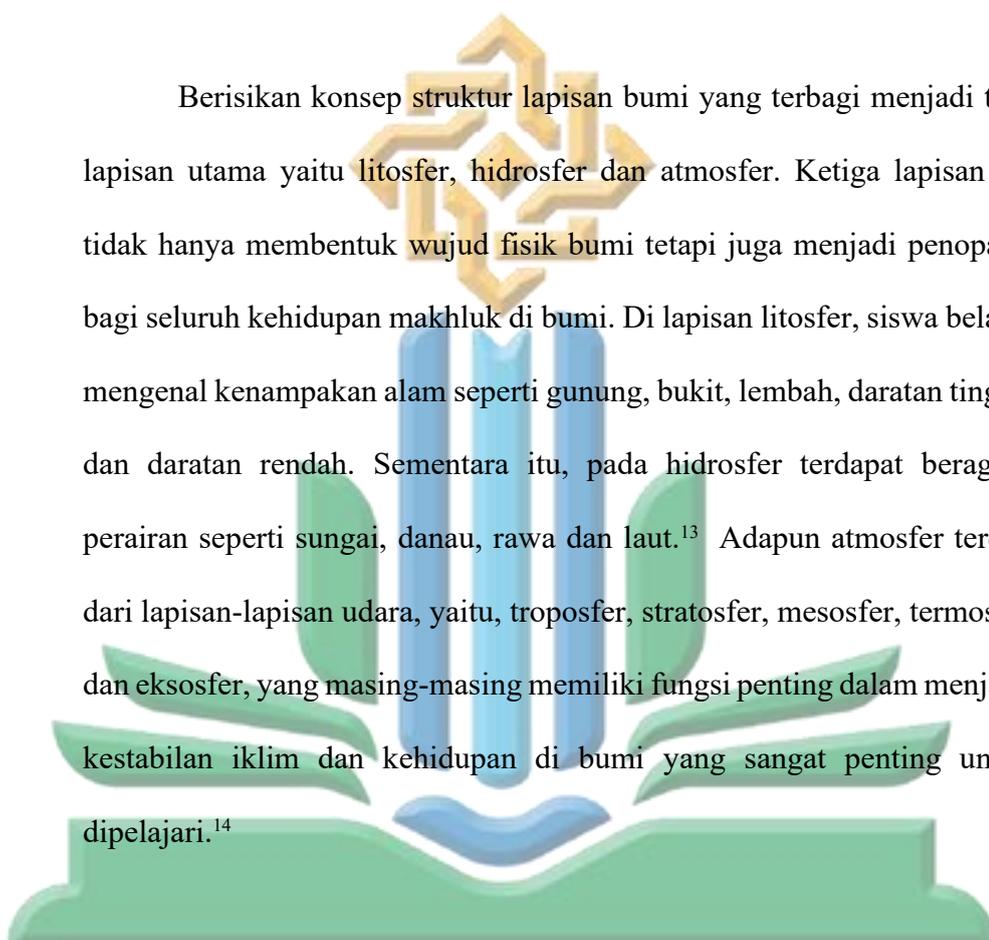
2. Mata Pelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah mata Pelajaran yang tercantum dalam kurikulum Merdeka untuk siswa sekolah dasar. Mata Pelajaran ini menggabungkan konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Dalam konsep ilmu pengetahuan alam menjelaskan tentang eksplorasi lingkungan alam dan fenomena alam. Sedangkan dalam konsep ilmu pengetahuan sosial berisi tentang kehidupan sosial dan budaya masyarakat, hubungan manusia dengan lingkungan, juga perkembangan teknologi dan dampaknya pada hidup manusia.¹²

3. Materi Ada Apa Saja di Bumi kita

¹¹ Komang Sukarini, Ida Bagus, and Surya Manuaba, "Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar" 8, no. 1 (2021): 48–56.

¹² Agist Hasanah et al., "Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 89, <http://www.nber.org/papers/w16019>.



Berisikan konsep struktur lapisan bumi yang terbagi menjadi tiga lapisan utama yaitu litosfer, hidrosfer dan atmosfer. Ketiga lapisan ini tidak hanya membentuk wujud fisik bumi tetapi juga menjadi penopang bagi seluruh kehidupan makhluk di bumi. Di lapisan litosfer, siswa belajar mengenal kenampakan alam seperti gunung, bukit, lembah, daratan tinggi, dan daratan rendah. Sementara itu, pada hidrosfer terdapat beragam perairan seperti sungai, danau, rawa dan laut.¹³ Adapun atmosfer terdiri dari lapisan-lapisan udara, yaitu, troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer dan eksosfer, yang masing-masing memiliki fungsi penting dalam menjaga kestabilan iklim dan kehidupan di bumi yang sangat penting untuk dipelajari.¹⁴

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

¹³ Dandi Kurniawan, Asrial, and Alirmansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja Di Bumi Kita Kelas V Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 2 (2024): 308–15, <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1471>.

¹⁴ Masfi Sya'fiatul Ummah, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Karakter Pada Materi Ada Apa Saja Di Bumi Kita," *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14, <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017>.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada tahap ini, banyak penelitian terdahulu yang menjadi landasan penelitian ini, namun setiap peneliti memiliki ciri khas masing-masing. Berikut penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti lakukan sebagai berikut:

- a. Penelitian yang ditulis oleh Iif Alfiatul Mukaromah, dkk yang berjudul “Pengembangan Animasi sebagai Media Pembelajaran Cara Menghitung Perkalian”.

Pada penelitian ini di latar belakang karena rendahnya minat belajar siswa dan nilai hasil belajar siswa masih banyak yang minimum, guru hanya menerangkan pembelajaran dengan cara metode ceramah, tanya jawab serta diskusi. Akibatnya siswa kurang antusias dan aktif

during the learning process, they feel more quickly bored. There are a large part of students who have difficulty understanding learning

Mathematics and there are students who have a value below the average.

This research aims to create media that is effective and attractive so that students are enthusiastic in learning. Equally, namely all

using the *Research and Development* method with the ADDIE development model and all are applied to elementary school students.

Adapted to its difference, namely the focus of the subject being studied by Iif is mathematics, the material is

numerik dan operasional, sedangkan peneliti memilih materi IPAS yang kompleks dan abstrak yakni struktur lapisan bumi yang membutuhkan visualisasi dan interaktif dan lokasi yang sedang diteliti¹⁵

- b. Penelitian penggunaan media animasi yang dilakukan oleh Lizra Afrilia berjudul “Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah”.

Penelitian dilakukan pada tahun 2022 menemukan bahwa penggunaan media berbasis video animasi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD.¹⁶ Penggunaan media animasi meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta meningkatkan kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki perbandingan yang jauh antara sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama

menggunakan media animasi, sama-sama diterapkan pada siswa tingkat setara sekolah dasar, memiliki tujuan yang sama. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Lizra dengan yang peneliti lakukan adalah penelitian

Lizra lakukan berfokus pada mata pelajaran sejarah tidak mengangkat tema ada apa saja di bumi kita (struktur lapisan bumi) yang memerlukan penampilan visual yang lebih kompleks, lokasi penelitian dan tingkat kelas yang diteliti.

¹⁵ Iif Alfiatul Mukaromah, Yusuf Heriyanto, and Anas Azhimi Qalban, “Pengembangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran “ Cara Menghitung Perkalian”, *Guruan* 2, no. 2 (2022): 12–17.

¹⁶ Astinatul Khaidar Fikriyana, “Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam” *di Madrasah Tarbiyatus Shiblyan*, 2023.

- c. Dalam penelitian Adinda Arly dan kawan-kawannya dalam penelitian berjudul “Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran”.

Penggunaan *artificial intelligence* telah terbukti efektif dalam mengurangi kecemasan siswa, dapat memfokuskan siswa, memberikan perubahan besar dalam aspek guruan, meningkatkan efisiensi proses belajar-mengajar, membantu pengumpulan dan analisis data informasi lebih cepat dan akurat, serta meringankan pekerjaan guru.¹⁷ Persamaan terletak pada kecanggihan teknologi yang digunakan sama-sama menggunakan Ai, dan sama sama memiliki tujuan memperlancar pembelajaran. Perbedaannya adalah tingkat siswa dalam penelitian ini mahasiswa sebagai objek penelitian sedangkan peneliti menjadikan kelas V MIS sebagai objek penelitian.

- d. Dalam penelitian Irnin Agustina Dwi Astuti, dkk berjudul “Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan *Powtoon*”

Penelitian ini di latar belakang karena perilaku inovatif guru sangat dibutuhkan selama pandemi covid 19. Guru diharapkan bisa membuat media pembelajaran kreatif agar bisa diberikan ke siswa agar siswa tidak bosan salam belajar di rumah. Penelitian ini dilakukan di SMK Paya Rumput Melaka Malaysia dengan jumlah peserta sebanyak 59 guru. Hasil

¹⁷ Adinda Arly, Nanda Dwi, and Rea Andini, “Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi Di Kelas A,” *Prosiding Seminar Nasional*, 2023, 362–74.

yang didapatkan dari analisis data yang diperoleh peningkatan guru dalam pembuatan video animasi mencapai 39 dan sangat antusias. Persamaan penelitian adalah sama-sama menggunakan animasi sebagai pilihan media pembelajaran dan sama-sama bertujuan menghilangkan rasa bosan siswa. Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah objek yang diteliti serta tingkat sekolah siswa yang dituju. Penelitian ini lebih berfokus pada pelatihan guru serta aplikasi yang digunakan berbeda peneliti Imin menggunakan powtoon sehingga terbatas dan peneliti mengembangkan media siap pakai berbasis AI yang digunakan langsung oleh siswa membuat pendekatan ini memberikan dampak langsung untuk proses pembelajaran materi ada apa saja di bumi kita yang bersifat kompleks dan abstrak.¹⁸

e. Dalam penelitian Purnama sari¹, Riri Okra², Hari Antoni Musril³,

Sarwoderta⁴ berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Guruan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di MTSN 6 Agam”

Penelitian ini dilatar belakangi masih banyak guru yang menggunakan buku dan modul sebagai sarana penyampaian materi dibidang guruan menyebabkan siswa mudah bosan. Karena materi hanya berbentuk teks atau 2D. Penelitian Purnama bertujuan merancang media animasi 3D. Penelitian yang dilakukan oleh Purnama berjenis RnD. Hasil

¹⁸ Irnin Agustina, Dwi Astuti, and Yoga Budi Bhakti, “Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Dengan Powtoon,” *Pendidikan* 10, no. 01 (2021): 61–69.

pengujian dilakukan dengan menyebarkan angket validitas mencapai nilai rata-rata 0,87, nilai rata-rata praktikalitas 0,92 dan nilai efektivitas 0,84. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti adalah sama-sama menggunakan animasi sebagai media pembelajaran dan sama-sama menggunakan jenis penelitian RnD. Perbedaannya penelitian Purnama dan teman-temannya dengan penelitian yang peneliti teliti adalah obyek yang diteliti dan model penelitian yang digunakan menggunakan model DDD-E sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.¹⁹

- f. Dalam penelitian Eka Melati, dkk berjudul “Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, guruan membutuhkan transformasi inovatif dalam cara pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis

literatur pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 88,83% dengan kriteria “Sangat Baik” dan ahli media memperoleh persentase sebesar 89,44% dengan kriteria “Sangat Baik”. Persamaan penelitian yakni memiliki tujuan yang sama memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif. Perbedaannya terletak pada dalam metode

¹⁹ Agustina, Astuti, and Bhakti.

yang digunakan oleh Eka Melati, dkk adalah tinjauan Pustaka sedangkan peneliti menggunakan survey.²⁰

Tabel 2.1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Iif Alfiatul Mukaromah, dkk	Pengembangan Animasi sebagai Media Pembelajaran Cara Menghitung Perkalian	Sama-sama menggunakan metode <i>Research and Development</i> dengan model pengembangan ADDIE dan sama-sama diterapkan pada siswa tingkat sederajat sekolah dasar.	Penelitian Iif berfokus pada pembelajaran matematika, web yang digunakan dan lokasi yang sedang diteliti serta objek yang diteliti berbeda peneliti iif menguji kelas V SD
2	Lizra Afrilia	Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sejarah	Penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan media animasi, sama-sama diterapkan pada siswa tingkat setara sekolah dasar, memiliki tujuan yang sama.	Penelitian yang dilakukan oleh Lizra dengan yang peneliti lakukan adalah lokasi penelitian, Tingkat kelas yang diteliti, dan materi pelajaran yang peneliti Lizra ambil adalah Sejarah sedangkan peneliti mengambil materi ada apa

²⁰ Ayyesha Dara Fayola Eka Melati, "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *On Education* 6, no. 1 (n.d.): 732–41.

				saja di bumi kita.
3	Adinda Arly	Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran	Kecanggihan teknologi yang digunakan sama-sama menggunakan Ai, dan sama-sama memiliki tujuan memperlancar pembelajaran.	Tingkat siswa dalam penelitian ini mahasiswa sebagai objek penelitian sedangkan peneliti menjadikan kelas V MIS sebagai objek penelitian.
4	Irin Agustina Dwi Astuti	Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon	Sama-sama menggunakan animasi sebagai pilihan media pembelajaran dan sama-sama bertujuan menghilangkan rasa bosan siswa.	Penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah objek yang diteliti serta tingkat sekolah siswa yang dituju. Penelitian ini lebih berfokus pada pelatihan guru serta aplikasi yang digunakan berbeda peneliti Imin menggunakan powtoon.
5	Purnamasari ¹ , Riri Okra ² , Hari Antoni Musril ³ , Sarwoder ⁴	Perancangan Media Pembelajaran Animasi 3D Pada Mata Pelajaran Guru Olahraga dan Kesehatan di MTSN 6 Agam	Sama-sama menggunakan animasi sebagai media pembelajaran dan sama-sama menggunakan jenis penelitian RnD.	Penelitian Purnama dan teman-temannya dengan penelitian yang peneliti teliti adalah obyek yang diteliti dan model penelitian yang digunakan menggunakan model DDD-E

				sedangkan peneliti menggunakan model ADDIE.
6	Eka Melati, dkk	Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	Memiliki tujuan yang sama memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran yang inovatif.	Metode yang digunakan oleh Eka Melati, dkk adalah tinjauan Pustaka sedangkan peneliti menggunakan survey.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian terdahulu karena terdapat beberapa kesamaan pada pembahasan penelitian yaitu media pembelajaran animasi. Adapun persamaan tersebut terletak pada pengembangan media audio visual, menggunakan penelitian RnD (Research and Development) dan bertujuan meningkatkan prestasi belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian antara peneliti dengan peneliti terdahulu yakni perbedaan subjek yang diteliti serta materi pembelajaran yang diteliti dan lokasi penelitian. Namun pada penelitian terdahulu belum ada yang membahas secara spesifik dan hasil yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran animasi berbasis AI pada materi ada apa saja di bumi kita mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS Pasirian.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau penyalur. Menurut Gegne menyatakan bahwa media sebagai segala bantu dan saluran yang digunakan menyalurkan pesan atau informasi.²¹ Sedangkan Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.²² Dengan demikian, media merupakan alat bantu atau sarana untuk mempermudah guru menyampaikan pesan, informasi atau materi dan merangsang siswa untuk mau belajar.²³

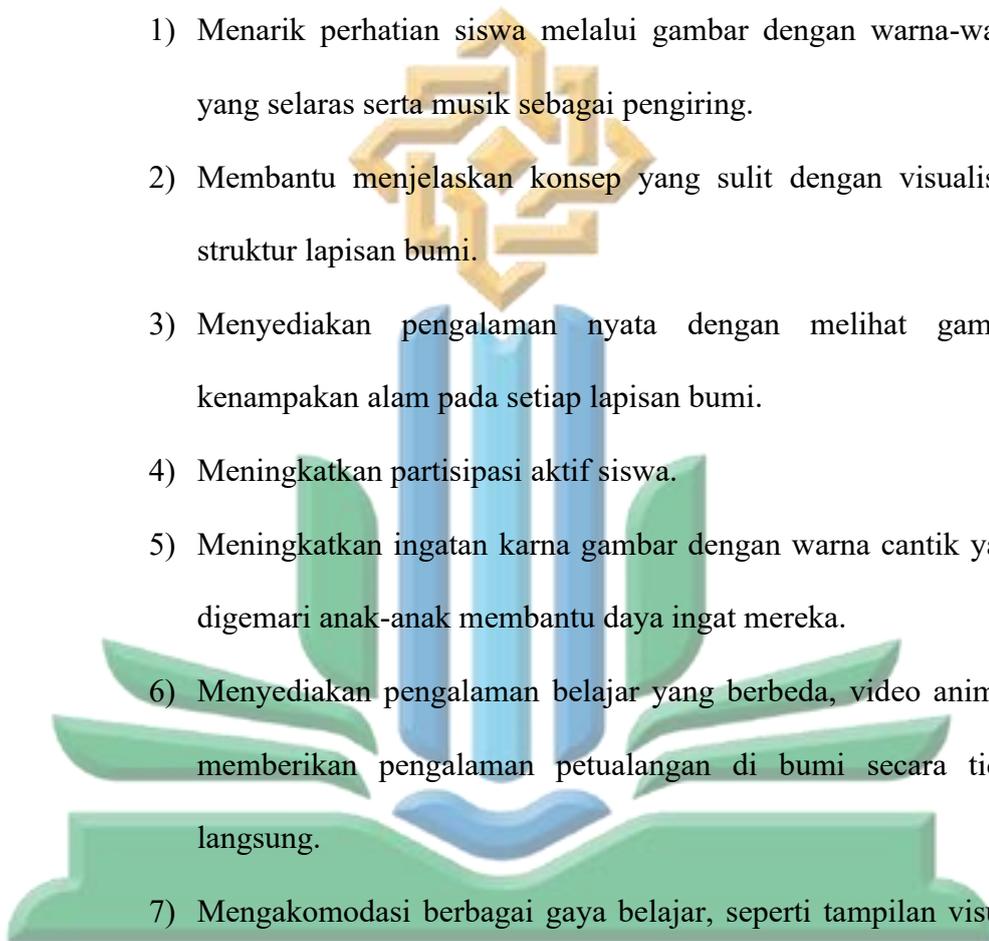
Media terdiri dari empat jenis yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media interaktif. Media audio adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan melalui suara, contohnya radio, audio komputer, pita magnetik, piringan hitam, laboratorium bahasa. Media visual adalah media yang menggunakan elemen visual untuk menyampaikan pesan, contoh gambar, foto, grafik, diagram, poster dan lain-lain. media audio visual adalah kombinasi dari media audio dan media visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui suara dan gambar, contoh rekaman video, slide-tape, film, television, desain grafis dan animasi.

b. Fungsi Media

²¹ Bambang Warsita, "Media Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar," *Jurnal Teknodik* XII, no. 1 (2018): 064–078, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.

²² Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 470–77.

²³ Sapriyah.

- 
- 1) Menarik perhatian siswa melalui gambar dengan warna-warni yang selaras serta musik sebagai pengiring.
 - 2) Membantu menjelaskan konsep yang sulit dengan visualisasi struktur lapisan bumi.
 - 3) Menyediakan pengalaman nyata dengan melihat gambar kenampakan alam pada setiap lapisan bumi.
 - 4) Meningkatkan partisipasi aktif siswa.
 - 5) Meningkatkan ingatan karna gambar dengan warna cantik yang digemari anak-anak membantu daya ingat mereka.
 - 6) Menyediakan pengalaman belajar yang berbeda, video animasi memberikan pengalaman petualangan di bumi secara tidak langsung.
 - 7) Mengakomodasi berbagai gaya belajar, seperti tampilan visual, audiotori dan membaca.

c. Jenis Media

- 1) Media audio: seperti rekaman suara, musik, dan podcast.
- 2) Media visual: seperti gambar, diagram dan poster.
- 3) Media interaktif: seperti perangkat lunak guru, aplikasi pembelajaran, dan platform e-learning.
- 4) Media audio visual: seperti video dan animasi.²⁴

d. Peran Media

²⁴ Yusufhadi Miarso, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2004): 95–105, <https://books.google.co.id/books?id>.

- 1) Meningkatkan minat dan motivasi
- 2) Menyediakan pengalaman belajar yang beragam
- 3) Meningkatkan interaksi
- 4) Meningkatkan informasi

2. Animasi Pembelajaran

a. Pengertian

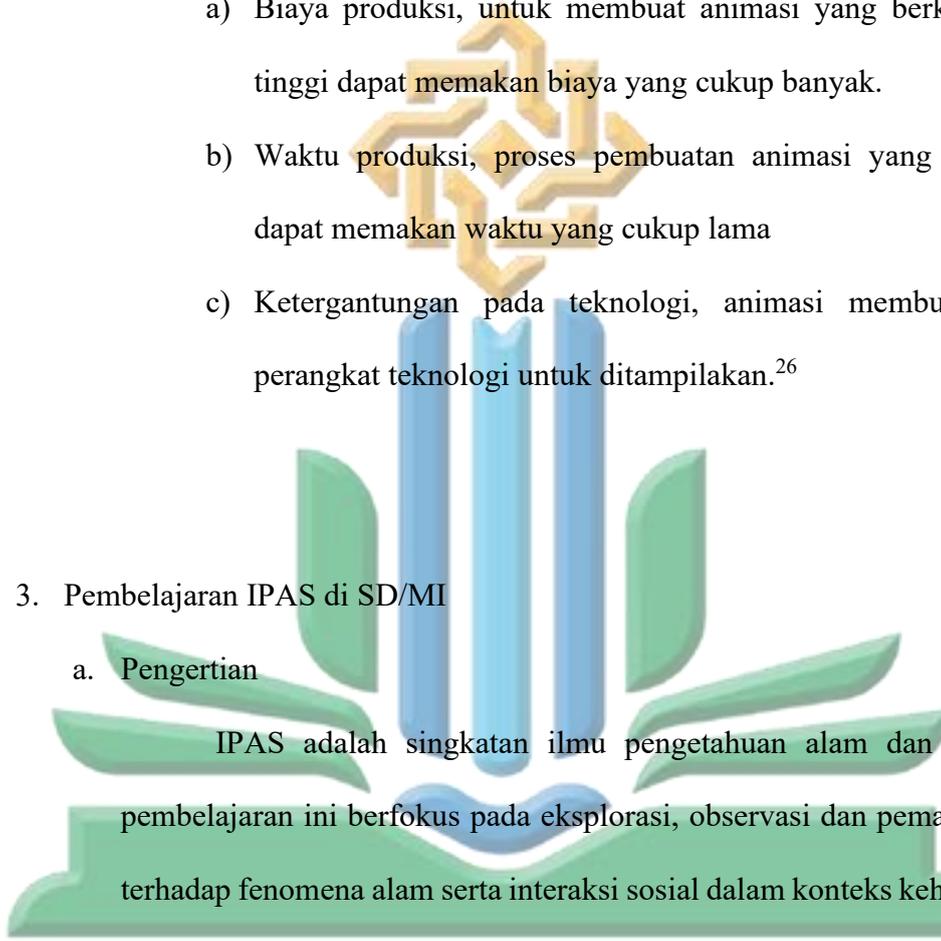
Animasi pembelajaran merupakan suatu teknologi pembelajaran yang menggunakan teknik animasi untuk menyampaikan materi pembelajaran secara visual interaktif, dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran, retensi pengetahuan, dan motivasi belajar.²⁵

1) Kelebihan

- a) Mudah diakses
- b) Dapat diputar dimana saja
- c) Menarik untuk dilihat
- d) Meningkatkan efektivitas pembelajaran
- e) Meningkatkan motivasi pembelajaran
- f) Meningkatkan retensi pengetahuan
- g) Mengembangkan kemampuan visual dan spasial
- h) Meningkatkan interaksi antara siswa dan materi pembelajaran.

2) Kekurangan

²⁵ Dina Utami, "Animasi Dalam Pembelajaran," *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, n.d.

