

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2
DIMENSI PADA PEMBELAJARAN IPAS
TOPIK ADA APA SAJA DI BUMI KITA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**OLEH
DANDI KURNIAWAN
A1D120042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
MARET 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2
DIMENSI PADA PEMBELAJARAN IPAS
TOPIK ADA APA SAJA DI BUMI KITA
KELAS V DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Prasyarat dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**OLEH
DANDI KURNIAWAN
A1D120042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
MARET 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V di Sekolah Dasar". Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Dandi Kurniawan, Nomor Induk Mahasiswa A1D120042 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 24 Februari 2024
Pembimbing I



Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M.Si.
NIP. 196308071990031002

Muara Bulian, 24 Februari 2024
Pembimbing II



Alirmansyah, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0022039010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V di Sekolah Dasar“. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Dandi Kurniawan, Nomor Induk Mahasiswa A1D120042 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Tim Penguji

1. Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M. Si.
NIP. 196308071990031002

Ketua

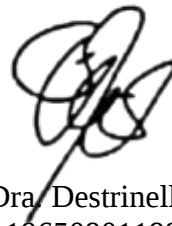


2. Alirmansyah, S. Pd, M. Pd
NIDN. 201709051018

Sekretaris



Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Dra. Destrinelli, M. Pd
NIP. 196509011997022001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dandi Kurniawan
NIM : A1D120042
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V di Sekolah Dasar”. Ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan. Skripsi ini telah diuji menggunakan aplikasi *Turnitin Express* dengan persentase 30%. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang di temukan di skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Muara Bulian, 05 Maret 2024

Yang membuat pernyataan


Dandi Kurniawan
NIM A1D120042

MOTTO

“Saya tidak akan pernah mampu menyeberangi lautan sampai saya berani berpisah dengan daratan. Mimpi itu gratis, jadi ambilah mimpi yang paling mahal”.

Bismillahirrohmanirrohim.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang yang senantiasa tercurah disetiap nafas dan langkah dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia skripsi ini saya persembahkan untuk: Orang tuaku tercinta, Bapak (Yuli Witono) dan Ibu (Sukamtini). Terimakasih untuk semua yang kalian berikan selama ini, telah mengorbankan segalanya yang tiada pernah lelah menyebut namaku dalam do'a kalian, menyemangati, menyayangiku dalam tiap hembusan nafas kalian, dan mendukungku selama penyusunan skripsi ini. Tidak banyak yang ku berikan untuk sekarang, hanya karya kecil inilah yang dapat ku persembahkan kepada kalian.