- 
- a) Biaya produksi, untuk membuat animasi yang berkualitas tinggi dapat memakan biaya yang cukup banyak.
 - b) Waktu produksi, proses pembuatan animasi yang efektif dapat memakan waktu yang cukup lama
 - c) Ketergantungan pada teknologi, animasi membutuhkan perangkat teknologi untuk ditampilkan.²⁶

3. Pembelajaran IPAS di SD/MI

a. Pengertian

IPAS adalah singkatan ilmu pengetahuan alam dan sosial, pembelajaran ini berfokus pada eksplorasi, observasi dan pemahaman terhadap fenomena alam serta interaksi sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Tujuan dari penggabungan ini yaitu memberikan pemahaman yang lebih holistik tentang berbagai fenomena alam dan sosial serta hubungan diantara keduanya kepada siswa. Mempelajari IPAS bukan sekedar menghafal kumpulan pengetahuan, tetapi juga melibatkan proses esplorasi yang mendorong siswa terlibat secara aktif.

Guru dapat memanfaatkan berbagai sarana untuk membuat pembelajaran menjadi menarik, seperti penggunaan model

²⁶ Laila Tazkiah, "Konsep, Desain, Perbandingan Kelebihan Dan Kekurangan, Dan Implikasi Media Pembelajaran Audio Visual," *Pendidikan Tambusai* 5, no. May (2020): 8–11.

pembelajaran, teknik, media, maupun materi yang sesuai. Bagi siswa sekolah dasar, model pembelajaran IPAS yang efektif adalah yang mampu mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan sumber daya dan bahan ajar yang ada disekitar mereka dalam kehidupan sehari-hari. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang lingkungan serta membentuk kemampuan berpikir, bertindak, dan bersikap secara ilmiah.²⁷

b. Ruang Lingkup

Ruang IPAS terbagi mencakup dua bidang utama, yaitu:

1) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pada materi ini meliputi pengenalan terhadap alam, makhluk hidup, benda, dan fenomena alam. Contohnya struktur lapisan bumi, siklus air, lingkungan hidup, tanaman dan hewan, sifat benda serta energi.

2) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pada materi ini berkaitan dengan Masyarakat budaya, ekonomi, dan Sejarah. Contohnya kehidupan sehari-hari Masyarakat, perbedaan budaya, tanggung jawab sosial, serta memahami peran individu dalam Masyarakat.

²⁷ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar, Edide Infografika*, vol. 8, 2016.

Ruang lingkup kurikulum merdeka menekankan pada pembelajaran program pokok pembelajaran yang beragam serta pengembangan materi yang optimal. Kurikulum ini memberikan banyak peluang bagi peserta didik untuk mengasah keterampilan dan mengeksplorasi berbagai ide. Untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa, guru diberikan kebebasan memilih berbagai sumber belajar yang relevan.²⁸

Dalam kurikulum merdeka juga terdapat mata pelajaran IPAS, yaitu gabungan dari ilmu pengetahuan alam dan sosial. Materi dalam IPAS mencakup topik IPA dan IPS yang disusun berdasarkan tema yang sama, meskipun dikemas dalam satu buku bernama IPAS. Isi pembelajaran IPAS sangat berkaitan dengan alam serta hubungan interkasi manusia di dalamnya. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengaitkan materi dengan konteks nyata di lingkungan sekitar peserta didik, agar pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual.²⁹

c. Tujuan pembelajaran IPAS

- 1) Mengembangkan pemahaman konsep.
- 2) Meningkatkan rasa ingin tahu.
- 3) Membangun sikap sains dan sosial.
- 4) Mempersiapkan kemandirian.

²⁸ Imelda Pratiwi et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Pembelajaran SD/MI."

²⁹ Elsa Manora Nasution, Fina Putri Suci, and Muhammad Rafiq, "Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar," *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 3 (2023): 188–93, <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>.

5) Keterampilan berpikir kritis.³⁰

4. Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita

Berisikan konsep struktur lapisan bumi yang terbagi menjadi tiga lapisan utama yaitu litosfer, hidrosfer dan atmosfer. Ketiga lapisan ini tidak hanya membentuk wujud fisik bumi tetapi juga menjadi penopang bagi seluruh kehidupan makhluk di bumi. Di lapisan litosfer, siswa belajar mengenal kenampakan alam seperti gunung, bukit, lembah, daratan tinggi, dan daratan rendah. Sementara itu, pada hidrosfer terdapat beragam perairan seperti sungai, danau, rawa dan laut. Adapun atmosfer terdiri dari lapisan-lapisan udara, yaitu, troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer dan eksosfer, yang masing-masing memiliki fungsi penting dalam menjaga kestabilan iklim dan kehidupan di bumi.³¹

5. Hasil Belajar

a. Pengertian

Hasil belajar adalah indikator yang menunjukkan sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan dan mampu menerapkannya dalam konteks yang sesuai. Hasil belajar diukur melalui nilai ujian, tugas, proyek atau penilaian lainnya.

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar

³⁰ Farikhatun Nikmah, dan Agus Retnanto, and Pgmi IAIN Kudus, "Implementasi Pembelajaran IPAS Terintegrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Kurikulum Merdeka," *Agustus* 4, no. 2 (2024): 2962–746.

³¹ Kurniawan, Asrial, and Alirmansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja Di Bumi Kita Kelas V Di Sekolah Dasar."

siswa, yakni faktor internal dan faktor eksternal

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu atau siswa. Berikut hal-hal yang mendasari faktor internal;

- a) Tingkat keinginan dan semangat belajar pada diri siswa.
- b) Kondisi mental dan kesehatan fisik yang dimiliki oleh siswa.
- c) Kecerdasan dan bakat yang dimiliki oleh siswa berbeda-beda dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam memahami materi.
- d) Gaya belajar yang dimiliki setiap siswa berbeda-beda seperti visual, auditori, kinestetik.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar, baik dari lingkungan belajar maupun lingkungan keluarga.

- 1) Interaksi dan hubungan siswa dengan teman sebaya.
- 2) Akses terhadap buku, teknologi dan fasilitas guru.
- 3) Kualitas pengajaran, metode pembelajaran yang digunakan serta kedekatan guru dengan siswa.
- 4) Lingkungan keluarga, termasuk dukungan orang tua, situasi ekonomi, guru dan orang tua.

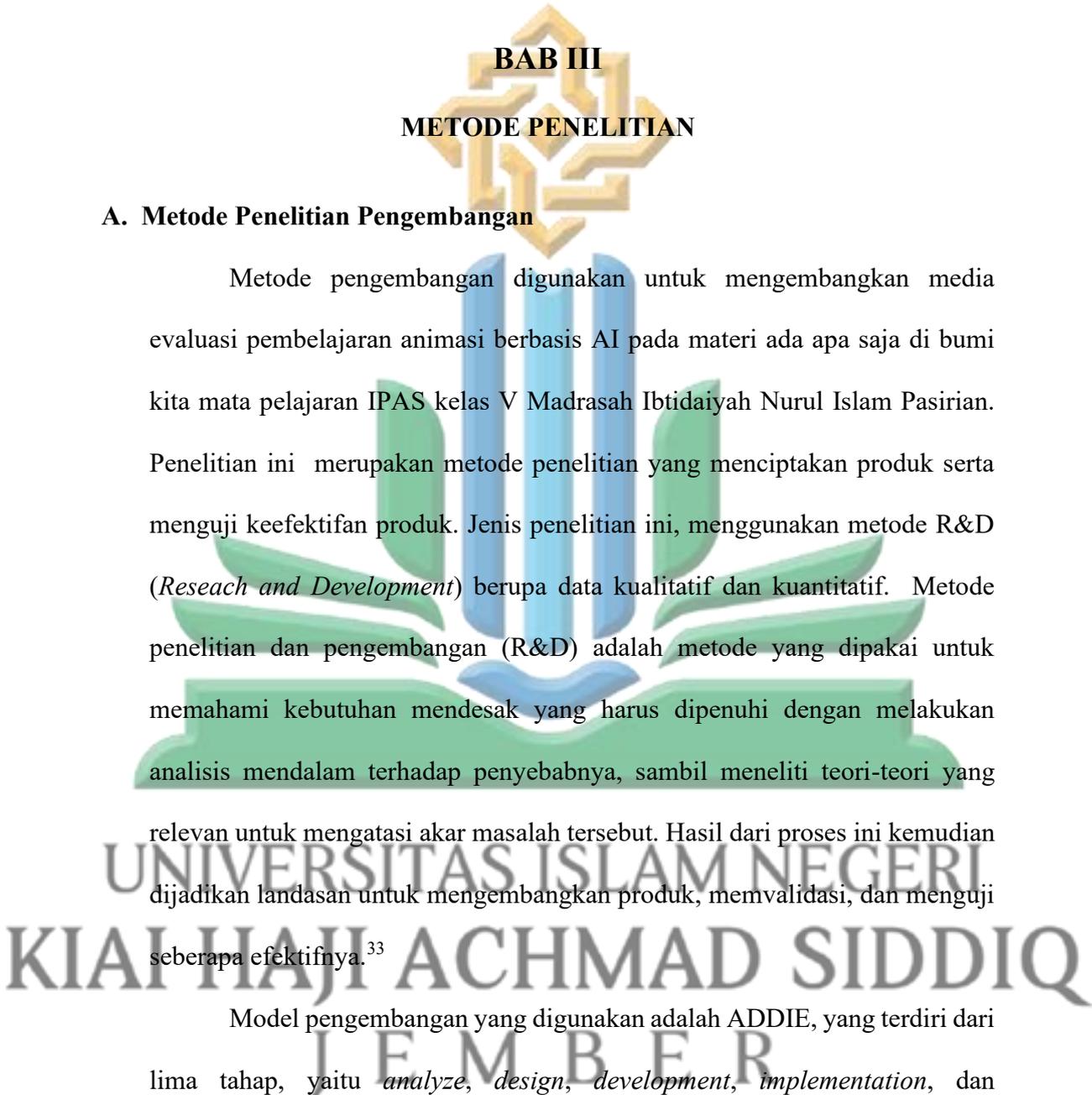
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHIMAD SIDDIQ
J E M B E R

- 5) Lingkungan budaya yang ada disekitar sangat mempengaruhi kehidupan siswa.³²



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

³² Wayan Somayana, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020): 283–94, <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian Pengembangan

Metode pengembangan digunakan untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran animasi berbasis AI pada materi ada apa saja di bumi kita mata pelajaran IPAS kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Pasirian. Penelitian ini merupakan metode penelitian yang menciptakan produk serta menguji keefektifan produk. Jenis penelitian ini, menggunakan metode R&D (*Research and Development*) berupa data kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang dipakai untuk memahami kebutuhan mendesak yang harus dipenuhi dengan melakukan analisis mendalam terhadap penyebabnya, sambil meneliti teori-teori yang relevan untuk mengatasi akar masalah tersebut. Hasil dari proses ini kemudian dijadikan landasan untuk mengembangkan produk, memvalidasi, dan menguji seberapa efektifnya.³³

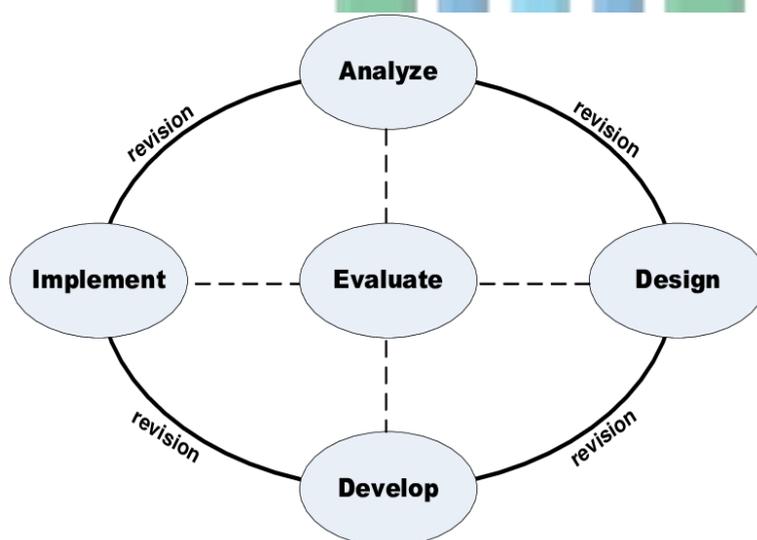
Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dan digunakan dalam proses penelitian serta pengembangan. Berdasarkan filosofi pendidikan, penerapan model ADDIE sebaiknya berpusat pada siswa, bersifat

³³ Torang Siregar, "Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan Research And Development (R&D)," *Dirosat : Journal of Education, Sosial Sciences & Humanities* 1, no. 4 (2023): 142–58.

kreatif, orisinal, dan mampu memotivasi. Karena setiap tahapan dalam model ADDIE saling berkaitan, maka pelaksanaannya harus dilakukan secara bertahap dan menyeluruh.

B. Prosedur Penelitian

Pada penelitian dan pengembangan ini, proses dilakukan mengikuti prosedur yang dikembangkan Robert Maribe Branch. Berdasarkan landasan filosofi penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif, yang terdiri dari lima langkah, yaitu :



Gambar 3.1
Tahapan RnD

1. *Analysis* (Analisa)

Tahap analisis adalah kegiatan menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi permasalahan, serta menganalisis kecenderungan siswa dalam pembelajaran. Analisis ini mengidentifikasi apa yang dibutuhkan oleh siswa berdasarkan kondisi dan kebutuhan aktual siswa dalam pembelajaran. Pada tahap analisa menganalisis masalah dan kebutuhan

yang dialami siswa dan guru di Madrasah ibtdaiyah Swasta Pasirian. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelas, ibu guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan penugasan. Masalah yang dihadapi siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Pasirian-Lumajang yaitu kurangnya minat belajar dan fokus serta minimnya media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial serta penugasan berdasarkan dari buku lembar kerja peserta didik. Hal tersebut membutuhkan media pembelajaran baru yang kreatif dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mempermudah pemahaman siswa.

Analisis kebutuhan yang didapatkan meunjukkan bahwa siswa kelas V membutuhkan media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial, terdapat sebagian besar siswa memiliki nilai di bawah KKM. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media Animasi untuk meingkatkan hasil belajar peserta didik.

2. *Design* (Perancangan)

Desain adalah tahap awal dalam mendesain produk yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa, serta penyusunan skenario kegiatan belajar. Selanjutnya, tahap ini mencakup pengatuan perangkat yang dipilih untuk pembelajaran. Juga mempertimbangkan pula berbagai sumber pendukung yang menjadi penunjang efektivitas pembelajaran. Kegiatan awal yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- a. Perancangan materi pembelajaran

- 1) Menulis Standar Kompetensi dan tujuan pembelajaran (TP) pada materi ada apa saja di bumi kita.
 - 2) Mengidentifikasi indikator pencapaian kompetensi dasar (KD).
 - 3) Mengembangkan dan melakukan pemilihan konten pembelajaran.
- b. Perancangan desain media pembelajaran ini menggunakan Ai
- 1) Merancang tampilan gambar dan konsep dasar media interaktif
 - 2) Menentukan tata letak dan mengembangkan animasi
 - 3) Mengumpulkan item (berupa grafik, gambar, suara, foto, dan lain-lainnya).

Pada tahap perancangan adalah merancang desain produk yang menarik dan sesuai dengan materi ada apa saja di bumi kita yang dibutuhkan siswa kelas V madrasah ibtidaiyah yang dimulai dengan merancang materi pembelajaran ada apa saja di bumi kita serta merancang

desain media animasi pembelajaran menggunakan AI (*Artifical intelligence*).

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan tahap merealisasikan desain produk yang telah disusun sebelumnya. Jika di dalam tahap desain diperlukan perangkat lunak pendukung untuk membantu pengembangan produk menjadi prototipe, maka pada tahap pengembangan dilakukan uji coba terhadap produk evaluasinya. Dalam tahap ini media pembelajaran

animasi berbasis AI dibuat dan disempurnakan, produk yang telah dirancang nantinya diuji coba terlebih dahulu.

Pada tahap pengembangan adalah proses membuat atau mewujudkan produk desain animasi pembelajaran berbasis *Artificale intelligence*. Dalam arti menjadi tahap akhir dari pembuatan produk animasi pembelajaran berbasis *Artificale intelligence* pada materi ada apa saja di bumi kita pada mata pelajaran IPAS kelas V MI.

4. *Implementation* (Implementasi/eksekusi)

Implementasi adalah langkah konkret dalam penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Dalam tahap ini seluruh komponen yang telah dirancang dan dikembangkan sesuai dengan peran serta fungsinya agar dapat digunakan secara optimal oleh siswa. Selama proses implementasi penyampaian materi disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran baru yang dirancang. Setelah metode

diterapkan, dilakukan evaluasi awal sebagai bentuk umpan balik bagi penerapan model/metode pada tahap berikutnya yang lebih sempurna.

Pada tahap implementasi menjadi tahap menerapkan produk animasi pembelajaran berbasis AI pada materi ada apa saja di bumi kita pada mata pelajaran IPAS kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Pasirian Lumajang.

5. *Evaluation* (Evaluasi/ Umpan balik)

Evaluasi merupakan proses menilai keberhasilan sistem pembelajaran yang dikembangkan telah mencapai tujuan yang diharapkan

atau belum. Evaluasi ini menjadi tahap terakhir dalam model desain sistem pembelajaran ADDIE. Jenis evaluasi dilakukan adalah evaluasi sumatif, yaitu evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Evaluasi sumatif bertujuan mengukur pencapaian kompetensi akhir dari pembelajaran atau tujuan pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi ini dimanfaatkan sebagai umpan balik bagi pengguna model atau metode yang dikembangkan. Jika diperlukan revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau terhadap aspek-aspek yang belum terpenuhi dalam model/metode yang digunakan. Adapun aspek-aspek yang dievaluasi meliputi:

- 1) Tingkat antusias siswa terhadap keseluruhan kegiatan pembelajaran
- 2) Peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sebagai indikator peningkatan kompetensi diri
- 3) Kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran menggunakan media animasi yang dikembangkan.

Pada tahap evaluasi menentukan atau menilai apakah produk pada materi ada apa saja di bumi kita pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial kelas V madrasah ibtidaiyah di sekolah MIS Pasirian dapat diterapkan secara baik, dan apakah bermanfaat dapat membantu proses pembelajaran dan kelebihan serta kekurangan dari media animasi pembelajaran berbasis AI pada materi ada apa saja di bumi kita pada mata pelajaran IPAS kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Pasirian.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk memenuhi kriteria produk pembelajaran. Adapun tahapan uji coba yaitu

1. Desain Uji Coba

Pengujian dilakukan oleh seorang ahli materi, seorang ahli media dan seorang ahli bahasa. Ahli materi ada apa saja di bumi kita pada mata pelajaran IPAS diwakilkan oleh Bapak Ridwan selaku dosen mata kuliah IPS MI/SD, dan validasi ahli bahasa diwakilkan oleh Ibu Khoiriyah selaku guru sarjana pendidikan bahasa Indonesia untuk mengevaluasi produk yang telah dibuat. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar untuk revisi pertama.

2. Subjek Uji Coba

Subjek diuji coba media siswa kelas V dan guru kelas V di madrasah ibtdaiyah swasta Pasirian-Lumajang. Objek dalam penelitian

ini adalah aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran animasi berbasis AI pada materi Ada Apa Saja di Bumi Kita untuk meningkatkan pemahaman konsep materi pembelajaran.

3. Jenis Data

Jenis data yang telah dikembangkan oleh penulis terdiri dari:

a. Data Kualitatif

Data ini berupa saran dan komentar yang diperoleh saat proses pengembangan, dan dipaparkan secara deskriptif terkait produk media pembelajaran, yakni media animasi berbasis AI pada materi “Ada Apa

Saja di Bumi Kita” mata pelajaran IPAS.

b. Data Kuantitatif

Data ini berupa angka-angka yang dihasilkan dari pengukuran, yang digunakan dalam mengukur kevalidan. Data yang digunakan dalam mengukur kevalidan, diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

4. Instrumen Pengumpulan data

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai instrumen pengumpulan data. Metode pengumpulan data ini memfasilitasi peneliti dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan, salah satunya penggunaan angket sebagai instrumen untuk penilaian dan untuk mendapatkan tanggapan dari siswa yakni angket produk dan angket responden. Angket produk ditujukan kepada ahli media dan ahli materi, dan pengguna (guru kelas). Angket responden ditujukan kepada guru dan

siswa kelas V madrasah ibtidaiyah swasta Pasirian-Lumajang. Pelaksanaan instrumen pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dengan guru dan siswa, angket/proyeksi, observasi sekolah dan survei pendahuluan. Adapun langkah-langkah dalam teknik pengumpulan data adalah:

a. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di lokasi penelitian melalui pengamatan pada proses belajar mengajar di kelas V MIS Pasirian-Lumajang. Observasi awal yang dilakukan peneliti bertujuan

untuk memahami kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan penelitian dan pengembangan secara khusus untuk media pembelajaran. Maka bahan untuk melakukan tahap selanjutnya yaitu hasil dari observasi yang dilakukan oleh peneliti.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti secara tidak terstruktur, dengan mencatat secara sistematis antara peneliti dengan guru kelas. Proses pengumpulan data melalui wawancara dalam bentuk tanya jawab terarah guna menggali informasi mengenai analisis kebutuhan. Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara semi terstruktur, peneliti tidak menyusun instrumen wawancara, peneliti bebas memberi pertanyaan tetap masih fokus dalam ruang lingkup penelitian yang ingin dilakukan. Peneliti melakukan pencatatan secara sistematis selama proses pengumpulan data wawancara untuk memperoleh informasi terkait analisis kebutuhan.

4. Angket

Angket digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media pembelajaran animasi berbasis AI yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, pengguna dan siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Swasta Pasirian-Lumajang. Untuk memperoleh data mengenai aspek praktikalitas, angket diberikan oleh peneliti kepada guru kelas serta seluruh siswa kelas V MIS Pasirian.

5. Tes

Tes dalam penelitian ini berfungsi untuk menganalisis hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS sebelum dan sesudah menggunakan media yang dikembangkan titik ada dua tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes pra-tes dan pasca-tes yang diambil dari uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama titik tes ini digunakan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

6. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan mengambil foto selama pelaksanaan uji lapangan. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk memperoleh data tambahan dan menangkap momen saat siswa belajar, menggunakan media pembelajaran animasi berbasis AI. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kelayakan media menggunakan skala likert, yang umum digunakan dalam analisis kuantitatif dan memberikan skor pada setiap item pernyataan.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengidentifikasi dan penyusunan data secara sistematis, yang didapatkan melalui observasi, wawancara serta dokumentasi. Proses ini dilaksanakan dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menguraikannya, menyusunnya dalam bentuk pola, memilah informasi serta menyusun

kesimpulan agar lebih mudah dipahami baik oleh peneliti maupun orang lain.³⁴

Dalam penelitian ini, analisis kevalidan dapat dilakukan melalui angket penilaian dari tiga validator ahli, antara lain validator ahli evaluasi, validator ahli materi dan validator ahli bahasa. Angket tersebut memuat sejumlah indikator yang telah disesuaikan dengan cakupan yang diperlukan saat analisis media pembelajaran animasi berbasis AI berbantuan *Leonardo Ai*, *voice changer*, *G Live* pada mata pelajaran IPAS topik cerita tentang ada apa saja di bumi kita. Tiga aspek yang dipakai peneliti untuk menganalisis kevalidan data, yakni :

a. Validasi Ahli Media/desain media

Validasi ahli media merupakan penilaian yang dilakukan oleh ahli media diwakilkan oleh dosen yang kompeten yang berkaitan dengan media yang dikembangkan, yakni Bapak M. Sholahuddin Amirulloh, M.pd.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli isi atau kontens merupakan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi IPS diwakilkan oleh dosen IPS yang kompeten. Penilaian yang diberikan meliputi aspek kualitas isi, kualitas evaluasi pembelajaran, kralitas interaksi dan kualitas tampilan. Melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli materi nantinya akan

³⁴ Marinu Waruwu, "Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 2 (2024): 1220–30, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.

diperoleh kevalidan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan berdasarkan yang mengacu pada indikator dalam instrument angket penelitian. Validator ahli materi yakni Bapak Muhammad Ridwan Arif, M.Pd.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli bahasa merupakan penilain yang dilakukan oleh dosen atau guru yang memiliki keahlian dalam hal tata bahasa. Validator ahli bahasa diwakilkan kepada ibu khoiriyah S.Pd. selaku guru kelas yang bersarjana pendidikan bahasa Indonesia.

Tabel 3.1
Skor Angket Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Teknik analisis data kualitatif dilakukan secara deskriptif, yaitu dengan menganalisis proses penelitian berdasarkan hasil wawancara yang berkaitan dengan analisis permasalahan dan kebutuhan siswa. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif yang didasarkan pada hasil penilaian dari para ahli, meliputi ahli media, ahli materi, guru, dan siswa.

Analisis data untuk kuantitatif bertujuan menilai validitas, praktikalitas dan efektivitas produk. Nilai validitas, praktikalitas dan efektivitas diperoleh melalui pengolahan data dari penilaian para ahli

untuk mengevaluasi produk. Teknik perhitungan mengacu pada rumus persentase yang telah diadaptasi dari sumber yang relevan.

Hasil validitas diperoleh dengan cara menghitung rata-rata penilaian dari setiap kali datang titik rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

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

Keterangan:

V-ah : validasi ahli

V-pg : validasi pengguna atau guru

Tse : total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh : total skor yang diharapkan

Tabel 3.2
Kriteria Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas	Keterangan
81,00%-100,00%	Sangat Valid	Tidak Revisi
61,00%-80,00%	Valid	Tidak Revisi
41,00%-60,00%	Cukup Valid	Sebagian Revisi
21,00%-40,00%	Kurang Valid	Tidak Bisa digunakan
00,00%-24,00%	Sangat Tidak Valid	Tidak Bisa digunakan

Adapun analisis data kepraktisan yang didapat dari angket skala Guttman respon siswa titik teknik perhitungan persentase yang dilakukan di sini yaitu diadaptasi oleh Akbar dengan rumus sebagai berikut:

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

Keterangan:

NPr = nilai proses

TS-e = total skor empirik (skor ini yaitu yang diperoleh peserta didik)

TS-max = total skor maximum yang diharapkan

Lalu untuk mengukur tata keefektifan dalam penelitian menunggu kan uji validitas soal, taraf kesukaran soal, daya pembelajaran soal dan juga uji N-Gain. Berikut penjelasan dari uji keefektifan dalam penelitian ini:

a. Test N-Gain

Teknik analisis gain ternormalisasi <g> digunakan untuk menilai dan mengetahui peningkatan penguasaan materi. <g> ternormalisasi atau skor N-Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode atau model tertentu dalam proses

pembelajaran. Uji N-Gain skor dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai pre-test dan nilai post-test. Kemudian menganalisis selisih

antara nilai pre-test dan post-test atau gain score, untuk melihat peningkatan yang terjadi atau efektif. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis ternormalisasi adalah sebagai berikut.

Berikut cara menghitung rumus skor gain ternormalisasi:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Cara menentukan nilai rata-rata skor gain ternormalisasi dilakukan untuk mengetahui kriteria peningkatan pemahaman terdapat pada tabel berikut:

Tabel 3.3
Interpretasi skor N-Gain yang dinormalisasi

<i>Normalized gain Score</i>	<i>Criteria</i>
$g \leq 0,3$	<i>Low</i>
$0,3 < g \leq 1,00$	<i>Medium</i>
$0,70, g \leq 1,00$	<i>High</i>

Persentase skor N-Gain tersebut kemudian dikonversikan dalam bentuk kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kategori Interpretasi Persentase Efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Kriteria
> 76	Efektif
56 - 75	Cukup
40 – 55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Latar Belakang Lingkungan Sekolah

1. Profil Sekolah



Madrasah Ibtidaiyah Swasta Nurul Islam Pasirian-Lumajang merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang berada dibawah naungan Kementerian Agama yang bertempat di jalan Masjid Besar Nurul Huda Pasirian, kecamatan Pasirian kabupaten Lumajang. Lokasi MIS Nurul Islam Pasirian-Lumajang ini sangat cocok untuk proses belajar mengajar karena terletak di dekat dalam perkampungan dan jauh dari jalan raya, sehingga memberikan kenyamanan untuk belajar karena terhindar dari kebisingan suara kendaraan dan aman bagi siswa untuk berjalan disekitar sekolah.

Proses belajar mengajar di MIS Nurul Islam Pasirian-Lumajang diselenggarakan di pagi hari sampai dengan siang hari. Sebelum proses kegiatan pembelajaran berlangsung, seluruh siswa melaksanakan sholat dhuha berjamaah pukul 07.00-07.20, pukul 07.20-08.20 mengaji tilawati di dalam kelas masing-masing dan kemudian melakukan pembiasaan pada pukul 08.20-08.30. Kemudian memulai pembelajaran pada pukul 08.30 dan pada pukul 12.30.-13.00 melakukan sholat dhuhur, kembali melaksanakan pembelajaran hingga pukul 14.10.

2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Berikut jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di Madrasah Ibtidaiyah Pasirian-Lumajang tahun 2023/2024 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

No	Keterangan	Laki-laki	Perempuan
1	Guru tetap yayasan	7 orang	13 orang
2	Guru tidak tetap	-	1 orang
3	Guru honorer	3 orang	4 orang
4	Staf tata usaha	1 orang	-
5	Penjaga sekolah	1 orang	-

Adapun tenaga pendidik berjumlah 28 orang yang terdiri dari 12 laki-laki dan 18 perempuan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan studi bersama dengan guru kelas V, yaitu Ibu Khoiriyah, S.Pd yang memiliki latar belakang pendidikan S1 di Universitas Jember.

3. Data Peserta Didik

Di MIS Pasirian-Lumajang pada tahun 2024/2025, jumlah peserta didik secara keseluruhan adalah 626 peserta didik. Berikut data peserta didik antara lain:

Tabel 4.2
Data Peserta Didik

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
I	22	30	52
II	23	26	59
III	25	30	55
IV	19	26	45
V	28	31	59
VI	20	28	48
Jumlah	137	171	318

Tabel 4.3
Daftar Nama Siswa Kelas V

No	Nama	Jenis Kelamin
1.	Abizar Rafael Kurniawan	L
2.	Achmad Tegar Purnama	L
3.	Affan Faeyza	L
4.	Ahmad Muzaky Al-Hakim	L
5.	Ahmad Zidan Maulana	L
6.	Alifa Shabira Nurmakhmuda	P
7.	Amanda Labibah Putri Latyfah	P
8.	Aulia Ruby Izzatunnisa	P
9.	Dea Naila Robihah	P
10.	Elvira Soares	P
11.	Fathur Rido	L
12.	Firdaus Maulana Ibrahim	L
13.	Gilang Fitra Hari Prasetyo	P
14.	Hulwah Nadin Aprilia	P
15.	Khairunisa Mey Salsabila	P
16.	Khoirul Alfarizi	P
17.	Kinara Anfa Meisyach	P
18.	Mahira Hasna Kamila	P
19.	Mohammad Rafael Arga Putra Syahrial	L
20.	Muhammad Aulia Fahmi Amirullah	L
21.	Muhammad Azka Al-antony	L
22.	Muhammad Haykal Izam Al-azizi	L
23.	Muhammad Ilham Kurniawan	L
24.	Muhammad Roqi Nailun Nabhan	L
25.	Nada Fariza Salsabila	P
26.	Nafisah Salsabila Aulia	P
27.	Naura Salsabila	P
28.	Rama Keyza Vernando Dwi Kahitna	L
29.	Ridwan Pradita Putra	L
30.	Veil Putri Cahyani	P
31.	Vino Al-brian Maulana Ibrahim	L

4. Sarana dan Prasarana

Fasilitas seperti sarana dan prasarana merupakan komponen penting dan harus terpenuhi menjadi penunjang dalam tercapainya tujuan pendidikan. Sarana pembelajaran yang terdapat di MIS Pasirian-

Lumajang cukup memadai diantaranya yaitu: masjid, ruang guru, ruang kepala sekolah, aula, toilet, uks, perpustakaan, ruang komputer dan kantin.

Dari prasarana diatas, ruang kelas V yang menjadi fokus utama pada penelitian ini. Adapun sarana yang tersedia yaitu : papan tulis, kursi, meja, kipas angin dan proyektor. Ruang kelas memiliki kondisi yang bersih dan nyaman digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu diruang kelas terdapat poster edukasi dan gambar-gambar materi belajar sehingga menambah semangat siswa untuk belajar.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi ada apa saja di bumi kita. Dalam pengembangan media pembelajaran animasi, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima tahapan, yaitu:

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Tahap paling awal dalam model pengembangan ADDIE adalah analisis. Peneliti mengumpulkan data melalui kegiatan observasi dan wawancara mengenai kegiatan belajar di MIS Nurul Islam Pasirian-Lumajang pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas V. Observasi dan wawancara tersebut dilakukan secara tatap muka dengan narasumber Khoiriyah, S.Pd. selaku guru kelas V MIS Nurul Islam Pasirian-Lumajang dan siswa kelas V.

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis ini peneliti melaksanakan observasi didalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan melakukan wawancara terhadap guru kelas dan perwakilan siswa kelas V. Dengan tujuan untuk mengetahui ketersediaan media pembelajaran, sumber belajar, cara guru mengajar serta kesulitan guru dan siswa saat proses pembelajaran.

Observasi serta wawancara dipilih sebagai cara analisis kebutuhan yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran di dalam kelas V. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru, guru kelas 5 menjelaskan bahwa ketika mengajar beliau tidak hanya menggunakan metode ceramah saja tapi menggunakan berbagai metode pembelajaran yang saya merangsang anak supaya memberikan feedback, serta menggunakan beberapa

media fisik juga sesekali menggunakan media visual. Penggunaan media audio visual jarang dilakukan, dan media audio visual yang digunakan oleh guru jasa dari YouTube.

Ada observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 21 April 2024. Peserta didik kelas 5 mengikuti pelajaran dengan baik akan tetapi terdapat kendala ketika pembelajaran terutama ilmu pengetahuan alam dan sosial sendiri hal ini disebabkan karena banyak materi yang harus dihafal dan penggambaran maupun foto kenampakan alam yang harus dipelajari penggambarannya sangatlah

sedikit dan kurang rinci, membuat siswa kurang minat dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial selama pembelajaran berlangsung. Secara acak mewawancarai peserta didik kelas V sebagai subjek dalam penelitian.

Dari hasil wawancara dengan siswa ditemukan bahwa siswa memerlukan sebuah model penyampaian materi yang lebih baik lagi, hal tersebut dikarenakan model pembelajaran yang monoton pada metode ceramah membuat pembelajaran bersifat membosankan dan tidak menarik perhatian siswa. Konsep pembelajaran seperti tersebut kurang diminati sehingga pembelajaran tidak dapat di serap dengan baik oleh peserta didik.

Namun pada saat menggunakan media pembelajaran visual peserta didik sangat antusias. Dari hasil observasi dan wawancara peneliti berupaya merancang media pembelajaran animasi berbasis

Ai, dengan karakter dan kenampakan alam yang telah disesuaikan dengan kurikulum sekolah untuk mendukung pembelajaran serta pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Animasi dipilih sebagai media yang dikembangkan oleh peneliti untuk menarik minat peserta didik serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Peneliti mengambil mata pelajaran IPAS materi Ada apa saja di bumi kita di kelas V MIS Pasirian-Lumajang dikarenakan materi ini memiliki peranan penting untuk pemahaman peserta didik mengenai struktur lapisan bumi serta

kenampakan alam pada setiap lapisannya, yang akan dijabarkan dengan memanfaatkan animasi yang dapat menerangkan materi dengan lebih baik, menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁴⁹

b. Analisis Materi

Analisis materi ini bertujuan untuk mengetahui materi yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan yaitu media animasi. Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas V yaitu ibu Khoiriyah. S.Pd untuk mengetahui materi mana yang cocok untuk diterapkan pada media animasi. Hal tersebut agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Materi yang diambil untuk diterapkan pada media animasi yaitu materi ada apa saja di bumi kita pada mata pelajaran IPAS di Bab IV pada semester genap.



Gambar 4.1

Melakukan wawancara dengan guru kelas V

Materi ada apa saja di bumi kita merupakan ilmu yang sangat penting karena merupakan pokok dasar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Karena mata pelajaran IPAS identik dengan alam/tumbuh-tumbuhan, struktur bumi dan makhluk hidup

sehingga siswa harus memiliki pemahaman yang mendalam agar tidak kesulitan dalam mempelajari bab atau pembelajaran selanjutnya.

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran dirancang sebaik mungkin agar media yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk siswa kelas lima, berfokus pada materi ada apa saja di bumi kita adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui struktur lapisan bumi
- 2) Mengetahui macam-macam struktur lapisan bumi
- 3) Mengetahui setiap bagian kenampakan alam pada setiap macam struktur lapisan bumi

Dengan terdapatnya tujuan pembelajarn tersebut, video animasi dapat dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh kurikulum, serta memastikan bahwa animasi yang disajikan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memilih materi ada apa saja di bumi kita untuk diterapkan pada media animasi berdasarkan acuan dari Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).

Tabel 4.4
Pemetaan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik dapat mengidentifikasi struktur lapisan	1. Setelah belajar menggunakan media animasi peserta didik dapat mengidentifikasi bagian-bagian struktur lapisan bumi dengan benar.

bumi	2. Setelah belajar menggunakan media animasi peserta didik dapat memahami perbedaan dan fungsi setiap kenampakan alam bagian dari struktur lapisan bumi.
------	--

2. Perencanaan (*Design*)

Tahap perencanaan ini yaitu menyusun tujuan pembelajaran dan membuat produk yang akan dikembangkan yang berupa media animasi berbasis Ai. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Menyusun Tujuan Pembelajaran

Pada tahap menyusun Tujuan Pembelajaran ini, media animasi berbasis AI dikembangkan sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang mengacu pada kurikulum merdeka, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi siswa dengan menggunakan materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita”.

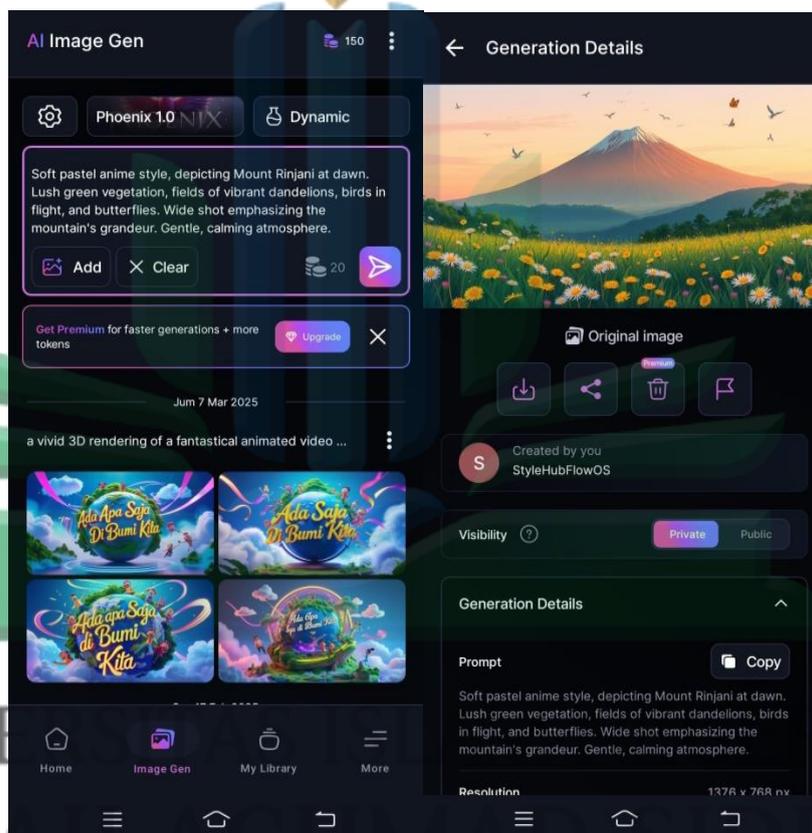
Pada tahap ini peneliti menyusun berdasarkan kurikulum yang digunakan di kelas V MIS Pasirian-Lumajang yaitu kurikulum merdeka, serta soal *pretest* dan *posttest* yang sesuai dengan materi (Ada Apa Saja di Bumi Kita).

b. Pembuatan Animasi berbasis Ai

Pembuatan media animasi berbasis AI ini menggunakan bahan dari beberapa aplikasi berbasis Ai. Aplikasi yang digunakan cukup beragam dan memiliki fungsi yang berbeda-beda. Adapun langkah-langkah proses pembuatan media animasi berbasis AI yaitu sebagai berikut:

1) Buka aplikasi *Leonardo AI*

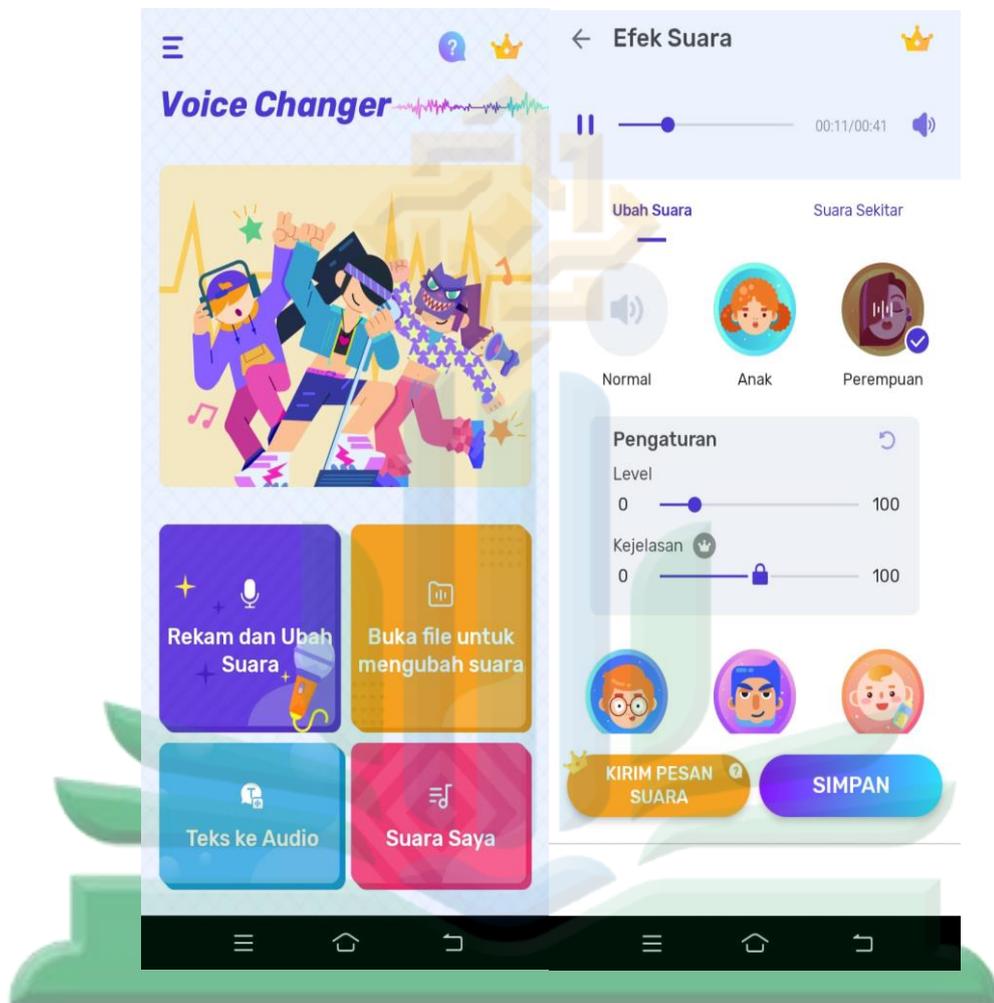
Tuliskan *prompt* perintah pada kolom *image gen* sesuai dengan kenampakan alam apa yang ingin dihasilkan, tambahkan kalimat perintah hingga menghasilkan gambar sesuai keinginan. Setelah hasil gambar sesuai dengan yang diinginkan unduh.



Gambar 4.2
Leonardo Ai

2) Buka aplikasi voice changer

Rekaman suara yang telah dibuat masukkan ke pilihan suara karakter animasi, atur level dan kejelasan suara karakter yang dipilih sesuai keinginan dan simpan.



Gambar 4.3
Voice Changer Ai

3) Buka Aplikasi *G. Live*

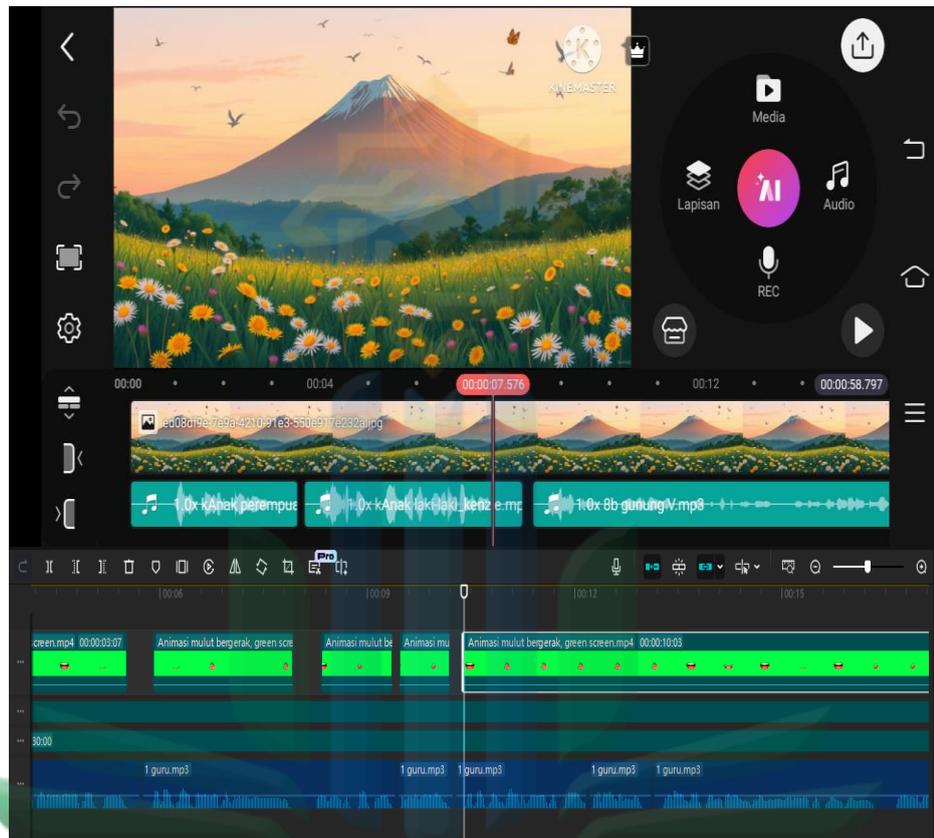
Bentuk postur anggota tubuh karakter yang ingin disesuaikan dalam animasi mulai tangan, kaki, mata, hidung, mulut. Rubah ekspresi sesuai dengan akarakter anak-anak. Kostum atau pakaian juga bisa disesuaikan agar semakin mirip dengan anak SD/MI.



Gambar 4.4
G. Live

4) Buka Aplikasi *ShotCut*

Masukkan semua gambar struktur lapisan bumi yang telah dibuat di *leonardo* yang akan dijadikan background, sesuaikan suara dan karakter animasi yang telah dibuat kemudian gabungkan, edit berikan efek dan musik, lalu unduh tunggu hingga selesai.