UCAPAN TERIMAKASIH

Bismillahirrohmanirrohim.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang yang senantiasa tercurah disetiap nafas dan langkah dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta, Bapak (Yuli Witono) dan Ibu (Sukamtini). Terimakasih untuk semua yang kalian berikan selama ini, telah mengorbankan segalanya yang tiada pernah lelah menyebut namaku dalam do'a kalian, menyemangati, menyayangi dalam tiap hembusan nafas kalian, dan mendukungku selama penyusunan skripsi ini. Tidak banyak yang kuberikan untuk sekarang, hanya karya kecil inilah yang dapat kupersembahkan kepada kalian.
2. Kakak yang benar-benar orang tua ke dua (Ibu Yuni Prapti Rahayu, S.Pd). Terimakasih atas motivasi, dukungan, kepercayaan, dan do'a yang selalu diberikan.
3. Nenek tercinta (Mbah Sariyem dan Mbah Ngatini), yang tak bosan memberikan saya wejangan demi kebaikan, telah memberikan kasih sayang cucu rasa anak, dan membersamaiku di masa tuanya. Sehat selalu untuk nenek dan semoga bisa menghadiri wisuda saya nanti. Amin.
4. Keluarga besar yang senantiasa ikut mendoakanku untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Saya Dandi Kurniawan, yang telah bekerja, berusaha dan berdo'a untuk menyelesaikan skripsi ini demi menyelesaikan tahapan pertama menempuh kehidupan di dunia nyata.
6. Seseorang dengan NIM A1D120062, terimakasih untuk segalanya, terimakasih untuk sabarmu yang luas menghadapi sikapku, sering ngomel demi kebaikan. Terimakasih selalu menjadi pendamping terbaik yang senantiasa memberi semangat, alarm pengingat terbaik, terimakasih telah peduli dengan kesehatanku, doa terbaik untukmu, semoga kita dapat mencapai tujuan bersama hingga kita dapat bersatu sebagai pasangan hidup. Amin.
7. Teman-teman PGSD 2020, yang telah menjadi rekan seperjuangan. Terimakasih sudah menjadi bagian dalam masa perkuliahan yang penuh pelangi ini, berbagi makanan dan minuman, suka dan duka serta canda dan tawa, semoga kita bisa bertemu lagi dilain hari.
8. Keluarga di Kos Bustomi II (Argi Eko Siswanto, Muhammad Ilham, dan Rekhano Andria Parastu) Terimakasih sudah menjadi saudara serumah selama di perantauan yang selalu aku repotkan. Terimakasih sudah berbagi suka dan duka. Kalian luar biasa.
9. Kepada Wali Kelas V SDN 111/I Muara Bulian (Ibu Alna Wulandari, S.Pd.). Terimakasih karena telah bersedia berkolaborasi dalam penelitian ini.
10. Kepada dosen pembimbing terbaik (Bapak Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M. Si dan Bapak Alirmansyah, S. Pd., M. Pd). Terimakasih karena selalu sabar dan telaten membimbing saya dalam proses pembuatan skripsi ini, memperbaiki kesalahan yang saya perbuat, dan berbagi ilmu kepada saya.
11. Keluarga besar GGFC tercinta dan almamater UNJA yang selalu menjadi kebanggaanku.

ABSTRAK

Kurniawan, Dandi. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V di Sekolah Dasar*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Prof. Dr. rer. nat. Asrial, M. Si., (II) Alirmansyah, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animasi, Pembelajaran IPAS, Topik “Ada Apa Saja di Bumi Kita”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar serta untuk mengetahui tingkat kelayakan secara prosedural maupun operasional media pembelajaran animasi 2 dimensi pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) menggunakan pendekatan campuran kualitatif dan kuantitatif (*mix methode*). Penelitian berupa Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Aaja di Bumi Kita Kelas V di Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan DDDE (*Decide, Design, Develope, Evaluate*). Penelitian ini dilakukan di SDN 111/I Muara Bulian. Data penelitian diperoleh dari Validasi materi, Validasi bahasa, dan Validasi media. Selain itu, data juga diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik untuk melihat keterbacaan melalui uji coba kelompok kecil dan untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta kelayakan melalui uji coba kelompok besar pada media pembelajaran animasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat validitas akhir yang didapat dari validator ahli materi diperoleh skor rata-rata 4,7 dengan kategori sangat layak, validator ahli bahasa diperoleh skor rata-rata 4,9 dengan kategori sangat layak, dan validator ahli media diperoleh skor rata-rata 4,85 dengan kategori sangat layak. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh guru dan peserta didik melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik yang diberikan oleh peneliti, perolehan skor rata-rata angket respon guru sebesar 4,8 dengan kategori sangat praktis, selanjutnya uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 4,85 dengan kategori sangat praktis, dan uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 4,86 dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Aaja di Bumi Kita Kelas V di Sekolah Dasar secara keseluruhan dapat dipergunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim, dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan nikmat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk bisa memulai penelitian di SDN 111/I Muara Bulian sebagai pemenuhan tugas pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Penulis menyadari selama dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai dimensi pihak manusia. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta yakni Bapak Yuli Witono dan Ibu Sukamtini yang telah memanjatkan doa dan selalu memberi dukungan kepada penulis. Penulis juga mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada kakak, yaitu Ibu Yuni Prapti Rahayu S.Pd yang telah memberikan dukungan, motivasi dan selalu memberi wejangan yang terbaik bagi saya. Selanjutnya, Peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. rer. nat. Drs. Asrial, M. Si sebagai pembimbing I, dan bapak Alirmansyah, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing II, yang telah membimbing serta mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. M. Rusdi, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, Bapak Dr. Yantoro, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar Universitas Jambi, Ibu Dr. Dra. Destrinelli, M.Pd selaku Kaprodi Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Jambi, Bapak Dr. Ahmad Hariandi, S.Pd.I., M.Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik, serta ucapan terimakasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan Universitas Jambi yang senantiasa telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada peneliti.