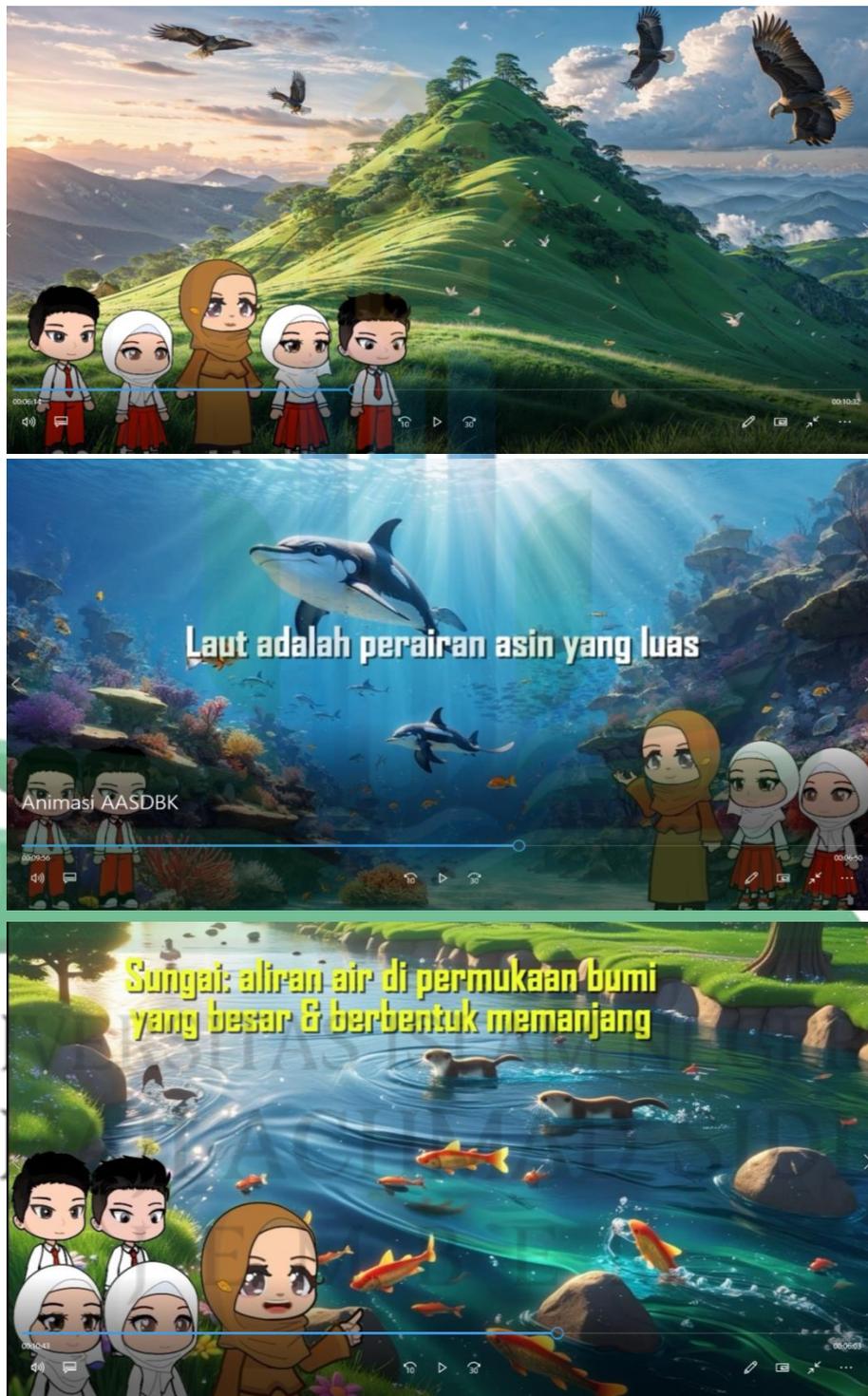


Gambar 4.5
ShotCut

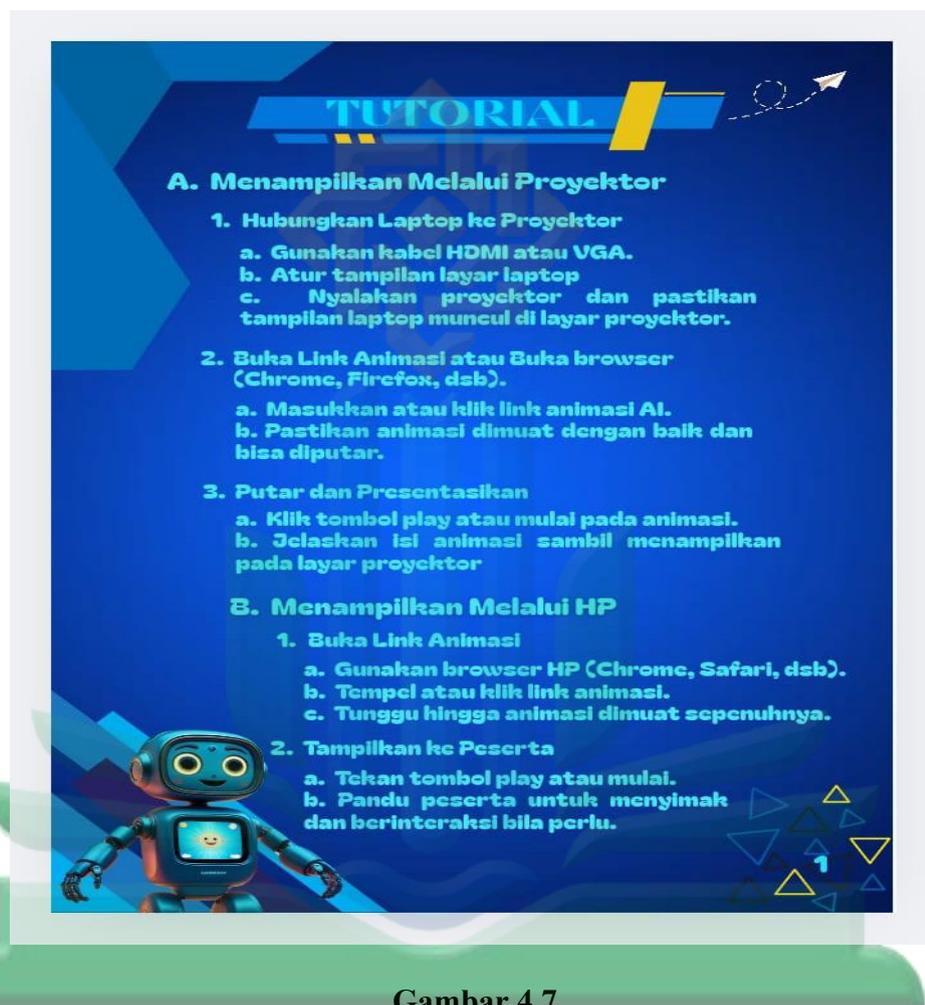
Adapun tampilan dari media pembelajaran animasi berbasis

AI sebagai berikut :





Gambar 4.6
Tampilan Animasi



Gambar 4.7
Petunjuk Penggunaan

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan (*development*) merupakan proses pengembangan media animasi berbasis Ai. Pada tahap ini, dilakukan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa agar dapat mengetahui kelayakan dari media animasi berbasis AI yang akan dikembangkan. Masukan dan saran dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media tersebut.

Uji coba skala kecil dilakukan oleh 5 siswa kelas IV dengan menggunakan media animasi berbasis Ai. Siswa memberikan tanggapan

yang sangat positif terhadap media sangat antusias dalam belajar, merasa senang ketika menggunakan media tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa media animasi berbasis AI dapat menarik minat siswa untuk belajar serta memudahkan pemahaman materi pelajaran.

Adapun data hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa atau pembelajaran sebagai berikut:

a. Validasi ahli media

Validator ahli media pembelajaran merupakan seorang dosen PGMI di UIN Khas Jember yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd. berikut hasil validasi media pembelajaran yang diperoleh.

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Tampilan animasi menarik dan sesuai untuk anak-anak tingkat SD atau MI	5	5	100%	Sangat Valid
2.	Tata letak dan penempatan elemen visual (gambar dan teks) mudah dipahami oleh anak SD atau MI	4	5	80%	valid
3.	Penggunaan dan penggabungan warna sesuai dengan kenampakan alam yang asli namun dalam bentuk dunia anak-anak	5	5	100%	Sangat Valid
4.	Penggunaan suara, musik, dan efek audio mendukung suasana pembelajaran	4	5	80%	Valid

5.	Pemilihan setting cerita tempat sesuai dengan materi	4	5	80%	Valid
6.	Konten yang disajikan animasi sesuai dengan tingkat pemahaman anak SD atau MI	4	5	80%	Valid
7.	Bahasa yang digunakan dalam animasi sesuai dengan pemahaman anak SD atau MI	5	5	100%	Sangat Valid
8.	Animasi mampu menjelaskan konsep pelajaran dengan sederhana	4	5	80%	Valid
9.	Kesesuaian dialog animasi dan teks pada animasi	4	5	80%	Valid
10.	Desain yang digunakan kreatif dan menarik	4	5	100%	Sangat Valid
11.	Kejelasan gambar pada animasi	5	5	80%	Valid
12.	Penggunaan media pembelajaran untuk proses pembelajaran	4	5	80%	Valid
13.	Animasi digunakan untuk pembelajaran jangka waktu lama	4	5	80%	Valid
14.	Animasi pembelajaran dapat digunakan dengan mudah	5	5	100%	Sangat Valid
15.	Animasi dapat dijalankan di berbagai perangkat	5	5	80%	Valid
	Jumlah	66	75	88%	Sangat Valid

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

$$P = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Keterangan:

P : Presentase skor (Dibulatkan)

$\sum x$: Jumlah nilai Jawaban responden dalam suatu item

$\sum x_i$: Jumlah skor ideal dalam satu item

Berdasarkan tabel diatas jumlah validasi pada tiap butir pertanyaan persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat valid memperoleh 6 butir soal, presentase sebesar 80% dengan kriteria valid memperoleh 9 butir soal. Didapatkan Jumlah hasil penilaian sebanyak 88% dengan kriteria sangat valid.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen mata pelajaran IPS SD/MI di UIN Khas Jember yaitu Bapak Muhammad Ridwan Arif, M.Pd. Hasil validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.6
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksima I	Per sentase	Kriteria
1.	Susunan materi disajikan sesuai dengan kurikulum siswa kelas V di sekolah	5	5	100%	Sangat Valid

2.	Kesesuaian animasi pembelajaran dengan materi, kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5	100%	Sangat valid
3.	Materi menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut	4	5	80%	Valid
4.	Materi dalam animasi tersusun secara sistematis	4	5	80%	Valid
5.	Materi yang disajikan mudah dilihat dan dipahami	4	5	80%	Valid
6.	Kualitas gambar penyajian materi baik	5	5	100%	Sangat Valid
7.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi kenampakan alam pada lapisan struktur bumi	5	5	100%	Sangat Valid
8.	Karakter animasi, flora dan fauna mendukung tampilan animasi	4	5	80%	Valid
9.	Kesesuaian media animasi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Valid
10.	Kronologis materi adalah animasi pembelajaran sesuai	4	5	100%	Sangat Valid
11.	Materi mencakup topik-topik penting struktur lapisan bumi	5	5	80%	Sangat Valid
12.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar dan seorang siswa untuk berpikir kritis	4	5	80%	Valid
13.	Pemilihan kata dasar sesuai dengan usia peserta didik hingga jelas mudah dipahami	4	5	80%	Valid
14.	Penyajian gambar dan audio dalam animasi dapat memperjelas dan mempermudah pe-	4	5	100%	Sangat Valid

	mahaman peserta didik				
15.	Secara keseluruhan media animasi materi selesai jadi mungkin kita ini layak digunakan pada pembelajaran IPAS	4	5	80%	Valid
Jumlah		66	75	86,67 %	Sangat Valid

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

$$P = \frac{65}{75} \times 100\%$$

$$P = 86,67\%$$

Dari tabel 4.3 diatas, pada tabel validator pada tiap butir pertanyaan. Persentase sebesar 100% dengan kriteria sangat valid memperoleh sebanyak lima, dan persentase sebesar 80% dengan kriteria valid memperoleh sebanyak sepuluh. Dari hasil penilaian tersebut diperoleh hasil akhir sebesar 86,67% dengan kriteria sangat valid.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh dosen ahli bahasa yang merupakan Guru MIS Pasirian-Lumajang yaitu Ibu Khoiriyah, S.Pd. Hasil validasi ahli pembelajaran disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.6
Validasi Ahli Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maksimal	Per sentase	Kriteria
----	------------	------	---------------	-------------	----------

1.	Petunjuk penggunaan instrument	5	5	100%	Sangat Valid
2.	Penggunaan desain yang menarik	5	5	100%	Sangat valid
3.	Penggunaan warna yang bervariasi	5	5	100%	Sangat Valid
4.	Ketahanan media dalam jangka waktu yang panjang	5	5	100%	Sangat Valid
5.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan	5	5	100%	Sangat Valid
6.	Komponen media animasi sesuai dengan materi	4	5	80%	Valid
7.	Media mudah digunakan	5	5	100%	Sangat Valid
8.	Memudahkan proses pembelajaran	4	5	80%	Valid
9.	Meningkatkan minat belajar peserta didik	4	5	80%	Valid
10.	Memotivasi peserta didik	4	5	80%	Valid
Jumlah		46	50	92%	Sangat Valid

UNI TAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

Dari tabel 4.4 diatas, memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat valid sebanyak enam butir dan persentase sebesar 80% sebanyak empat butir. Diperoleh hasil akhir sebesar 92% dengan kriteria sangat valid.

d. Revisi Produk

Setelah mendapatkan validasi dari validator ahli media dan validator ahli materi. Peneliti melakukan revisi sesuai saran dan komentar dari para ahli agar media layak untuk digunakan saat pembelajaran. Berikut komentar dan saran dari validator ahli media :

Tabel 4.8
Komentar dan Saran Ahli Media

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Media	Lanjutkan

Berikut komentar dan saran dari validator ahli materi disajikan pada tabel berikut ini

Tabel 4.9
Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Materi	Volume audio kurang konsisten perlu penambahan text

Adapun komentar dan saran dari validator ahli pembelajaran :

Tabel 4.10
Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran

No	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Bahasa	Lanjutkan

4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah validasi media, materi, dan pembelajaran serta direvisi sesuai saran dan komentar, kemudian media diuji cobakan pada skala kecil dan skala besar agar dapat mengetahui kepraktisan dan keefektifan animasi berbasis Ai. Pada tanggal 2 Mei 2025 peneliti melakukan implementasi di MIS Pasirian Lumajang. Kegiatan implementasi dikelas V dimulai dengan perkenalan peneliti pemberian apersepsi serta penyampaian rencana

pembelajaran yang akan dilakukan. Sebelum dimulai, siswa terlebih dahulu dikenalkan dengan media yang akan digunakan selama proses belajar yaitu media animasi berbasis Ai.

Pembelajaran dilakukan selama 2 jam pembelajaran yaitu dengan tahapan : uji skala kecil dengan melibatkan 5 peserta didik dan guru kelas, mengerjakan soal pre-test, penjelasan materi menggunakan media pembelajaran animasi, menonton animasi, melakukan *ice breaking*, mengerjakan soal post-test, dan yang terakhir adalah mengisi angket respon peserta didik. Adapun bukti dokumentasi saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.8
Uji coba skala kecil

Uji skala kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan media animasi berbasis AI dengan materi ada apa saja di bumi kita pada mata pelajaran IPAS yang akan di uji cobakan di skala besar.



Gambar 4.9
Uji Coba Skala Besar

Gambar 4.9 menunjukkan peneliti saat menyampaikan materi "Ada apa saja di bumi kita" pada mata pelajaran IPAS menggunakan media animasi berbasis AI seluruh siswa memperhatikan pembelajaran dengan baik. Selama proses pembelajaran peserta didik terlihat antusias dan mampu menyelesaikan tugas secara kondusif. Antusiasme meningkat karena pembelajaran disertai media animasi berbentuk seperti kartun yang disukai anak-anak, sehingga media animasi ini efektif menarik perhatian siswa. Adapun langkah-langkah penggunaan media animasi berbasis sebagai berikut:

- a. Siapkan laptop, kabel HDMI atau VGA dan proyektor
- b. Buka file animasi
- c. Atur tampilan laptop dan sambungkan ke proyektor



Gambar 4.10

Siswa Mengisi Angket Respon

Untuk memperoleh kepraktisan produk dilakukan penyebaran angket kepada guru kelas dan 31 siswa kelas V. Sedangkan untuk memperoleh keefektifan produk melalui soal pretest dan posttest. Adapun data hasil angket respon siswa sebagai berikut:

Tabel 4.11
Respon Siswa

No.	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	R 1	47	50	94%
2.	R2	47	50	94%
3.	R3	48	50	96%
4.	R4	47	50	94%
5.	R5	46	50	92%
6.	R6	48	50	96%
7.	R7	47	50	94%
8.	R8	47	50	94%
9.	R9	50	50	100%
10.	R10	46	50	92%
11.	R11	47	50	96%
12.	R12	46	50	92%
13.	R13	47	50	94%
14.	R14	46	50	92%
15.	R15	45	50	90%
16.	R16	44	50	88%
17.	R17	46	50	92%
18.	R18	46	50	92%
19.	R19	45	50	90%

20	R20	47	50	94%
21.	R21	46	50	92%
22.	R22	47	50	94%
23.	R23	48	50	96%
24.	R24	48	50	96%
25.	R25	46	50	92%
26.	R26	47	50	94%
27.	R27	46	50	92%
28.	R28	47	50	94%
29.	R29	48	50	96%
30.	R30	46	50	92%
31	R31	46	50	92%
Jumlah / rata-rata		1444	1.550	93,16%

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

$$P = \frac{1444}{1550} \times 100\%$$

$$P = 93,16\%$$

Berdasarkan tabel 4.6 diatas, telah disajikan data hasil respon peserta didik untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan di uji coba skala besar dengan total siswa 31 orang. Dari hasil persentase memperoleh rata-rata 93,16 dengan kriteria Sangat praktis dan keterangan tidak revisi.

Adapun untuk hasil respon guru disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.12
Respon Guru

No.	Pertanyaan	skor	Skor Maksimal	Persentase
1.	Dengan menggunakan media animasi berbasis AI peserta didik menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran di kelas	5	5	100%

2.	Media animasi berbasis AI akan memudahkan untuk memperdalam pengetahuan peserta didik dengan bahasa yang mudah dipahami dan sesuai EYD	5	5	100%
3.	Dengan menggunakan animasi berbasis AI dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial	4	5	80%
4.	Dengan adanya media animasi berbasis AI membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan	5	5	100%
5.	Desain media animasi proses AI bagus dan kreatif	4	5	80%
6.	Desain media animasi berbasis AI dapat menarik perhatian peserta didik	5	5	100%
7.	Media animasi berbasis AI membuat peserta didik tidak mudah bosan	5	5	100%
8.	Media animasi berbasis AI membuat peserta didik menyukai pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial	4	5	80%
9.	Desain media animasi berbasis AI membuat peserta didik mudah untuk memahami materi Ada apa saja di bumi kita	4	5	80%
10.	Dengan menggunakan media animasi berbasis AI peserta didik menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran di kelas	5	5	100%
Jumlah		48	50	96%

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

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, data yang dihasilkan dari respon guru yaitu untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Nilai

persentase 100% memperoleh enam butir dengan kriteria sangat praktis dan nilai persentase 80% memperoleh sebanyak empat butir. Dengan hasil akhir penilaian sebanyak 96% dengan kriteria sangat praktis.



Gambar 4.13
Mengisi Soal Pretest



Gambar 4.14
Mengisi Soal Posttest

Adapun data hasil pretest dan posttest disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.13
Pretest dan Posttest Siswa

No.	Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	R1	65	85
2	R2	60	90
3	R3	75	90
4	R4	60	85
5	R5	70	85
6	R6	60	90
7	R7	70	100
8	R8	60	85
9	R9	80	100
10	R10	55	75
11	R11	70	85
12	R12	70	90
13	R13	65	90
14	R14	55	80
15	R15	70	85
16	R16	65	85

17	R17	75	90
18	R18	65	90
19	R19	70	100
20	R20	65	85
21	R21	60	85
22	R22	75	90
23	R23	65	85
24	R24	70	85
25	R25	65	90
26	R26	65	100
27	R27	65	85
28	R28	70	85
29	R29	65	85
30	R30	65	85
31	R31	65	90
Rata-rata		66	88

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Penelitian ini menggunakan evaluasi untuk mengukur keberhasilan produk berdasarkan data yang diperoleh. Media animasi berbasis AI dinyatakan layak, praktis, dan efektif setelah melalui validasi berupa soal pre-test, post-test, serta angkat dari guru dan siswa.

C. Analisis Data

1. Analisis Pengembangan Produk

Pengembangan media animasi berbasis AI mengikuti 5 tahapan model ADDIE yaitu analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas V yaitu ibu Khoiriyah S.Pd. tiga siswa kelas di MIS Pasirian-Lumajang. Hasilnya menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran, lebih mengandalkan ceramah dan penugasan, yang membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan.

Pada tahap desain, peneliti merancang modul dan media sesuai capaian serta tujuan pembelajaran. Selain itu, menyusun instrumen validasi, angket respon guru dan siswa, serta soal pre-test dan post-test. Media animasi berbasis AI dibuat menggunakan beberapa aplikasi AI seperti Leonardo Ai, imagine, G. live, voice changer kinemaster. Semua gambar kenampakan alam, karakter dan suara guru juga siswa dibentuk, disatukan dengan kinemaster dan diberi tambahan suara serta animasi agar animasi semakin menarik.

Tahap pengembangan meliputi pembuatan dan uji kelayakan media kepada tiga ahli, yakni ahli media yaitu Bapak M. Sholahuddin Amirulloh, M.Pd., ahli materi yakni Bapak Muhammad Ridwan Arif, M. PD., dan ahli pembelajaran yaitu Ibu Khoiriyah S.Pd. Saran dari para validator digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum implementasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor kelayakan

88% dari ahli media, 86,67% dari ahli materi dan 92% dari ahli pembelajaran, dengan total rata-rata 90,22% yang dikategorikan sangat layak.

Pada tahap implementasi ini, media animasi berbasis AI yang telah direvisi diujicobakan dalam skala kecil pada siswa enam kelas 5 dengan pendampingan guru. Hasil menunjukkan antusiasme siswa yang tinggi, serta respon positif terhadap media. Selanjutnya dilakukan implementasi skala besar dengan melibatkan 31 siswa kelas 5. Data dikumpulkan melalui tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test).

Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk menilai keberhasilan media berdasarkan tidak aspek, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Kevalidan diperoleh dari hasil seleksi para ahli, kepraktisan dari angket guru dan siswa, dan keefektifan dari peningkatan hasil pre-test dan post-test. Berdasarkan keseluruhan data, media animasi apa yang memenuhi tiga aspek tersebut dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis kelayakan

Analisis kelayakan media animasi dan AI dianalisis melalui validasi dari tiga orang ahli,ni ahli media yaitu Bapak M. Sholahuddin Amirulloh, M.Pd., ahli materi yakni Bapak Muhammad Ridwan Arif, M. PD., dan ahli pembelajaran yaitu Ibu Khoiriyah S.Pd. hasil validasi dari ketiga ahli disajikan dalam bentuk tabel sebagai dasar penilaian kelayakan media.

Tabel 4.14
Kelayakan Media

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli media	88%	Sangat layak
2	Ahli materi	86,67%	Sangat layak
3	Ahli pembelajaran	92%	Sangat layak
Nilai rata-rata		85,6%	Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas hasil dari ketiga validator diperoleh presentase sebesar 85,6% sangat layak. Hal itu membuktikan bahwa media animasi berbasis AI ini sudah sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi yang sudah disarankan oleh validator.

3. Analisis kepraktisan

Kepraktisan dianalisis dari hasil angket respon guru dan siswa kelas V MIS Pasirian-Lumajang. Guru kelas V yaitu ibu Khoiriyah S.Pd., memberikan skor rata-rata 96% dengan kategori sangat praktis dan respon siswa sebesar 93,16% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media animasi berbasis AI dinilai sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun masukan dari guru dan siswa tetap menjadi acuan penyempurnaan produk kedepannya.

Tabel 4.15
Hasil Respon Guru dan Siswa

No	Responden	Persentase	Kriteria
1	Guru	96%	Sangat praktis
2	Siswa	93,16%	Sangat praktis
	Nilai rata-rata	94,58%	Sangat praktis

4. Analisis keefektifan

Pengukuran atau analisa keefektifan media kotak ilmu didapat dari perhitungan *N-Gain score* nilai masing-masing siswa. Uji soal pertama dan kedua dilaksanakan menggunakan media kotak ilmu model uji soal. *N-gain score* dari nilai siswa disimpulkan dalam tabel dibawah ini:

Rumus N-gain :

$$\frac{S_{postest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Interpretasi N-Gain (berdasarkan Hake, 1999):

- $> 0,7$ → Tinggi
- $0,3 - 0,7$ → Sedang
- $< 0,3$ → Rendah

Tabel 4.16
N-gain

Responden	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-Gain
R1	65	85	0,571428571
R2	60	90	0,75
R3	75	90	0,6
R4	60	85	0,625
R5	70	85	0,5
R6	60	90	0,75
R7	70	100	1
R8	60	85	0,625
R9	80	100	1
R10	55	75	0,444444444
R11	70	85	0,5
R12	70	90	0,666666667
R13	65	90	0,714285714
R14	55	80	0,555555556
R15	70	85	0,5
R16	65	85	0,571428571
R17	75	90	0,6
R18	65	90	0,714285714
R19	70	100	1
R20	65	85	0,571428571
R21	60	85	0,625
R22	75	90	0,6
R23	65	85	0,571428571
R24	70	85	0,5
R25	65	90	0,714285714

R26	65	100	1
R27	65	85	0,571428571
R28	70	85	0,5
R29	65	85	0,571428571
R30	65	85	0,571428571
R31	65	90	0,714285714
Rata-rata	66	88	0,651574501

Menghitung N-Gain menggunakan *Microsoft Exel* menunjukkan hasil efektivitas dari media animasi berbasis AI pada materi ada apa saja di bumi pada kategori sedang.

Tabel 4.17

SPSS Descriptive Statistics

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Ngain_Score</i>	31	0.44	1.00	0.6516	0.15737
<i>Ngian_Persen</i>	31	44.44	100.00	65.1575	15.73736
<i>Valid N (listwise)</i>	31				

Rata-rata *N-Gain score* dari menggunakan media animasi berbasis AI pada materi ada apa saja di bumi kita di kelas V MIS Pasirian-Lumajang menunjukkan hasil sebesar 0,65 masuk ke dalam kategori keefektifan sedang, sedangkan hasil *N-Gain persen* dari menggunakan media animasi berbasis AI pada materi ada apa saja di bumi kita di kelas V MIS Pasirian-Lumajang menunjukkan hasil sebesar 65,15% masuk ke dalam kategori efektif.

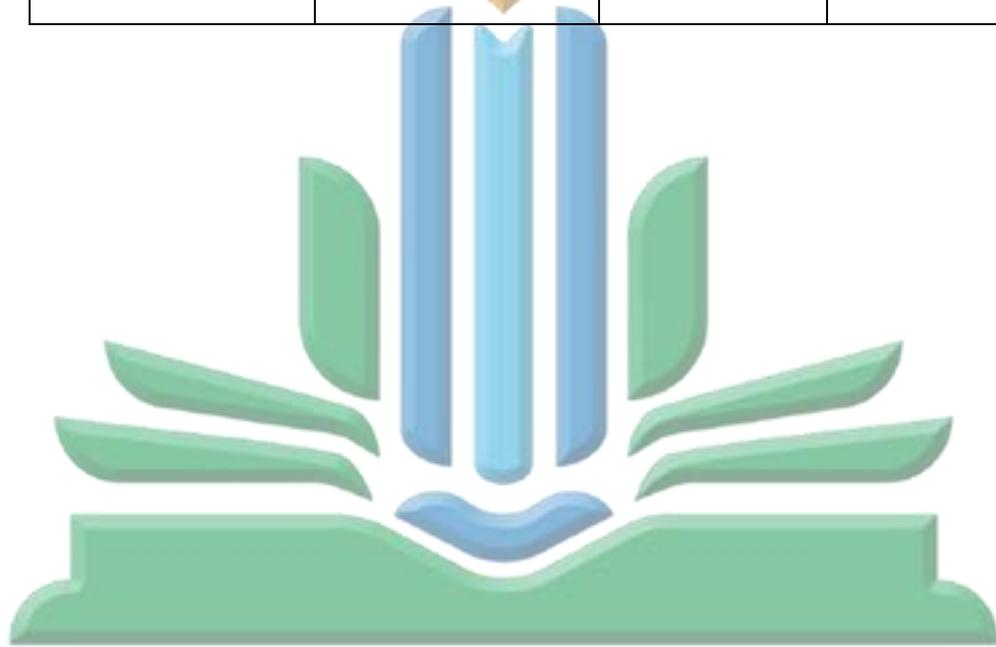
D. Revisi Produk

Setelah proses validasi dilakukan, produk atau media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari oleh validator ahli media, materi, dan pembelajaran. Perumusan media animasi sebelum dan sesudah revisi disajikan dalam bentuk tabel berikut ini.

Tabel 4.18

Revisi Produk

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi	Keterangan	Validator
		a. Penstabilan nada suara b. Penambahan text	Ahli materi



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

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran animasi berbasis AI pada mata pelajaran IPAS materi "Ada Apa Saja di Bumi Kita". Adapun hasil penelitian dan data analisis yang telah dilakukan oleh peneliti pada pengembangan media pembelajaran animasi berbasis AI pada mata pelajaran IPAS kelas V di Madrasah Ibtidiyah Swasta Pasirian-Lumajang Tahun Pelajaran 2024/2025, sebagai berikut:

- a. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis AI Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Pasirian-Lumajang.

Media pembelajaran menjadi jembatan antara peserta didik, sehingga validitasnya perlu diperhatikan agar efektif digunakan. Hal ini

sejalan dengan penelitian Iif Alfiatul Mukaromah berjudul "pengembangan animasi sebagai media pembelajaran cara menghitung perkalian". Penelitian Iif Alfiatul Mukaromah menunjukkan bahwa media

yang dikembangkan layak di uji coba berdasarkan hasil validasi para ahli.

Sebelum diterapkan, media pembelajaran melalui tahap validasi untuk

menguji kelayakan, dengan masukkan jari ahli media, materi dan bahasa

sebagai dasar perbaikan. Dalam penelitian ini, media animasi berbasis AI

pada mata pelajaran IPAS kelas V MIS Pasirian-Lumajang tahun pelajaran

2024/2025 nyatakan layak digunakan. Hasil validasi menunjukkan skor

88% dinyatakan sangat valid.

Ahli materi memberikan skor 86,67%, yang termasuk kategori sangat valid, berarti bahwa media animasi berbasis AI tidak memerlukan revisi besar namun tetap disarankan untuk mempertimbangkan saran demi meningkatkan kualitas desain media. Meski tidak melakukan revisi menyeluruh, masukkan seperti saran untuk menstabilkan intonasi suara karakter dan menambahkan teks tetap diperhatikan guna meningkatkan kualitas desain.

Secara keseluruhan, media pembelajaran berperan penting sebagai penghubung antara informasi dan pemahaman peserta didik, oleh karena itu, kelayakannya harus diuji secara menyeluruh agar efektif dalam proses pembelajaran.

Media animasi berbasis AI telah direvisi oleh tiga ahli dengan hasil sebagai berikut:

- a. Ahli media yaitu M. Salahuddin Amirullah, M.Pd., dengan skor 88% dengan kategori sangat layak.
- b. Ahli materi yakni M. Ridwan Arif, M. Pd. dengan skor 86,67% menunjukkan kategori sesuai dan layak digunakan.
- c. Ahli pembelajaran yaitu Khoiriyah S.pd. dengan skor 92% dengan kategori yang sangat layak.

Rata-rata skor keseluruhan dari ketiga validator adalah 85,6%, sehingga media animasi berbasis AI dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPAS Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang.

- b. Praktikalitas pengembangan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran IPAS materi Ada apa saja di bumi kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIS Pasirian-Lumajang

Media pembelajaran berperan penting sebagai jembatan antara informasi dan pemahaman peserta didik, sehingga validitas dan kepraktisannya harus diuji agar efektif digunakan. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas animasi berbasis Ai, peneliti menyebarkan angket kepada guru dan kepada peserta didik sebagai responden

- a. Respon guru memberikan skor 96%, termasuk kategori sangat praktis.
- b. Respon peserta didik menunjukkan skor 93,16%, juga termasuk kategori sangat praktis.

Dengan nilai rata-rata kepraktisan 94,58% yang termasuk kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V MIS Pasirian-Lumajang.

- c. Efektivitas pengembangan media pembelajaran animasi berbasis ei pada mata pelajaran IPAS materi Ada apa saja di bumi kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MIS Pasirian-Lumajang Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan SPSS versi 27, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas V MIS Pasirian-Lumajang.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Lina Afkarina dalam pengembangan video animasi pada mata pelajaran matematika pada materi bilangan cacah kelas 5 di MIMA Condro Kaliwates Jember yang terbukti

juga efektif saat diimplementasikan. Media animasi menunjukkan hal serupa yaitu terdapat peningkatan hasil belajar dan respon siswa yang sangat baik. Hasil respon peserta didik rata-rata menunjukkan sangat baik, hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan media animasi dalam materi Ada apa saja di bumi kita. pada mata pelajaran IPAS berdampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan animasi berbasis AI memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas 5 di MIS Pasirian-Lumajang. Hasil nilai N-Gain score sebesar 0,65 dan hasil nilai N-Gain persen sebesar 65,15% dengan kategori efektif.

Media animasi berbasis AI dinilai praktis, layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini membantu siswa memahami materi khususnya Ada apa saja kita yang menceritakan tentang struktur lapisan bumi beserta kenampakan alam yang terdapat di dalamnya terbukti meningkatkan minat belajar mereka terhadap mata pelajaran IPAS.

Sebagai media konkret, media animasi berbasis AI mengandalkan indra penglihatan dan indra pendengaran. Informasi yang tersimpan dalam animasi memicu rasa ingin tahu dan pemahaman siswa. Desain ini membantu siswa tetap fokus dan antusias selama pembelajaran, sehingga materi lebih mudah untuk berdasarkan respon guru peserta didik yang sangat positif, media animasi AI dinyatakan memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

- d. Spesifikasi yang dimiliki media animasi berbasis AI yakni:

- a. Media animasi merupakan media pembelajaran animasi yang berisi materi tentang struktur lapisan bumi serta bagian kenampakan alam yang ada di dalamnya.
- b. Media animasi berfokus dalam mata pelajaran IPAS materi Ada Apa Saja di Bumi Kita
- c. Media animasi diciptakan menggunakan beberapa aplikasi Ai, seperti leonardo Ai, imagine, microsoft design, suno Ai, voice changer, G. live dan filmora
- d. Media animasi didesain dengan visual fantasi realistis
- e. Media animasi disertai karakter guru dan siswa SD yang saling berinteraksi dan berkomunikasi.

Media animasi penunjang materi telah digunakan pula dalam penelitian Eka Melati, berjudul “Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”.

Namun, media animasi milik Eka Melati memiliki perbedaan dari penelitian pada materi yang diteliti.

Beberapa kelebihan yang dimiliki media animasi berbasis AI dalam yakni:

- a. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Animasi yang menarik secara visual dan audio dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan membuat mereka lebih antusias saat mengikuti pembelajaran.

- b. Memudahkan Pemahaman Materi Abstrak

Seringkali anak kesulitan memahami konsep yang tidak mereka lihat dengan jelas oleh sebab itu animasi membantu memvisualisasi kannya.

c. Mengakomodasi Gaya Belajar Visual dan Auditori

Banyak anak pada usia sekolah dasar yang lebih mudah belajar melalui gambar dan suara, dan animasi dapat menggabungkannya.

d. Meningkatkan Retensi Informasi

Informasi yang disampaikan dalam bentuk visual bergerak lebih mudah diingat dibandingkan hanya teks atau ceramah.

e. Menyediakan Pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan

Animasi mengkombinasikan karakter guru dan siswa, flora serta fauna yang menarik dan tidak membosankan.

f. Dapat diakses Kapan Saja

Media ini dapat diputar dimana saja dan kapan saja ketika ingin belajar.

Beikut beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, di antara lain:

a. Ketergantungan pada Teknologi

Media animasi membutuhkan perangkat seperti laptop atau tablet, proyektor, dan listrik

b. Biaya Produksi dan Pengembangan

Pembuatan meja animasi berkualitas membutuhkan waktu

yang cukup lama, keahlian dan perangkat lunak khusus, yang bisa jadi mahal bagi guru atau sekolah.

c. Tidak Cocok untuk Semua Materi

Media animasi tidak cocok untuk semua materi karena hanya dapat digunakan pada satu materi yakni Ada apa saja dengan kita.

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

Saran pemanfaatan, diseminasi atau penyebaran ide serta pengembangan produk lebih lanjut pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan

Media pembelajaran animasi ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai alternatif media visual interaktif dalam proses pembelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita. Media ini dapat

membantu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Agar hasil semakin maksimal, sebaiknya guru mengintegrasikan media ini ke dalam modul dan kegiatan pembelajaran, serta memberikan arahan yang jelas sebelum dan sesudah penayangan animasi.

2. Saran Diseminasi

Agar manfaat dari media ini dapat dirasakan lebih luas disarankan melalui

- a. Media dapat digunakan di kelas 5 baik disekolah maupun di rumah.

Perhatian siswa dapat teralihkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi, yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

- b. Media sosial pendidikan, website sekolah, atau platform digital, seperti *youtube edu*, *google drive*, atau *LMS (learning management system)*, agar dapat diakses oleh lebih banyak guru dan siswa.
- c. Link youtube media pembelajaran animasi berbasis AI yakni berikut https://youtu.be/47_9RKPjr4
- d. Link youtube pembuatan dan penggunaan media pembelajaran animasi berbasis AI yakni berikut <https://youtu.be/8Y9V6DkEksU?si=U9POWQGGbAikX1bZ>

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk meningkatkan kualitas dan cakupan media pembelajaran animasi ini, pembelajaran lebih lanjut dapat dilakukan melalui

- a. Penambahan fitur interaktif
- b. Pengembangan untuk materi lain
- c. Uji coba di berbagai sekolah dan karakteristik yang berbeda

C. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Animasi berbasis AI di MIS Pasirian-Lumajang Mendapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Validitas

Media animasi berbasis AI pada mata pelajaran IPAS materi Ada apa saja di bumi kita untuk siswa kelas V MIS Pasirian-Lumajang dengan

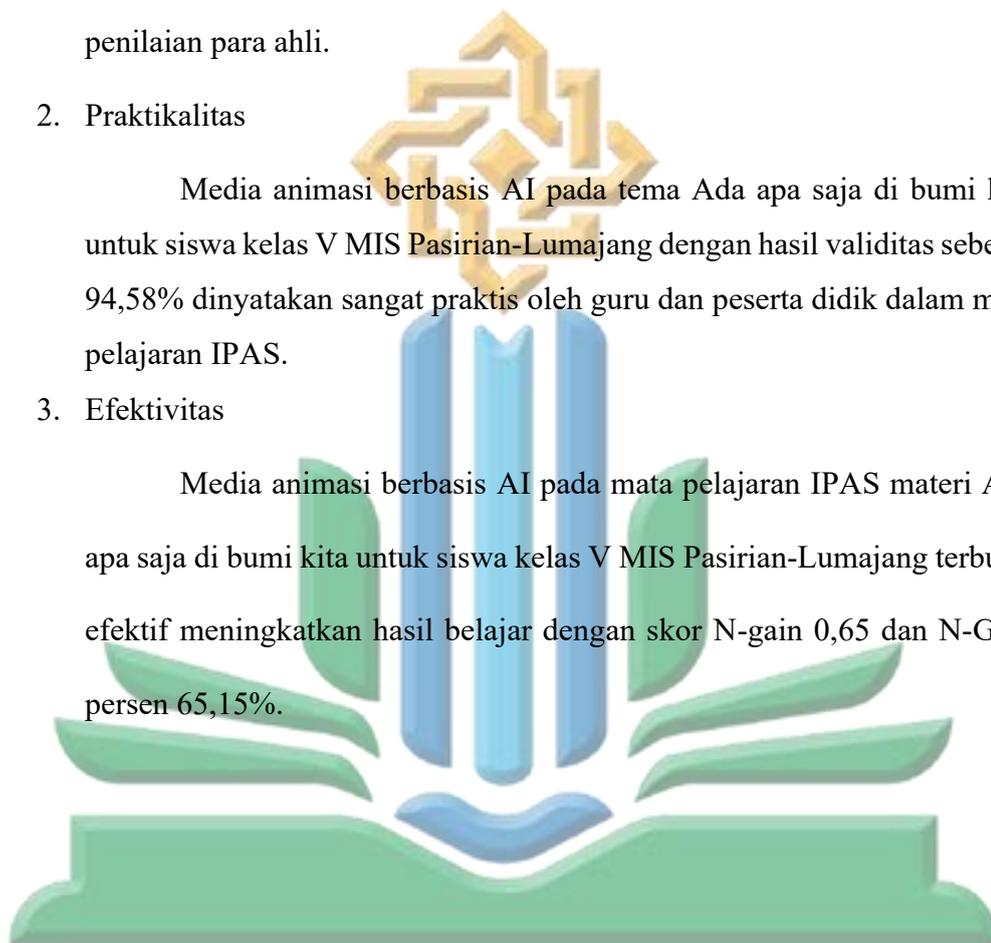
hasil validitas sebesar 85,6% dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian para ahli.

2. Praktikalitas

Media animasi berbasis AI pada tema Ada apa saja di bumi kita untuk siswa kelas V MIS Pasirian-Lumajang dengan hasil validitas sebesar 94,58% dinyatakan sangat praktis oleh guru dan peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.

3. Efektivitas

Media animasi berbasis AI pada mata pelajaran IPAS materi Ada apa saja di bumi kita untuk siswa kelas V MIS Pasirian-Lumajang terbukti efektif meningkatkan hasil belajar dengan skor N-gain 0,65 dan N-Gain persen 65,15%.



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

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Irnin, Dwi Astuti, and Yoga Budi Bhakti. "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Dengan Powtoon." *Pendidikan* 10, no. 01 (2021): 61–69.

Eka Melati, Ayyesha Dara Fayola. "Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar." *On Education* 6, no. 1 (n.d.): 732–41.

Hasanah, Agist, Childina Rifka Amelia, Hanifah Salsabila, Ranti Dwi Agustin, Rini Cahyani Setyawati, Leonardo Elifas, and Arita Marini. "Pengintegrasian Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS." *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3, no. 1 (2023): 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>.

Imelda Pratiwi, Elza, Septie Putri Ismanti, Risma Fitriya Zulfa, Khofiyatul Jannah, and Imron Fauzi. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Pembelajaran SD/MI." *Al-Ibanah* 8, no. 1 (2023): 1–12. <https://doi.org/10.54801/ibanah.v8i1.146>.

Ismi, Ivina Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru." *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 399–405.

Kumala, Farida Nur. *Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. Ediide Infografika*. Vol. 8, 2016.

Kurniawan, Dandi, Asrial, and Alirmansyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa

Saja Di Bumi Kita Kelas V Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5, no. 2 (2024): 308–15.

<https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i2.1471>.

Lailatul Usriyah, M Pd. “Perencanaan Pembelajaran.” *Pendidikan Keguruan*, 2021, 19.

Maritsa, Ana, Unik Hanifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, and Muhammad Azhar Ma’shum. “Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.” *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

Miarso, Yusufhadi. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1, no. 2 (2004): 95–105. <https://books.google.co.id/books?id>.

Mukaromah, Iif Alfiatul, Yusuf Heriyanto, and Anas Azhimi Qalban.

“Pengembangan Animasi Sebagai Media Pembelajaran ‘ Cara Menghitung Perkalian .’” *Pendidikan* 2, no. 2 (2022): 12–17.

Nasution, Elsa Manora, Fina Putri Suci, and Muhammad Rafiq. “Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar.” *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* 2, no. 3 (2023): 188–93. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>.

Nikmah, Farikhatun, dan Agus Retnanto, and Pgmi IAIN Kudus. “Implementasi Pembelajaran IPAS Terintegrasi Keterampilan Abad 21 Dalam Kurikulum Merdeka.” *Agustus* 4, no. 2 (2024): 2962–746.

Rahmawati, Diana Yulias, Aprilia Putri Wening, Sukadari Sukadari, and Adilla Desy Rizbudiani. "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7, no. 5 (2023): 2873–79. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>.

Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 470–77.

Somayana, Wayan. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 1, no. 03 (2020): 283–94. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>.

Sukarini, Komang, Ida Bagus, and Surya Manuaba. "Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar" 8, no. 1 (2021): 48–56.

Supriyani, Made Dian, I Gusti Ngurah Japa, and I Gede Margunayasa. "Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran." *MIMBAR PGSD Undiksha* 9, no. 3 (2021). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.40974>.

Tazkiah, Laila. "Konsep, Desain, Perbandingan Kelebihan Dan Kekurangan, Dan Implikasi Media Pembelajaran Audio Visual." *Pendidikan Tambusai* 5, no. May (2020): 8–11.

Ummah, Fina Rohmatul, and Lailatul Usriyah. "Peran Guru Dalam Perkembangan Emosi Anak Di Madrasah Ibtidaiyah," n.d., 175–84.

Ummah, Masfi Sya'fiatul. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Karakter Pada Materi Ada Apa Saja Di Bumi Kita." *Sustainability*

(Switzerland) 11, no. 1 (2019): 1–14.

<http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017>.

Utami, Dina. “Animasi Dalam Pembelajaran.” *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, n.d.

Warsita, Bambang. “Media Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada

Pentingnya Pusat Sumber Belajar.” *Jurnal Teknodik XII*, no. 1 (2018): 064–

078. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v12i1.421>.

Waruwu, Marinu. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis,

Tahapan Dan Kelebihan.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan 9*, no. 2 (2024):

1220–30. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>.



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

Lampiran-Lampiran

Lampiran 1 (Matrik Penelitian)

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang	<ol style="list-style-type: none"> Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai Mata Pelajaran IPAS 	<ol style="list-style-type: none"> Validasi Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai Kepraktisan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai Keefektifan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai 	<ol style="list-style-type: none"> Kepustakaan Wawancara Angket Validasi Ahli Media, Materi, dan Ahli Bahasa 	<ol style="list-style-type: none"> Pendekatan penelitian Research and Development (R&D) Model pengembangan ADDIE <ol style="list-style-type: none"> Analisis <i>(Analyze)</i> Desain (<i>Design</i>) Pengembangan (<i>Development</i>) Implementasi (<i>Implementation</i>) Evaluasi <i>(Evaluation)</i> Metode Pengumpulan Data Wawancara Angket Tes Metode Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana validitas media pembelajaran animasi berbasis AI untuk meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita kelas V MIS Pasirian-Lumajang? Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran animasi berbasis AI pada mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MIS Pasirian-Lumajang? Bagaimana efektivitas media pembelajaran animasi berbasis AI untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS materi ada apa saja di bumi kita kelas V MIS Pasirian-Lumajang?