Penulis dengan penuh kesadaran diri bahwa dalam penyusunan skripsi terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Jambi, Maret 2024

Dandi Kurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Spesifikasi Pengembangan.....	6
1.5 Manfaat Pengembangan	7
1.6 Pentingnya Pengembangan	8
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
1.8 Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	12
2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.1.2 Indikator Media Pembelajaran	15
2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
2.1.4 Media pembelajaran Animasi 2 Dimensi	19
2.2 Aplikasi Canva	22
2.2.1 Pengertian Aplikasi <i>Canva</i>	22
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva.....	23
2.3 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	25
2.3.1 Hakekat Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	25
2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	27
2.3.3 Pembelajaran Topik A: Ada Apa Saja di Bumi Kita di Sekolah Dasar.....	28
2.4 Karakteristik pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar.....	29
2.5 Jenis-Jenis Model Pengembangan.....	31

2.5.1	Model ASSURE	31
2.5.2	Model Pengembangan Hannafin and Pack.....	32
2.5.3	Model Pengembangan Borg and Gall.....	32
2.5.4	Model Pengembangan Sugiyono	33
2.5.5	Model Pengembangan ADDIE.....	33
2.5.6	Model Pengembanagan DDDE	33
2.6	Penelitian Relevan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN		38
3.1	Model Pengembangan	38
3.2	Prosedur Pengembangan	39
3.2.1	Menentukan (<i>Decide</i>)	40
3.2.1.1	Menentukan Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	40
3.2.1.2	Menentukan Topik dan Ruang Lingkup Media	42
3.2.1.3	Mengembangkan Kemampuan Prasyarat.....	43
3.2.1.4	Menilai Sumber Daya	43
3.2.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	44
3.2.3	Pengembangan (<i>Develop</i>)	48
3.2.4	Evaluasi (<i>Evaluate</i>).....	49
3.3	Uji Coba Produk.....	50
3.4	Jenis Data dan Sumber Data.....	51
3.5	Instrumen Pengumpulan data	52
3.6	Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....		63
4.1	Hasil Pengembangan	63
4.1.1	Tahap Menentukan (<i>Decide</i>)	63
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	64
4.1.2.1	Pengumpulan Alat dan Bahan Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi	64
4.1.2.2	Pembuatan Tampilan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi.....	65
4.1.3	Tahap Mengembangkan (<i>Develop</i>)	71
4.1.3.1	Membuat Prototipe Media Pembelajaran Interaktif	71
4.1.3.2	Validasi Tim Ahli.....	76
4.1.3.3	Mengujicobakan Produk Untuk Menilai Tingkat Kelayakan	84
4.1.4	Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	89
4.2	Pembahasan.....	90
4.2.1	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi	90
4.2.2	Validitas Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V Sekolah Dasar.....	93

4.2.3 Kelayakan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V Sekolah Dasar	94
BAB V SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	96
5.1 Simpulan	96
5.2 Implikasi.....	97
5.3 Saran.....	97
DAFTAR RUJUKAN	98
LAMPIRAN.....	101
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4.1 Penentuan Intro Atau <i>Bagian</i> Judul Media Pembelajaran Animasi.....	66
4.2 Penentuan Karakter Animasi Yang Digunakan	67
4.3 Membuat Efek Berkedip dan Berbicara Pada Karakter	68
4.4 Memilih Desain Tampilan Background Media Pembelajaran animasi.....	68
4.5 Pembubuhan Teks Pada Tiap <i>Bagian</i> dan Tata Letak Teks.....	69
4.6 Pembubuhan <i>Bagian</i> Latihan Dan Refleksi	69
4.7 Pembubuhan Suara Narasi Pada Media Pembelajaran Animasi	70
4.8 Tampilan Judul (Intro) Media Pembelajaran Animasi.....	73
4.9 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	74
4.10 Narasi Serta Visualisasi Konkret Dari Teks Yang Mendukung Imajinasi.....	74
4.11 Pertanyaan-pertanyaan Stimulus.....	75
4.12 Latihan dan Refleksi	76
4.13 Capaian Pembelajaran a) sebelum revisi b) sesudah revisi.....	78
4.14 Penambahan Latihan dan Teks Penjelasan	79
4.15 Perbaikan Kesalahan Penulisan dan Tujuan Pembelajaran.....	81
4.16 Angket Validasi Ahli Media a)Sebelum Revisi b) Sesudah Revisi	84