Lampiran 2 (Surat Pernyataan Keaslian Tulisan)



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Izza Atkarina
 NIM : 212101040054
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

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

Apabila 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, 11 Juni 2025
 Saya yang menyatakan,



Nurul Izza Atkarina
 NIM 212101040054

Lampiran 3 (Surat Bimbingan)



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://fak.uinkhas-jember.ac.id](http://fak.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.uinjember@gmail.com

Nomor : B-8615/In.20/3.a/PP.009/08/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Dr. H. Mustajab ,S.Ag, M.Pd.I

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS 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. H. Mustajab ,S.Ag, M.Pd.I berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: 212101040054
Nama	: NURUL IZZA AFKARINA
Semester	: Enam
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 Juni 2024

Dekan,

Hotibul Umam, Dekan Bidang Akademik,



HOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Surat Tugas



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://fbk.uinkhas-jember.ac.id](http://fbk.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-8615/In.20/3.a/PP.009/06/2025

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada** : Dr. H. Mustajab ,S.Ag, M.Pd.I
- Untuk** : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : 212101040054
- b. Nama : NURUL IZZA AFKARINA
- c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
- d. Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang
- Tugas Berlaku** : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 28 Juni 2024 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 28 Juni 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4 (Surat Ijin Penelitian)



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-11234/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIS
 Pasirian-Lumajang

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

NIM : 212101040054
 Nama : NURUL IZZA AFKARINA
 Semester : Semester Delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian / Riset mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang selama 4 (empat) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Achmad Junaidi Wicaksono S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 22 April 2025

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Lampiran 5 (Angket Ahli Media)

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Pembelajaran Animasi
 Pembimbing : Dr. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I
 Penyusun : Nurul Izza Afkarina
 NIM : 212101040054
 Sasaran Peneliti : Siswa Kelas V Al-Qowiyyu MIS Pasirian-Lumajang

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan judul skripsi saya yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang”**, maka dengan instrument ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak akan digunakan sebagai Validasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini hingga dapat diketahui layak atau tidak layakya media ini digunakan dalam pembelajaran.

A. Identitas Validator

Nama : M. Sholahuddin Amirulloh, M.Pd.
 NIP : 199210132019031006
 Instansi : UIN KHAS Jember

B. Petunjuk Penilaian

1. Sebelum mengisi angket, mohon Bapak membaca setiap item terlebih dahulu.
2. Mohon Bapak memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan dengan memberika tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Skor 5 : Sangat Baik
 - b. Skor 4 : Baik
 - c. Skor 3 : Cukup Baik
 - d. Skor 2 : Kurang Baik
 - e. Skor 1 : Sangat Kurang
3. Mohon kepada Bapak untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan

C. Angket

No.	Kriteria	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Desain Tampilan						
1.	Tampilan animasi menarik dan sesuai untuk anak-anak tingkat SD/MI.	✓				
2.	Tata letak dan penempatan elemen visual (gambar dan teks mudah dipahami oleh anak SD/MI)		✓			
3.	Penggunaan dan penggabungan warna sesuai dengan kenampakan alam yang asli namun dalam bentuk dunia anak-anak		✓			
4.	Penggunaan suara, musik, dan efek audio mendukung suasana pembelajaran		✓			
5.	Pemilihan setting cerita tempat sesuai dengan materi		✓			
Aspek Kualitas Konten						
6.	Konten yang disajikan animasi sesuai dengan tingkat pemahaman anak SD atau MI		✓			
7.	Bahasa yang digunakan dalam animasi sesuai dengan pemahaman anak SD atau MI	✓				
8.	Animasi mampu menjelaskan konsep pelajaran dengan sederhana		✓			
9.	Kesesuaian dialog animasi dan teks pada animasi		✓			
10.	Desain yang digunakan kreatif dan menarik		✓			
11.	Kejelasan gambar pada animasi	✓				
12.	Penggunaan media pembelajaran efektif untuk proses pembelajaran		✓			

14.	Animasi pembelajaran dapat digunakan dengan mudah		✓			
15.	Animasi dapat dijalankan di berbagai perangkat		✓			
Jumlah						

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Laila Nazilatul Husna

D. Kebenaran dan Isi

1. Apabila terjadi kesalahan pada aspek pembelajaran ataupun isi mohon ditulis tampilan dan baris pada kolom yang tersedia.
2. Pada kolom ditulis jenis kesalahan
3. Saran perbaikan mohon ditulis pada kolom kelima

No	Tampilan	Baris	Kesalahan	Perbaikan
1	2	3	4	5

E. Saran dan Komentar

.....

.....

F. Penilaian Umum

Mohon lingkari salah satu pernyataan dibawah ini:

1. Produk dapat digunakan tanpa revisi
2. Produk dapat digunakan dengan revisi
3. Produk tidak layak digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, April 2025
Validator Media


M. Sholahuddin Amirulloh, M.Pd.
NIP. 199210132019031006

Lampiran 6 (Angket Ahli Materi)

ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Pembelajaran Animasi
 Pembimbing : Dr. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I
 Penyusun : Nurul Izza Alkarina
 NIM : 212101040054
 Sasaran Peneliti : Siswa Kelas V Al-Qowiyu MIS Pasirian-Lumajang

Dengan Hormat,
 Sehubungan dengan judul skripsi saya yaitu: **"Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang"**, maka dengan instrument ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian terhadap materi yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak akan digunakan sebagai Validasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas materi pada media pembelajaran ini hingga dapat diketahui layak atau tidak layakya media ini digunakan dalam pembelajaran.

A. Identitas Validator
 Nama : Muhammad Ridwan Arif, M.Pd
 NIP : 198611192020121004
 Instansi : UIN KHAS Jember

B. Petunjuk :
 Petunjuk yang dapat membantu bapak dalam memberikan penilaian pada lembar validasi materi adalah sebagai berikut :

1. Bapak mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.
2. Mohon Bapak memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan dengan memberika tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Skor 5 : Sangat Baik
 - b. Skor 4 : Baik
 - c. Skor 3 : Cukup Baik
 - d. Skor 2 : Kurang Baik
 - e. Skor 1 : Sangat Kurang

3. Mohon kepada Bapak untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan

C. Instrumen Angket Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
A. Ketepatan Materi						
1.	Susunan materi yang disajikan sesuai dengan silabus kurikulum siswa kelas V di MIS Pasuruan.	✓				
2.	Kesesuaian animasi pembelajaran materi ada apa saja di bumi kita dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
3.	Materi menarik dan memotivasi untuk belajar lebih lanjut		✓			
4.	Materi dalam animasi tersusun secara sistematis		✓			
5.	Materi yang disajikan mudah dilihat dan dipahami		✓			
6.	Kualitas gambar penyajian materi ini sangat baik		✓			
B. Kejelasan dan Kesesuaian Konten						
7.	Materi dilengkapi dengan contoh dan ilustrasi kenampakan alam pada lapisan bumi	✓				
8.	Karakter animasi, flora dan fauna mendukung tampilan animasi	✓				
9.	Kesesuaian media animasi dengan tujuan pembelajaran		✓			
10.	Kronologis materi dalam animasi pembelajaran sudah jelas dan sesuai		✓			
11.	Materi mencakup topik-topik penting struktur bumi dan keajaiban alam.		✓			
12.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar dan mendorong siswa untuk berfikir kritis.	✓				
C. Aspek Kemudahan Penggunaan						

13.	Pemilihan kata sesuai dengan materi dan bahasa yang digunakan, jelas dan mudah dipahami	✓			
14.	Penyajian gambar dan audio dalam animasi dapat memperjelas serta mempermudah pemahaman peserta didik	✓			
15.	Secara keseluruhan media animasi materi ada apa saja di bumi kita layak digunakan pada pembelajaran IPAS				
Jumlah Skor					
Catatan masukan untuk perbaikan materi : 1. audio tidak konsisten 2. narasi perlu diperbaiki agar lebih baik					

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Laila Nazilatul Husna

D. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- Produk dapat digunakan tanpa revisi
- Produk dapat digunakan dengan revisi
- Produk tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, April 2025
Validator Materi

Muhammad Ridwan Arif, M.Pd
NIP. 198611192020121004

Lampiran 7 (Angket Ahli Pembelajaran)

ANGKET VALIDASI GURU PEMBELAJARAN

Nama Komponen : Media Pembelajaran Animasi
 Pembimbing : Dr. Mustajab, S. Ag, M.Pd.I
 Penyusun : Nurul Izza Afkarina
 NIM : 212101040054
 Sasaran Peneliti : Siswa Kelas V MIS Pasirian-Lumajang

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan judul skripsi saya yaitu "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian-Lumajang", maka dengan instrument ini saya mohon Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi yang telah dibuat. Penilaian dari Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas materi pada media pembelajaran ini hingga dapat diketahui layak atau tidak layaknya media ini digunakan dalam pembelajaran.

A. Identitas Validator

Nama : Khoiriyah, S.Pd
 Ahli Bidang : Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

B. Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu bapak dalam memberikan penilaian pada lembar validasi materi adalah sebagai berikut :

1. Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai ahli materi terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan.
2. Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Ai yang dikembangkan dengan memberika tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Skor 5 : Sangat Baik
 - b. Skor 4 : Baik
 - c. Skor 3 : Cukup Baik
 - d. Skor 2 : Kurang Baik
 - e. Skor 1 : Sangat Kurang
- f. Mohon kepada Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan

C. Penilaian Aspek Media Pembelajaran Oleh Guru

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Petunjuk penggunaan instrument		✓			
2.	Penggunaan desain yang menarik		✓			
3.	Penggunaan warna yang bervariasi	✓				
4.	Ketahanan media dalam jangka waktu yang panjang	✓				
5.	Penggunaan sesuai dengan kebutuhan	✓				
6.	Komponen media animasi sesuai dengan materi		✓			
7.	Mudah digunakan	✓				
8.	Memudahkan proses pembelajaran		✓			
9.	Meningkatkan minat belajar peserta didik		✓			
10.	Memotivasi peserta didik		✓			

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Lina Alkarina

D. Kritik dan Saran

*Alhamdulillah sudah Baik
Tapi lebih bagus jika ditungkatkan
Ihtorasi Narasi. Agar semakin menarik*

Jember, 28 April 2025
Guru Mapel IPAS

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

Khoriyah, S.Pd
Khoriyah, S.Pd

Lampiran 8 (Angket Respon Peserta Didik)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *Muhammad Hafid Algho*
 No Absen : *14*
 Kelas : *V*

A. Petunjuk Penilaian

1. Isilah identitas anda lengkap
2. Bacalah dan fahami semua butir dalam angket ini.
3. Mohon semua butir pertanyaan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan
4. Berikan jawaban sesuai dengan keyakinan anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Skor 5 : Sangat Baik
 - b. Skor 4 : Baik
 - c. Skor 3 : Cukup Baik
 - d. Skor 2 : Kurang Baik
 - e. Skor 1 : Sangat Kurang
5. Diharapkan anda memberikan jawaban yang jujur dan saran.

B. Angket

No.	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran animasi mampu menarik minat saya untuk belajar	✓				
2.	Animasi pembelajara "Ada Apa Saja di Bumi Kita" sangat mudah di pahami	✓				
3.	Dengan menampilkan animasi membuat pebelajaran lebih menyenangkan	✓				
4.	Dengan menggunakan animasi membuat pebelajaran tidak	✓				

6.	Antusias ini membahagi sebagai Negeri saya	Y				
7.	Negeri ini lebih antusias pada Negeri ini sebagai saya lebih sebagai dengan pelajaran IPAS	Y				
8.	Tempat antusias sangat menarik, sehingga saya sangat dalam mempelajari mata pelajaran IPAS	Y				
9.	Negeri ini lebih antusias pada Negeri ini saya dapat memahami materi yang disampaikan	Y				
10.	Keinginan lebih antusias, saya dapat belajar dengan mudah	Y				
11.	Suasana pembelajaran di kelas menjadi semakin aktif dan menyenangkan	Y				

Sumber: Diadaptasi dari skripsi Amelia Yunita

C. Saran dan Komentar

Keberhasilan belajar telah dicapai dengan baik dan benar

Jember, April 2025

Kun
Kun

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

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *Muhammad Fahmi A.*
 No. Absen : *20*
 Kelas : *V*

A. Petunjuk Penilaian

1. Isilah identitas anda lengkap
2. Bacalah dan fahami semua butir dalam angket ini.
3. Mohon semua butir pertanyaan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan
4. Berikan jawaban sesuai dengan keyakinan anda dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Skor 5 : Sangat Baik
 - b. Skor 4 : Baik
 - c. Skor 3 : Cukup Baik
 - d. Skor 2 : Kurang Baik
 - e. Skor 1 : Sangat Kurang
5. Diharapkan anda memberikan jawaban yang jujur dan saran.

B. Angket

No.	Aspek	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Media pembelajaran animasi mampu menarik minat saya untuk belajar	✓				
2.	Animasi pembelajara "Ada Apa Saja di Bumi Kita" sangat mudah di pahami	✓				
3.	Dengan menampilkan animasi membuat pebelajaran lebih menyenangkan	✓				
4.	Dengan menggunakan animasi membuat pebelajaran tidak		✓			

	membosankan					
5.	Animasi ini membangun semangat belajar saya					
6.	Setelah melihat animasi pembelajaran membuat saya lebih senang dengan pelajaran IPAS					
7.	Tampilan animasi sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari mata pelajaran IPAS					
8.	Setelah melihat animasi pembelajaran saya dapat memahami materi yang disampaikan		✓			
9.	Dengan melihat animasi, saya dapat belajar dengan mudah		✓			
10.	Suasana pembelajaran di kelas menjadi semakin aktif dan menyenangkan		✓			

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Amelia Yunita

C. Saran dan Komentar

ada lagunya
Bisa bisa lihat Sungai?

Jember, April 2025

Fhuni

Muhammad Fahni A

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

Lampiran 9 (Angket Respon Guru)

ANGKET RESPON GURU TERHADAP MEDIA ANIMASI BERBASIS AI

Identitas Responden

Nama : Khoiriyah, S.Pd

Ahli Bidang : Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Petunjuk :

Petunjuk yang dapat membantu Ibu dalam memberikan penilaian pada lembar responden adalah sebagai berikut :

1. Ibu mohon memberikan penilaian untuk mendapatkan informasi sebagai responden terhadap kelengkapan materi dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis Ai yang dikembangkan dengan memberika tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
 - a. Skor 5 : Sangat Baik
 - b. Skor 4 : Baik
 - c. Skor 3 : Cukup Baik
 - d. Skor 2 : Kurang Baik
 - e. Skor 1 : Sangat Kurang
- f. Mohon kepada Ibu untuk memberikan kritik dan saran

Aspek Penilaian

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				
		5	4	3	2	1
1.	Dengan menggunakan media animasi berbasis Ai peserta didik menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran di kelas	✓				
2.	Media animasi berbasis Ai akan memudahkan saya untuk memperdalam pengetahuan peserta didik	✓				
3.	Dengan menggunakan dia animasi berbasis Ai dapat memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial		✓			

4.	Dengan adanya media animasi berbasis Ai membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan	✓				
5.	Desain media animasi proses Ai bagus dan kreatif		✓			
6.	Desain media animasi berbasis Ai dapat menarik perhatian peserta didik	✓				
7.	Media animasi berbasis Ai membuat peserta didik tidak mudah bosan	✓				
8.	Media animasi berbasis Ai membuat peserta didik menyukai pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial			✓		
9.	Desain media animasi berbasis Ai membuat peserta didik mudah untuk memahami materi Ada apa saja di bumi kita			✓		
10.	Dengan menggunakan media animasi berbasis Ai peserta didik menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran di kelas	✓				

Sumber : Diadaptasi dari skripsi Lina Afkarina

Kritik dan Saran

Alhamdulillah sudah Baik

Jember, 2 Mei 2025

Responden

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



Khorivah, S.Pd

Lampiran 10 (Modul Ajar)

INFORMASI UMUM		
A. IDENTITAS MODUL		
Penyusun	:	Nurul Izza Afkarina
Satuan Pendidikan	:	MIS Pasirian
Mata Pelajaran	:	IPAS
Kelas / Semester	:	5 / 2 (Genap)
Materi	:	Ada Apa Saja di Bumi Kita
Alokasi waktu	:	2 JP (2x35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat memahami struktur lapisan bumi dan kenampakan alam. (C1) 2. Peserta didik dapat memiliki rasa ingin tahu dan peduli terhadap lingkungan. (A2) 		
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertaqwa dan berakhlaq mulia 2. Berpikir kritis 3. Mandiri 4. Kreatif 5. Bergotong-royong 		
D. SARANA DAN PRASARANA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku : Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar. Cetakan pertama. Jakarta: Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. 2. Animasi pembelajaran Ada Apa Saja di Bumi Kita 3. Laptop, Proyektor 4. Lembar kerja peserta didik 5. Alat tulis 6. Gunting 7. Lem 		

E. TARGET PESERTA DIDIK
1. Peserta didik
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
31 Peserta Didik
G. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN
1. Pendekatan : Saintifik
2. Model : <i>Problem Based Learning</i>
3. Metode : <i>Inquiry</i>
H. GLOSARIUM
<p>Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.</p> <p>Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.</p>
KOMPETENSI INTI

A. Capaian Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami dan menjelaskan struktur bumi yang terdiri dari litosfer, hidrosfer dan atmosfer. 2. Menjelaskan peran dan manfaat lapisan bumi makhluk hidup. 3. Peserta didik dapat membedakan bagian-bagian lapisan bumi dan fungsinya (C4)
B. Tujuan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan mengamati penjelasan Guru melalui media pembelajaran, peserta didik dapat memecahkan soal struktur lapisan bumi dengan tepat. (C4) 2. Melalui diskusi kelompok, peserta didik dapat menganalisis dari setiap bagian lapisan bumi dengan dengan tepat. (C4)
C. Alur Tujuan Pembelajaran
Melalui pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> , peserta didik dapat mengerjakan dan mengerti soal struktur lapisan bumi.
D. Materi Pokok
Struktur lapisan bumi : Litosfer, Hidrosfer dan Atmosfer
E. Pemahaman Bermakna
<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan soal struktur lapisan bumi dengan tepat. 2. Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis setiap kenampakan alam yang menjadi bagian lapisan bumi, dari soal struktur lapisan bumi dengan tepat.
F. Pertanyaan Pemantik
Siapa diantara kalian pernah pergi ke gunung, bukit, sungai, atau ke laut?
<ol style="list-style-type: none"> 1. Saat kalian berenang di sungai atau di dipantai, apa yang kalian rasakan tentang air dan udaranya? 2. Menurut kalian mengapa daerah pegunungan, dengan pantai memiliki suhu udara yang berbeda?
G. Kegiatan Pembelajaran
Langkah-Langkah Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Guru menyampaikan tema pembelajaran yang akan dilaksanakan
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
5. Guru menyampaikan pertanyaan pemantik
6. Peserta didik ikut serta melakukan ice breaking bersama guru
7. Peserta didik mengerjakan soal pre tes yang telah disediakan oleh guru

Kegiatan Inti

1. Guru menjelaskan pengertian struktur lapisan bumi kepada peserta didik.
2. Guru memberikan buku panduan animasi pembelajaran ada apa saja di bumi kita kepada setiap peserta didik sebangku.
3. Guru menampilkan animasi pembelajaran, guru mengajak peserta didik menonton animasi pembelajaran ada apa saja di bumi kita.
4. Guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya.
5. Peserta didik dibagikan soal post test untuk dikerjakan
6. Guru melakukan penilaian post tes yang telah dikerjakan oleh peserta didik

Kegiatan Penutup

1. Peserta didik melakukan refleksi bersama guru
2. Peserta didik mengisi angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan
3. Peserta didik mengumpulkan angket yang telah diisi
4. Guru menutup pembelajaran dan berdoa bersama

H. REFLEKSI

Topik A : Ada Apa Saja di Bumi Kita

1. Apa saja susunan struktur lapisan bumi?
: Litosfer, hidrosfer dan atmosfer
2. Contoh kenampakan alam pada lapisan litosfer ada apa saja?
: Gunung, bukit, lembah, daratan Tinggi dan daratan rendah
3. Contoh kenampakan alam pada lapisan hidrosfer ada apa saja?

: Sungai, danau, rawa dan laut

4. Contoh kenampakan alam pada lapisan atmosfer ada apa saja?

: Troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer dan eksosfer

Contoh Pemetaan Peserta Didik Berdasarkan Kompetensi yang Diajarkan

No	Nama Peserta Didik	Nilai Peserta Didik		
		Menyebutkan contoh kenampakan alam pada lapisan litosfer	Menyebutkan contoh kenampakan alam pada lapisan hidrosfer	Menyebutkan contoh kenampakan alam pada lapisan atmosfer
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				

1: Kurang

2: Cukup

3: Baik

4: Sangat Baik

Merujuk pada tabel ini, guru merencanakan pendekatan pembelajaran pada bab berikutnya. Dengan demikian, asesmen akhir Bab 1 ini membantu guru untuk merencanakan pembelajaran yang terdiferensiasi sesuai dengan kompetensi peserta didik.

B. Merefleksi Strategi Pembelajaran: Apa yang Sudah Baik dan Perlu Ditingkatkan Tabel

Contoh Refleksi Strategi Pembelajaran di Bab 1

No	Pendekatan/Strategi	Sudah Saya Lakukan	Sudah Saya Lakukan, Tetapi Belum Efektif	Masih Perlu Saya Tingkatkan Lagi
1.	Saya sudah menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran.			
2.	Saya sudah melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.			
3.	Saya sudah mengapresiasi pendapat dan tanggapan peserta didik untuk memotivasi mereka			

	berbicara.			
4.	Saya sudah meminta peserta didik mengamati penjelasan			
5.	Saya sudah mengelaborasi tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.			
6.	Saya menyepakati tata cara menyimak dan berbicara yang baik dengan peserta didik			
7.	Saya sudah memberikan alternatif kegiatan perancah dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.			
8.	Saya sudah memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.			
9.	Saya memanfaatkan alat peraga pada dinding kelas seperti kamus dinding dan kartu kata secara efektif dalam pembelajaran.			
10.	Saya telah mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.			

Tabel Contoh Refleksi Guru di Bab 1

Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan Bab 1 ini:

Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:

Kegiatan yang paling disukai peserta didik:

Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:

Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini:

I. ASESMEN/PENILAIAN

Asesmen Formatif

Asesmen formatif hanya dilakukan pada beberapa kegiatan yang bersimbol di samping ini.

Kegiatan pada bab 1 dapat dinilai menggunakan contoh rubrik penilaian yang disediakan pada kegiatan- kegiatan tersebut. Asesmen ini pun merujuk kepada Alur Konten Capaian Pembelajaran yang dikutip pada kegiatan-kegiatan tersebut. Kegiatan lain dilakukan sebagai pembiasaan dan latihan; tidak diujikan

Tabel Contoh Rubrik Penilaian Pengenalan Huruf Contoh Rubrik Penilaian Pengenalan Huruf (Beri tanda centang pada baris nama peserta didik sesuai nilainya)

Nama Peserta Didik	Dapat menjelaskan struktur lapisan bumi	Dapat menyebutkan contoh kenampakan alam pada lapisan litosfer	Dapat menyebutkan contoh kenampakan alam pada lapisan hidrosfer	Dapat menyebutkan contoh kenampakan alam pada lapisan atmosfer

1: Kurang**2: Cukup****3: Baik****4: Sangat Baik****J. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL****Inspirasi Kegiatan Pengayaan :**

- Guru membawa kertas berisi LKPD yang berbeda dari sebelumnya

Remedial :

- Remedial dilakukan dengan diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai CP dengan mengerjakan ulang LKPD yang telah dikerjakan sebelumnya

K. Komponen Lampiran

1. Bahan ajar
2. Media pembelajaran
3. LKPD

L. Daftar Pustaka

Amalia Fitri Ghaniem, dkk. 2021. Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar. Cetakan pertama. Jakarta: Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.

LAMPIRAN BAHAN AJAR

Topik A: Ada Apa Saja di Bumi Kita?

Pertanyaan Esensial

1. Bagaimana bentuk permukaan Bumi kita?
2. Apa itu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer?

Keren lho pemandangan dari puncak gunung! Bisa melihat ke semua tempat



Sumber: Shutterstock.com/GUMDAM_AJ

Banu, Ian, Aga, dan Mia tampak duduk di kantin sekolah. Mereka bercerita tentang pengalaman perjalanan selama liburan. Banu terlihat sedang menceritakan pengalamannya mendaki Gunung Rinjani pada liburan kemarin bersama orang tua dan kakaknya. Pernahkah kalian naik ke puncak gunung atau bukit? Berdasarkan pengalaman kalian atau pengalaman Banu, apa saja yang bisa kita lihat dari puncak gunung?

Kenampakan Alam Bumi Kita

Pernahkah kalian membayangkan seperti apa bentuk permukaan Bumi kita? Apakah permukaan Bumi berbentuk datar dan mulus? Apakah bentuk Bumi kita bergelombang?

STRUKTUR BUMI

Struktur bumi terdiri dari 3 bagian yakni :



Litosfer (Daratan)



Hidrosfer (Perairan)



Atmosfer (Lapisan udara yang menyelimuti bumi)

LITOSFER



Litosfer / daratan merupakan lapisan bumi yang paling luar, terdiri dari tanah dan bebatuan. Lapisan ini terbentuk dari senyawa yang kaya SO_2 . Pada lapisan ini manusia dapat membangun rumah dan bercocok tanam.

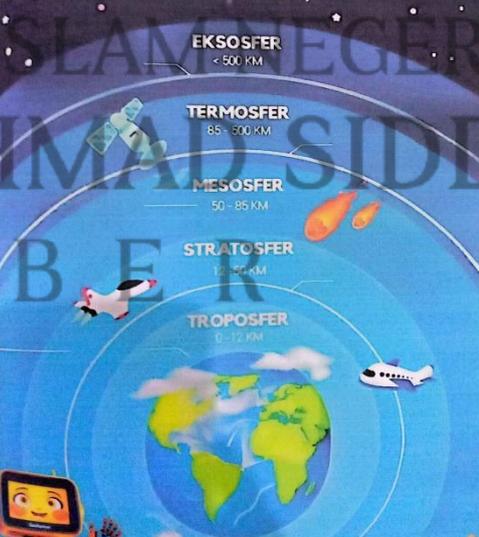
HIDROSFER



Hidrosfer adalah lapisan perairan yang menyelimuti permukaan bumi. Sekitar 71% dari permukaan bumi tertutup air, baik air di sungai, danau, rawa maupun laut. Hidrosfer berperan penting menjaga ekosistem, iklim & kehidupan makhluk di bumi.

ATMOSFER

adalah lapisan udara yang menyelimuti permukaan bumi. Lapisan ini terdiri dari berbagai macam gas seperti oksigen, karbon dioksida dan nitrogen yang sangat penting bagi makhluk hidup.



- EKSOSFER**
< 500 KM
- TERMOSFER**
85 - 500 KM
- MESOSFER**
50 - 85 KM
- STRATOSFER**
12 - 50 KM
- TROPOSFER**
0 - 12 KM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ Jember

LAMPIRAN MEDIA PEMBELAJARAN**MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI**

<https://drive.google.com/file/d/1InpWolvfobCE7ahQfmYB3L8TVq2OGel2/view?usp=sharing>

https://youtu.be/47_9RKPjr4

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

LAMPIRAN
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

"Ada Apa Saja di Bumi Kita"

Bab 4 Untuk Kelas 5 SD/MI

Nama:

Kelas:



Soal Pre-test

Pilihlah salah satu jawaban yang benar (A,B,C,D) dan silang

1. Apa nama lapisan bumi paling luar yang terdiri dari batuan disebut...

- A. Inti bumi
- B. Atmosfer
- C. Litosfer
- D. Hidrosfer



2. Air yang berada di permukaan bumi disebut...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Litosfer
- D. Magma



3. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...

- A. Hidrosfer
- B. Troposfer
- C. Atmosfer
- D. Litosfer



4. Gunung, dataran rendah, dan bukit termasuk bagian dari...

- A. Hidrosfer
- B. Atmosfer
- C. Inti bumi
- D. Litosfer

5. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...

- A. Sungai
- B. Laut
- C. Danau
- D. Air tanah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
LEMBER

6. Bagian kenampakan alam dari lapisan litosfer yang paling tinggi adalah ...

- A. Gunung
- B. Hidrosfer
- C. Lembah
- D. Magma

7. Tempat manusia tinggal termasuk ke dalam lapisan bumi bagian apa

- A. Hidrosfer
- B. Troposfer
- C. Atmosfer
- D. Litosfer



8. Siklus air terjadi di...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Inti bumi
- D. Litosfer

9. Atmosfer adalah ...

- A. Lapisan tanah yang menyelimuti bumi
- B. Lapisan air yang menyelimuti bumi
- C. Lapisan udara yang menyelimuti bumi
- D. Lapisan kulit

10. Pesawat dapat terbang pada lapisan bumi bagian ...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Laut
- D. Litosfer

Isilah Soal di Bawah Ini Dengan Jawaban Yang Benar

1. Lapisan bumi yang terdiri dari batuan dan tanah disebut
2. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut
3. Air yang ada di bumi seperti laut, sungai, dan danau termasuk dalam lapisan
4. Lapisan gas di atmosfer yang paling dekat dengan bumi adalah
5. Contoh bentuk permukaan bumi yang termasuk litosfer adalah

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

SOAL POST-TEST

Pilihlah salah satu jawaban yang benar (A, B, C, D) dan silang !

1. Apa nama lapisan bumi yang paling luar yang terdiri dari batuan, disebut...

- A. Inti bumi
- B. Atmosfer
- C. Litosfer
- D. Hidrosfer



2. Air yang ada di permukaan bumi disebut...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Litosfer
- D. Magma



3. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...

- A. Hidrosfer
- B. Troposfer
- C. Atmosfer
- D. Litosfer

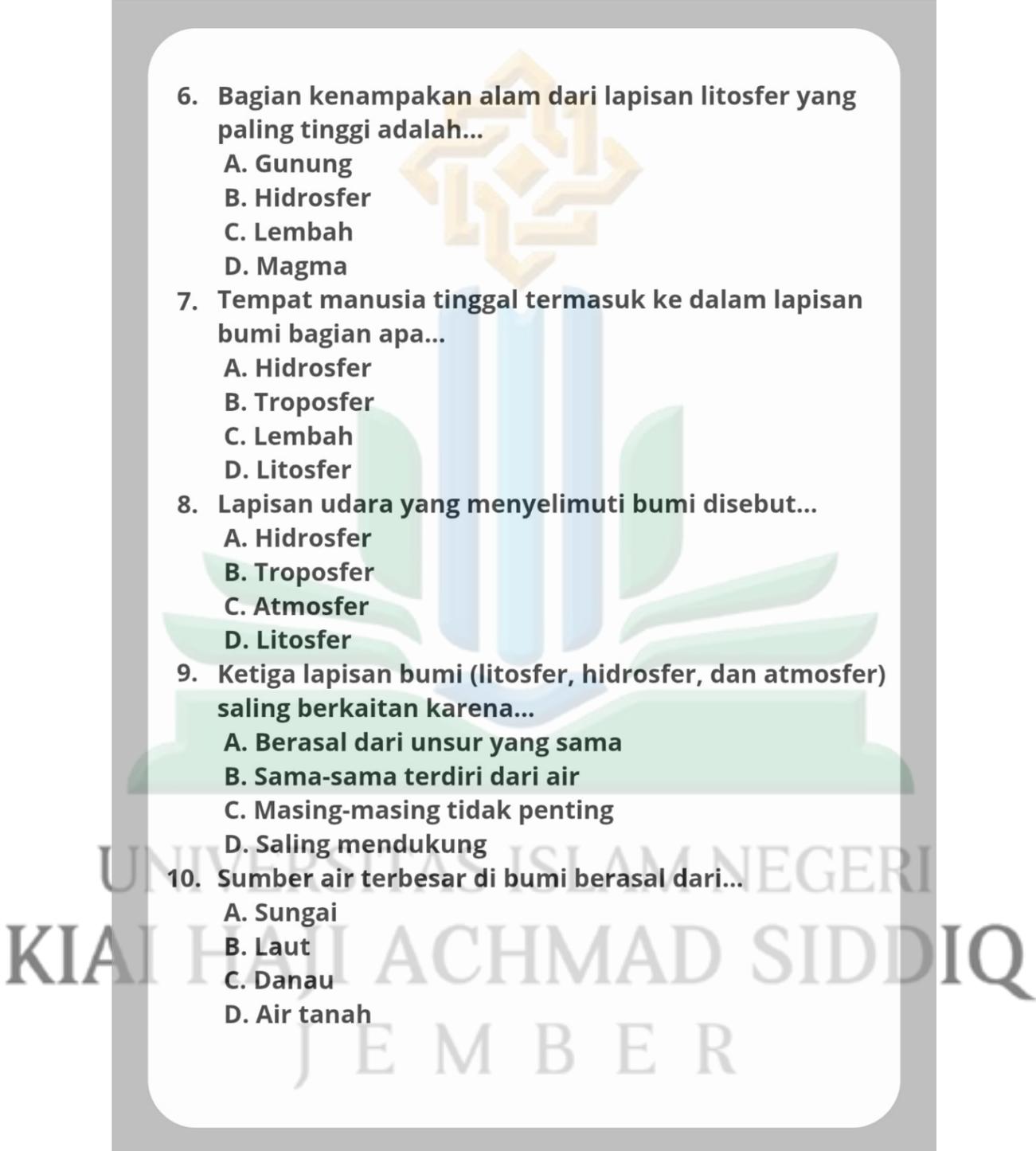


4. Kenampakan alam seperti laut, sungai, danau dan rawa merupakan contoh lapisan ...

- A. Litosfer
- B. Sama-sama terdiri dari air
- C. Atmosfer
- D. Hidrosfer

5. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...

- A. Sungai
- B. Laut
- C. Danau
- D. Air tanah

- 
6. Bagian kenampakan alam dari lapisan litosfer yang paling tinggi adalah...
 - A. Gunung
 - B. Hidrosfer
 - C. Lembah
 - D. Magma
 7. Tempat manusia tinggal termasuk ke dalam lapisan bumi bagian apa...
 - A. Hidrosfer
 - B. Troposfer
 - C. Lembah
 - D. Litosfer
 8. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...
 - A. Hidrosfer
 - B. Troposfer
 - C. Atmosfer
 - D. Litosfer
 9. Ketiga lapisan bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) saling berkaitan karena...
 - A. Berasal dari unsur yang sama
 - B. Sama-sama terdiri dari air
 - C. Masing-masing tidak penting
 - D. Saling mendukung
 10. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...
 - A. Sungai
 - B. Laut
 - C. Danau
 - D. Air tanah

Isilah Soal di Bawah Ini Dengan Jawaban Yang Benar !

1. Lapisan litosfer terdiri dari
2. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut
3. Air yang ada di bumi seperti laut, sungai, dan danau termasuk kedalam lapisan
4. Lapisan gas di atmosfer yang paling dekat dengan bumi disebut
5. Contoh bentuk permukaan bumi yang termasuk kedalam lapisan litosfer adalah

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

LAMPIRAN
KUNCI JAWABAN

Soal Pre-test

Pilihlah salah satu jawaban yang benar (A,B,C,D) dan silang

1. Apa nama lapisan bumi paling luar yang terdiri dari batuan dan mineral disebut...

- A. Inti bumi
- B. Atmosfer
- C. Litosfer
- D. Hidrosfer

Jawaban: C

2. Air yang berada di permukaan bumi disebut...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Litosfer
- D. Magma

Jawaban: B

3. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...

- A. Hidrosfer
- B. Troposfer
- C. Atmosfer
- D. Litosfer

Jawaban: C

4. Gunung, dataran rendah, dan bukit termasuk bagian dari...

- A. Hidrosfer
- B. Atmosfer
- C. Inti bumi
- D. Litosfer

Jawaban: D

5. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...

- A. Sungai
- B. Laut
- C. Danau

D. Air tanah

Jawaban: B

6. Bagian kenampakan alam dari lapisan litosfer yang paling tinggi adalah ...

A. Gunung

B. Hidrosfer

C. Lembah

D. Magma

Jawaban: A

7. Tempat manusia tinggal termasuk ke dalam lapisan bumi bagian apa

A. Hidrosfer

B. Troposfer

C. Atmosfer

D. Litosfer

Jawaban: D

8. Siklus air terjadi di...

A. Atmosfer

B. Hidrosfer

C. Inti bumi

D. Litosfer

Jawaban: B

9. Atmosfer adalah ...

A. Lapisan tanah yang menyelimuti bumi

B. Lapisan air yang menyelimuti bumi

C. Lapisan udara yang menyelimuti bumi

D. Lapisan kulit

Jawaban: C

10. Pesawat dapat terbang pada lapisan bumi bagian ...

A. Atmosfer

B. Hidrosfer

C. Laut

D. Litosfer

Jawaban: A

Isilah Soal di Bawah Ini Dengan Jawaban Yang Benar

1. Lapisan bumi yang terdiri dari batuan dan tanah disebut
Jawaban: Litosfer
2. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut
Jawaban: Atmosfer
3. Air yang ada di bumi seperti laut, sungai, dan danau termasuk dalam lapisan
Jawaban: Hidrosfer
4. Gas yang paling banyak terdapat di atmosfer bumi adalah
Jawaban: Nitrogen
5. Contoh bentuk permukaan bumi yang termasuk litosfer adalah
Jawaban: Gunung / dataran rendah / lembah / pegunungan

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

SOAL POST-TEST

Pilihlah salah satu jawaban yang benar (A, B, C, D) dan silang !

1. Apa nama lapisan bumi yang paling luar yang terdiri dari batuan, disebut...

- A. Inti bumi
 - B. Atmosfer
 - C. Litosfer
 - D. Hidrosfer
- Jawaban : C



2. Air yang ada di permukaan bumi disebut...

- A. Atmosfer
 - B. Hidrosfer
 - C. Litosfer
 - D. Magma
- Jawaban : b



3. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...

- A. Hidrosfer
 - B. Troposfer
 - C. Atmosfer
 - D. Litosfer
- Jawaban : C



4. Kenampakan alam seperti laut, sungai, danau dan rawa merupakan contoh lapisan ...

- A. Litosfer
 - B. Sama-sama terdiri dari air
 - C. Atmosfer
 - D. Hidrosfer
- Jawaban : d

5. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...

- A. Sungai
 - B. Laut
 - C. Danau
 - D. Air tanah
- Jawaban : b

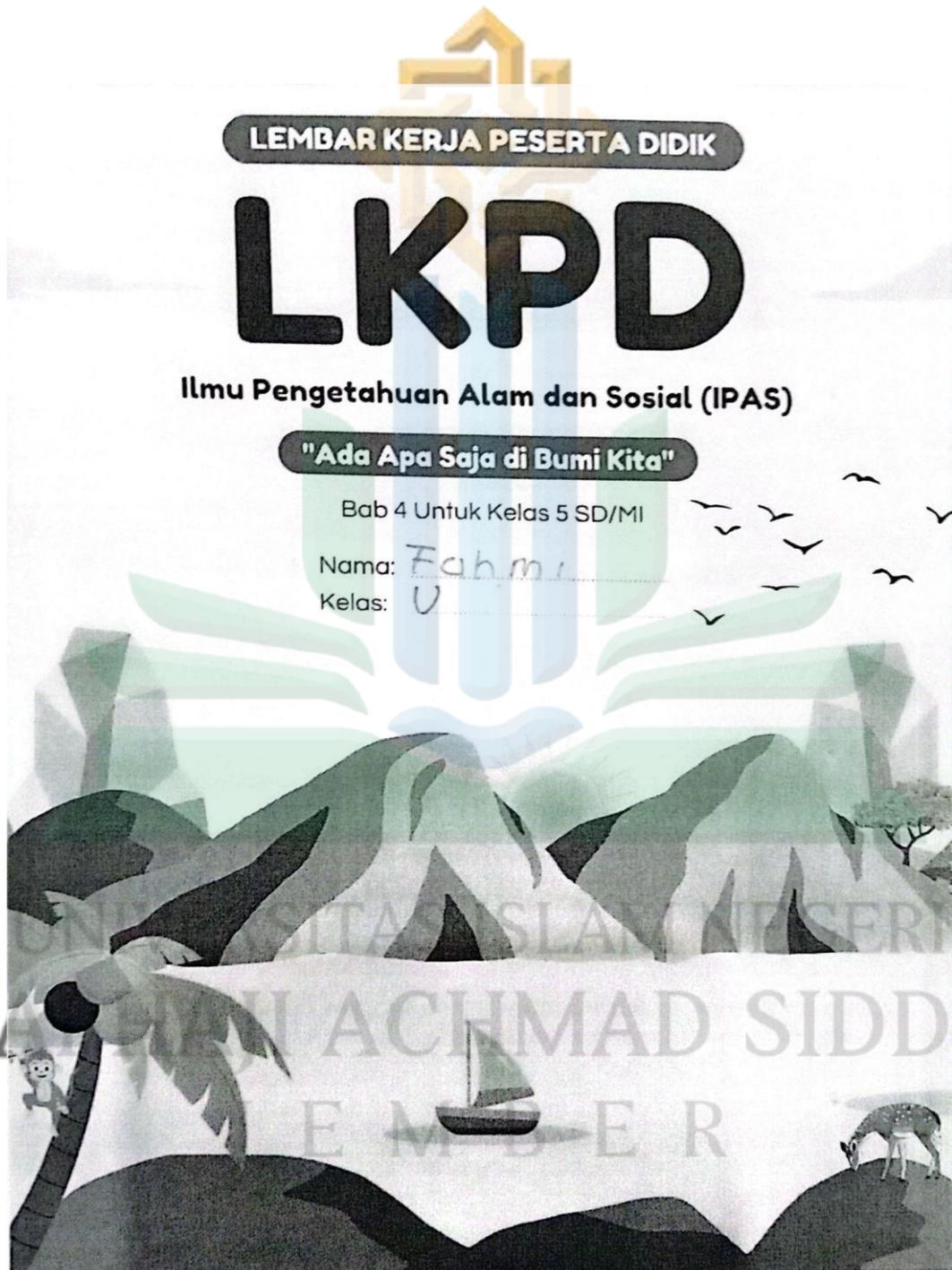
6. Bagian kenampakan alam dari lapisan litosfer yang paling tinggi adalah...
- A. Gunung
 - B. Hidrosfer
 - C. Lembah
 - D. Magma
- Jawaban : a
7. Tempat manusia tinggal termasuk ke dalam lapisan bumi bagian apa...
- A. Hidrosfer
 - B. Troposfer
 - C. Lembah
 - D. Litosfer
- Jawaban : d
8. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...
- A. Hidrosfer
 - B. Troposfer
 - C. Atmosfer
 - D. Litosfer
- Jawaban : c
9. Ketiga lapisan bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) saling berkaitan karena...
- A. Berasal dari unsur yang sama
 - B. Sama-sama terdiri dari air
 - C. Masing-masing tidak penting
 - D. Saling mendukung
- Jawaban : d
10. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...
- A. Sungai
 - B. Laut
 - C. Danau
 - D. Air tanah
- Jawaban : b

Isilah Soal di Bawah Ini Dengan Jawaban Yang Benar !

1. Lapisan litosfer terdiri dari **Batuan dan tanah**.....
2. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut **atmosfer**.....
3. Air yang ada di bumi seperti laut, sungai, dan danau termasuk kedalam lapisan **Hidrosfer**.....
4. Lapisan gas di atmosfer yang paling dekat dengan bumi disebut **Troposfer**.....
5. Contoh bentuk permukaan bumi yang termasuk kedalam lapisan litosfer adalah **Gunung, bukit, lembah, dataran tinggi, dan dataran rendah**.....

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

Lampiran 11 (Hasil PreTest)



Soal Pre-test *F. Ohmi*

Pilihlah salah satu jawaban yang benar (A,B,C,D) dan silang

1. Apa nama lapisan bumi paling luar yang terdiri dari batuan disebut ..

- A. Inti bumi
- B. Atmosfer
- C. Litosfer
- D. Hidrosfer



2. Air yang berada di permukaan bumi disebut...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Litosfer
- D. Magma



3. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...

- A. Hidrosfer
- B. Troposfer
- C. Atmosfer
- D. Litosfer



4. Gunung, dataran rendah, dan bukit termasuk bagian dari...

- A. Hidrosfer
- B. Atmosfer
- C. Inti bumi
- D. Litosfer

5. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...

- A. Sungai
- B. Laut
- C. Danau
- D. Air tanah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

6. Bagian kenampakan alam dari lapisan litosfer yang paling tinggi adalah ...

- A. Gunung
- B. Hidrosfer
- C. Lembah
- D. Magma

7. Tempat manusia tinggal termasuk ke dalam lapisan bumi bagian apa

- A. Hidrosfer
- B. Troposfer
- C. Atmosfer
- D. Litosfer



8. Siklus air terjadi di...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Inti bumi
- D. Litosfer

9. Atmosfer adalah ...

- A. Lapisan tanah yang menyelimuti bumi
- B. Lapisan air yang menyelimuti bumi
- C. Lapisan udara yang menyelimuti bumi
- D. Lapisan kulit

10. Pesawat dapat terbang pada lapisan bumi bagian ...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Laut
- D. Litosfer

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
LEMBER

Isilah Soal di Bawah Ini Dengan Jawaban Yang Benar

1. Lapisan bumi yang terdiri dari batuan dan tanah disebut gunung
2. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut atmosfer
3. Air yang ada di bumi seperti laut, sungai, dan danau termasuk dalam lapisan hidrosfer
4. Lapisan gas di atmosfer yang paling dekat dengan bumi adalah hidrosfer
5. Contoh bentuk permukaan bumi yang termasuk litosfer adalah gunung

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

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LKPD

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

"Ada Apa Saja di Bumi Kita"

Bab 4 Untuk Kelas 5 SD/MI

Nama: Tegar

Kelas: 5

UIN KHAS SUNGAI LINGGAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

The cover features a central illustration of a landscape with green mountains, a white sailboat on a body of water, a palm tree with a monkey on the left, and a deer on the right. The background is light green and white with stylized clouds and birds. A large, faint watermark of the university logo is visible in the center.

Soal Pre-test

Tegar

Pilihlah salah satu jawaban yang benar (A,B,C,D) dan silang

1. Apa nama lapisan bumi paling luar yang terdiri dari batuan disebut...

- A. Inti bumi
- B. Atmosfer
- C. Litosfer
- D. Hidrosfer



2. Air yang berada di permukaan bumi disebut...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Litosfer
- D. Magma



3. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...

- A. Hidrosfer
- B. Troposfer
- C. Atmosfer
- D. Litosfer



4. Gunung, dataran rendah, dan bukit termasuk bagian dari...

- A. Hidrosfer
- B. Atmosfer
- C. Inti bumi
- D. Litosfer

5. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...

- A. Sungai
- B. Laut
- C. Danau
- D. Air tanah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

6. Bagian kenampakan alam dari lapisan litosfer yang paling tinggi adalah ...

- A. Gunung
- B. Hidrosfer
- C. Lembah
- D. Magma

7. Tempat manusia tinggal termasuk ke dalam lapisan bumi bagian apa

- A. Hidrosfer
- B. Troposfer
- C. Atmosfer
- D. Litosfer



8. Siklus air terjadi di...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Inti bumi
- D. Litosfer

9. Atmosfer adalah ...

- A. Lapisan tanah yang menyelimuti bumi
- B. Lapisan air yang menyelimuti bumi
- C. Lapisan udara yang menyelimuti bumi
- D. Lapisan kulit

10. Pesawat dapat terbang pada lapisan bumi bagian ...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Laut
- D. Litosfer

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
MEMBER

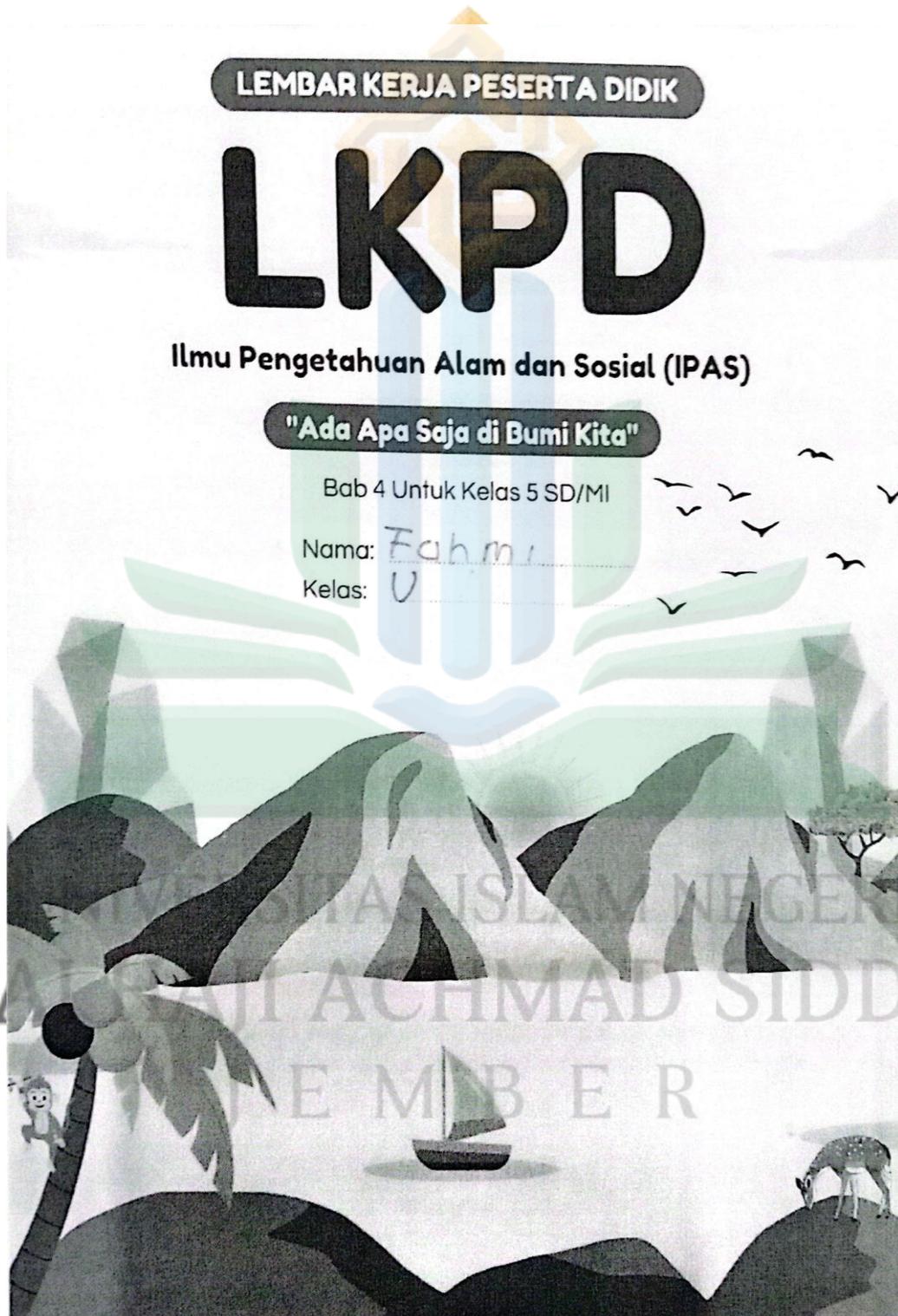
Isilah Soal di Bawah Ini Dengan Jawaban Yang Benar

1. Lapisan bumi yang terdiri dari batuan dan tanah disebut *litosfer*.
2. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut *atmosfera*.
3. Air yang ada di bumi seperti laut, sungai, dan danau termasuk dalam lapisan *hidrosfer*.
4. Lapisan gas di atmosfer yang paling dekat dengan bumi adalah *troposfer*.
5. Contoh bentuk permukaan bumi yang termasuk litosfer adalah *gunung*.

604

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

Lampiran 12 (Hasil Post Test)



SOAL POST-TEST

Pilihlah salah satu jawaban yang benar (A, B, C, D) dan silang !

1. Apa nama lapisan bumi yang paling luar yang terdiri dari batuan, disebut...

- A. Inti bumi
- B. Atmosfer
- C. Litosfer
- D. Hidrosfer



2. Air yang ada di permukaan bumi disebut...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Litosfer
- D. Magma



3. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...

- A. Hidrosfer
- B. Troposfer
- C. Atmosfer
- D. Litosfer



4. Kenampakan alam seperti laut, sungai, danau dan rawa merupakan contoh lapisan ...

- A. Litosfer
- B. Sama-sama terdiri dari air
- C. Atmosfer
- D. Hidrosfer

5. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...

- A. Sungai
- B. Laut
- C. Danau
- D. Air tanah

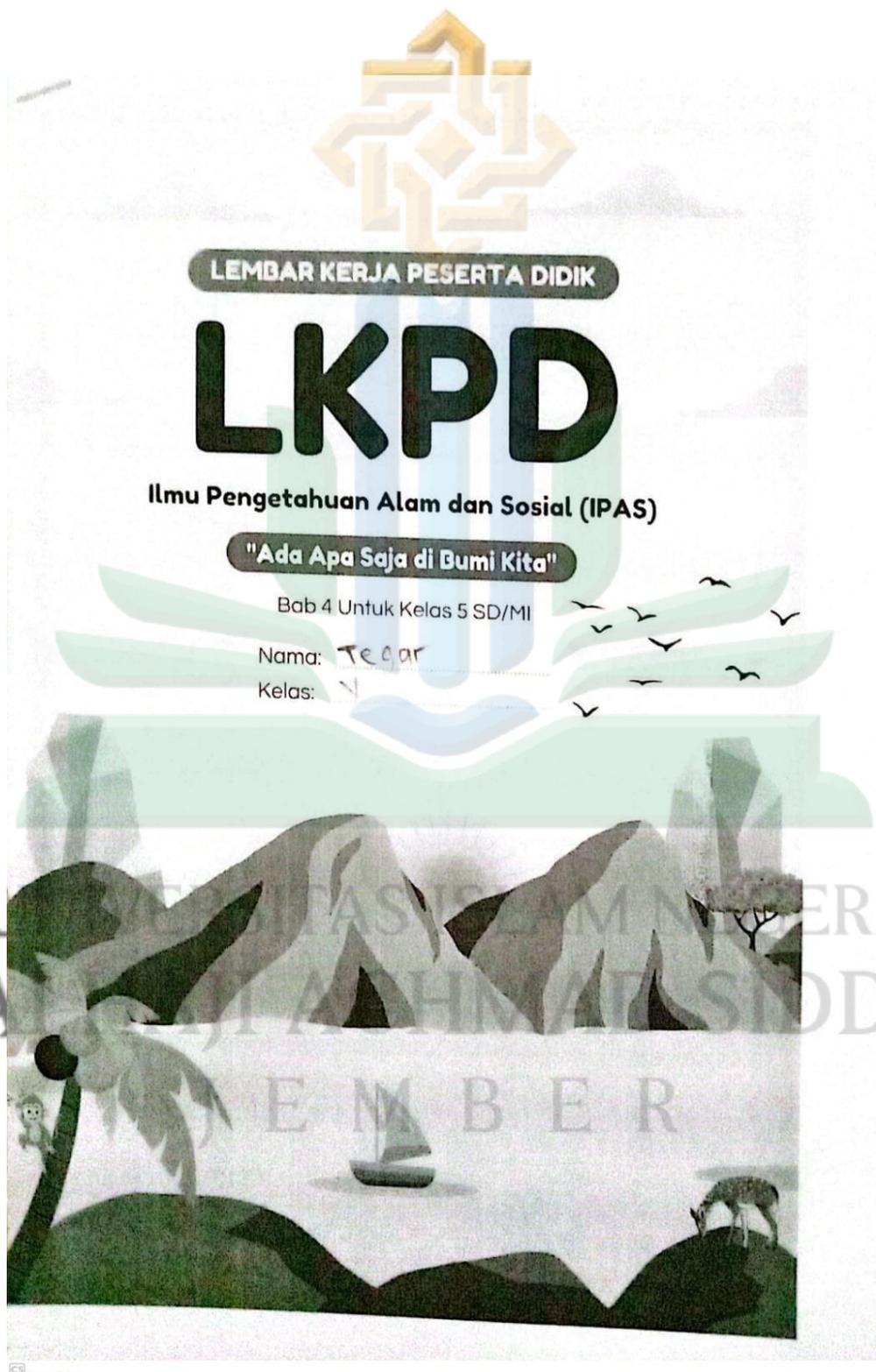
6. Bagian kenampakan alam dari lapisan litosfer yang paling tinggi adalah...
- A. Gunung
 - B. Hidrosfer
 - C. Lembah
 - D. Magma
7. Tempat manusia tinggal termasuk ke dalam lapisan bumi bagian apa...
- A. Hidrosfer
 - B. Troposfer
 - C. Lembah
 - D. Litosfer
8. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...
- A. Hidrosfer
 - B. Troposfer
 - C. Atmosfer
 - D. Litosfer
9. Ketiga lapisan bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) saling berkaitan karena...
- A. Berasal dari unsur yang sama
 - B. Sama-sama terdiri dari air
 - C. Masing-masing tidak penting
 - D. Saling mendukung
10. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...
- A. Sungai
 - B. Laut
 - C. Danau
 - D. Air tanah

Isilah Soal di Bawah Ini Dengan Jawaban Yang Benar !

1. Lapisan litosfer terdiri dari *batuan dan tanah*.....
2. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut *atmosfer*
3. Air yang ada di bumi seperti laut, sungai, dan danau termasuk kedalam lapisan *hidrosfer*.....
4. Lapisan gas di atmosfer yang paling dekat dengan bumi disebut *troposfer*.....
5. Contoh bentuk permukaan bumi yang termasuk kedalam lapisan litosfer adalah *gunung, bukit*.....

BS

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



SOAL POST-TEST

Pilihlah salah satu jawaban yang benar (A, B, C, D) dan silang !

1. Apa nama lapisan bumi yang paling luar yang terdiri dari batuan, disebut...

- A. Inti bumi
- B. Atmosfer
- C. Litosfer
- D. Hidrosfer



2. Air yang ada di permukaan bumi disebut...

- A. Atmosfer
- B. Hidrosfer
- C. Litosfer
- D. Magma



3. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...

- A. Hidrosfer
- B. Troposfer
- C. Atmosfer
- D. Litosfer



4. Ketiga lapisan bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) saling berkaitan karena...

- A. Berasal dari unsur yang sama
- B. Sama-sama terdiri dari air
- C. Masing-masing tidak penting
- D. Saling mendukung

5. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...

- A. Sungai
- B. Laut
- C. Danau
- D. Air tanah

6. Bagian kenampakan alam dari lapisan litosfer yang paling tinggi adalah...
 - A. Gunung
 - B. Hidrosfer
 - C. Lembah
 - D. Magma
7. Tempat manusia tinggal termasuk ke dalam lapisan bumi bagian apa...
 - A. Hidrosfer
 - B. Troposfer
 - C. Lembah
 - D. Litosfer
8. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut...
 - A. Hidrosfer
 - B. Troposfer
 - C. Atmosfer
 - D. Litosfer
9. Ketiga lapisan bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) saling berkaitan karena...
 - A. Berasal dari unsur yang sama
 - B. Sama-sama terdiri dari air
 - C. Masing-masing tidak penting
 - D. Saling mendukung
10. Sumber air terbesar di bumi berasal dari...
 - A. Sungai
 - B. Laut
 - C. Danau
 - D. Air tanah

Isilah Soal di Bawah Ini Dengan Jawaban Yang Benar !

1. Lapisan litosfer terdiri dari *Batuan dan tanah*
2. Lapisan udara yang menyelimuti bumi disebut *Atmosfer*
3. Air yang ada di bumi seperti laut, sungai, dan danau termasuk kedalam lapisan *Hidrosfer*
4. Lapisan gas di atmosfer yang paling dekat dengan bumi disebut *Troposfer*
5. Contoh bentuk permukaan bumi yang termasuk kedalam lapisan litosfer adalah *Bukit, Lembah*

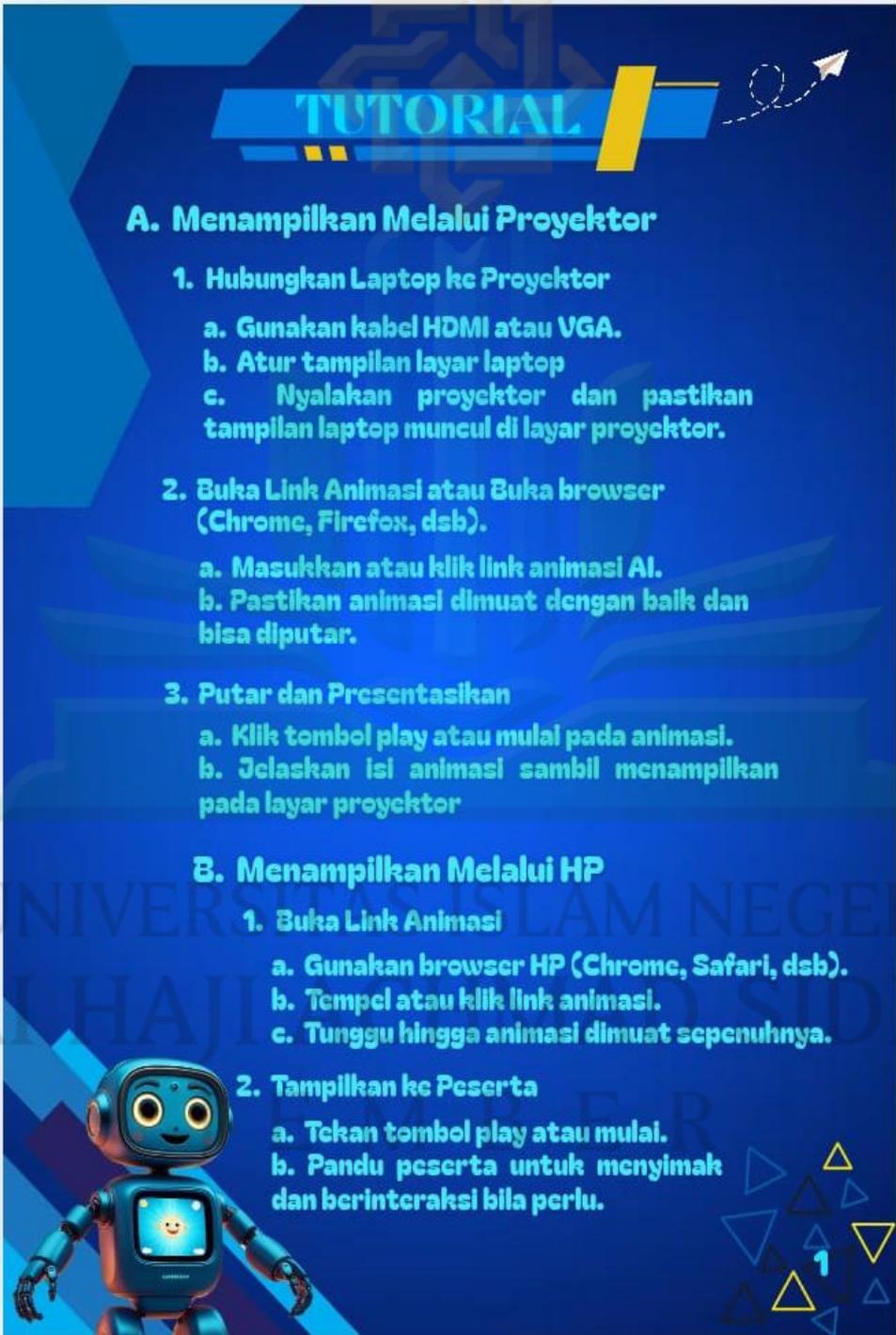
95

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

Lampiran 13 (Gambar Media)



Lampiran 14 (Panduan Penggunaan Media)



TUTORIAL

A. Menampilkan Melalui Proyektor

- 1. Hubungkan Laptop ke Proyektor**
 - a. Gunakan kabel HDMI atau VGA.
 - b. Atur tampilan layar laptop
 - c. Nyalakan proyektor dan pastikan tampilan laptop muncul di layar proyektor.
- 2. Buka Link Animasi atau Buka browser (Chrome, Firefox, dsb).**
 - a. Masukkan atau klik link animasi AI.
 - b. Pastikan animasi dimuat dengan baik dan bisa diputar.
- 3. Putar dan Presentasikan**
 - a. Klik tombol play atau mulai pada animasi.
 - b. Jelaskan isi animasi sambil menampilkan pada layar proyektor

B. Menampilkan Melalui HP

- 1. Buka Link Animasi**
 - a. Gunakan browser HP (Chrome, Safari, dsb).
 - b. Tempel atau klik link animasi.
 - c. Tunggu hingga animasi dimuat sepenuhnya.
- 2. Tampilkan ke Peserta**
 - a. Tekan tombol play atau mulai.
 - b. Pandu peserta untuk menyimak dan berinteraksi bila perlu.

1

Lampiran 15 (Surat Keterangan Selesai Penelitian)



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH IBTIDAIYAH SWASTA PASIRIAN
 BHP. NAHDLATUL ULAMA NOMOR : AHU-119.AH.01.08. Tahun 2013
 NSM : 111235080064 NSPN: 60715336
 (Status TERAKREDITASI B)
 Alamat : Jl. Masjid Besar Nurul Huda Pasirian - Lumajang
 Email: Mis_pasirian@gmail.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor : KM/190/B2.08/4/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Madrasah Ibtidaiyah Swasta Kecamatan Pasirian Kabupaten Lumajang, Provinsi Jawa Timur menerangkan bahwa :

Nama	: Nurul Izza Alkarina
NIM	: 212101040054
Fakultas	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	: Pendidikan Gur Madrasah Ibtidaiyah
Universitas	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq

Telah melaksanakan penelitian mulai tanggal 22 April – 2 Mei. Dengan judul skripsi "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Ai Mata Pelajaran IPAS Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita Untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas V di MIS Pasirian".

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Pasirian, 2 Mei 2025
 Kepala Madrasah



Achmad Jurbidi Wicaksono, S.Pd

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

Lampiran 16 (Hasil Wawancara Guru)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang digunakan saat ini di MIS Pasirian ?	Kurikulum yang digunakan sekarang Kurikulum Merdeka
2	Media pembelajaran apa yang pernah digunakan dalam pembelajaran di kelas V ini, khususnya pada mata Pelajaran IPAS ?	Kami menggunakan media sesuai dengan materi, jika materinya mudah dalam mencari media maka kami menggunakan media, itupun media seadanya yang ada di sekolah, tapi jika materinya sulit maka kami tidak menggunakan media. Jadi kami sangat jarang menggunakan media pembelajaran. Selebihnya hanya menggunakan buku LKS yang tersedia disekolah.
3	Selama mengajar mata Pelajaran IPAS kendala apa yang biasa dihadapi di kelas V ?	Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran sehingga menyebabkan beberapa peserta didik nilainya kurang/ tidak KKM
4	Apakah ibu membutuhkan media pembelajaran guna membantu dalam proses pembelajaran IPAS di kelas ?	Sangat membutuhkan, karena media pembelajaran dapat menunjang hasil belajar siswa
5	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran animasi ?	Selama ini belum pernah
6	Bagaimana pendapat ibu mengenai media pembelajaran animasi pada mata pelajaran IPAS materi apa saja di bumi kita ?	Menurut saya medianya bagus, karena didalam tidak hanya terdapat materi pembelajaran, Bisa menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik bisa lebih aktif dalam belajar

Lampiran 17 (Hasil Wawancara Siswa)

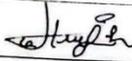
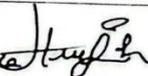
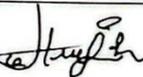
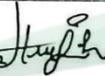
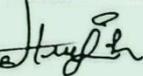
No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kalian merasa senang belajar di sekolah ?	Senang kadang, tetapi kalau kelamaan menjadi bosan, kama hanya disuruh mendengarkan guru menjelaskan dan mengerjakan soal saja
2	Apakah ibu guru pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar ?	Pemah, tapi jarang sekali
3	Apa sudah pernah belajar menggunakan media pembelajaran animasi ?	Belum pernah
4	Bagaimana pendapat kalian belajar menggunakan media animasi ?	Sangat senang kama medianya bagus ada gambar guru, murid, gunung, sungai dan ada gambar hewannya juga warna-wami.



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

Lampiran 18 (Jurnal Kegiatan Penelitian)

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Pasirian-Lumajang

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	16 September 2024	Observasi ke lembaga sekaligus wawancara pra penelitian	
2.	22 April 2025	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah MIS Nurul Islam Pasirian-Lumajang	
3.	23 April 2025	Wawancara dengan Ibu Khoiriyah, S.Pd selaku guru kelas V di MIS Nurul Islam Pasirian-Lumajang	
4.	24 April 2025	Validasi media pembelajaran kepada Ibu Khoiriyah, S.Pd selaku ahli pembelajaran	
5.	2 Mei 2025	Penerapan media pembelajaran animasi berbasis Ai di kelas V MIS Nurul Islam Pasirian-Lumajang	
6.	2 Mei 2025	Wawancara bersama beberapa peserta didik kelas V di MIS Nurul Islam Pasirian-Lumajang	
7.	2 Mei 2025	Evaluasi bersama Ibu Khoiriyah, S.Pd selaku guru kelas V di MIS Nurul Islam Pasirian-Lumajang	
8.	2 Mei 2025	Permohonan surat selesai melakukan penelitian di MIS Nurul Islam Pasirian-Lumajang	

Pasirian, 2 Mei 2025
Kepala Madrasah



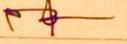
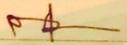
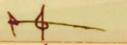
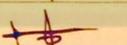
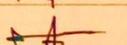
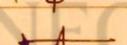
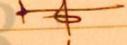
Achmad J. S. Wicaksono, S.Pd.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

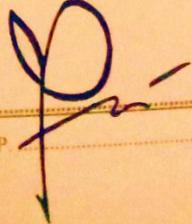
Lampiran 19 (Kartu Bimbingan)


KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM S.1
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN JEMBER

Nama : MURUL IZZA AFFARINA
 No. Induk Mahasiswa : 212101040059
 Prodi : PGM
 Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS AI DALAM MATA PELAJARAN IPAS MATERI ADA APA SAJA DI BUMI KITA UNTUK MENYINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MIS PASIRIAN - LUMAJANG
 Pembimbing : Dr. H. MUSTAJAB
 Tanggal Persetujuan : 21 MEI 2025

NO.	KONSULTASI PADA TANGGAL	PEMBAHASAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	6 September 2024	Membahas Bab I	
2.	9 September 2024	Revisi Bab I	
3.	10 September 2024	Revisi Bab I	
4.	12 September 2024	Membahas Bab II	
5.	17 September 2024	Revisi Bab II	
6.	18 September 2024	Revisi Bab II	
7.	6 Januari 2025	Membahas Bab III	
8.	7 Januari 2025	Revisi Bab III	
9.	13 Januari 2025	Membahas Media pembelajaran	
10.	14 Januari 2025	Revisi Media Pembelajaran	
11.	6 Februari 2025	Revisi Proposal	
12.	19 Mei 2025	Membahas Bab IV	
13.	19 Mei 2025	Membahas Bab V	
14.	20 Mei 2025	Revisi Bab	
15.	21 Mei 2025	Persetujuan	

Jember,
 Koordinator Program Studi
 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


 NIP.

Catatan : Kartu Konsultasi Ini Harap Dibawa Pada Saat Konsultasi dengan Dosen Pembimbing Skripsi

Lampiran 20 (Biodata Penulis)

BIODATA PENULIS

Nama : Nurul Izza Afkarina
 NIM : 212101040054
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 7 Juli 2002
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Alamat : Jl. Krakatau no.78 Dsn Wunguan, Kec.
 Kencong, Kab. Jember
 Email : nurulafkarina0@gmail.com

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

Riwayat Pendidikan

1. SDN Kencong-Jember (2008-2014)
2. MTS Pasirian-Lumajang (2014-2017)
3. MAN Lumajang (2017-2020)
4. UIN KHAS Jember (2021-2025)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS AI PADA MATA PELAJARAN IPAS
MATERI ADA APA SAJA DI BUMI KITA
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V DI MIS PASIRIAN-LUMAJANG**

SKRIPSI



Oleh :

NURUL IZZA AFKARINA

NIM.212101040054

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

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