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Tahapan Model Pengembangan DDDE	39
3.2 Storyboard Media Animasi 2 Dimensi.....	44
3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	52
3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	54
3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	55
3.6 Angket Respon Guru.....	57
3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	58
3.8 Konversi Nilai Skala Lima.....	59
3.9 Interval skor dan Kategori Kelayakan	62
 4.1 Penilaian Validasi Materi.....	 77
4.2 Validasi Bahasa.....	80
4.3 Validasi Media	82
4.4 Hasil Angket Respon Guru	85
4.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar).....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Observasi Awal	102
2 Dokumentasi Observasi	103
3 Bukti Cek Turnitin Oleh TIM TAM	106
4 Penilaian Angket Validasi Materi Tahap Pertama	107
5 Penilaian Angket Validasi Materi Tahap Kedua.....	109
6 Penilaian Angket Validasi Bahasa Tahap Pertama	111
7 Penilaian Angket Validasi Bahasa Tahap Kedua.....	113
8 Penilaian Angket Validasi Media	115
9 Modul Ajar.....	117
10 Penilaian Angket Respon Guru.....	120
11 Penilaian Angket Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil).....	122
12 Penilaian Angket Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar)	126
13 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	135
14 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	136
15 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar	137
16 Transkrip Wawancara	139

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam membentuk karakter anak bangsa yang diinginkan sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai demi membentuk perubahan kearah lebih baik dari generasi ke generasi. pendidikan dapat diilustrasikan sebagai sebuah wadah yang memfasilitasi terciptanya generasi yang terdidik untuk menciptakan inovasi, kreativitas serta mampu membawa revolusi yang lebih baik. Menurut Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2022 pasal 1 ayat 1 perubahan atas PP No. 57 Tahun 2021 tentang standar nasional pendidikan dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha dalam mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran secara sadar dan terencana agar peserta didik secara aktif mengembangkan proses dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dapat ditarik sebuah konklusi dari definisi tersebut bahwa Pendidikan mempunyai tujuan untuk menghasilkan generasi cerdas dan mempunyai karakter yang berbudi luhur melalui pembelajaran yang terstruktur dengan baik.

Kegiatan pembelajaran adalah salah satu proses penyaluran ilmu pengetahuan dan mengasah keterampilan peserta didik yang diajarkan oleh guru melalui kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran ini sangat melekat dan tidak bisa dipisahkan dengan pendidikan. Oleh sebab itu, bisa dinyatakan bahwa tujuan pendidikan akan tergapai jika kegiatan pembelajaran bisa berjalan

dengan baik dan semaksimal mungkin. Untuk mencapai kemaksimalan tersebut, seorang guru tentunya harus memunculkan inovasi dalam mendistribusikan ilmu kepada peserta didik, dalam kasus ini adalah perangkat pembelajaran, salah satunya seperti media pembelajaran yang mutakhir, menggunakan teknologi terkini dan berkesan bagi peserta didik.

Kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dihindari bagi segala sektor, bahkan merambah ke dunia pendidikan seperti yang kita rasakan dewasa ini. Bagi seorang pendidik yang ditempah sebagai fasilitator pembelajaran, sudah seharusnya tidak boleh menutup mata di tengah mutakhirnya teknologi yang pesat saat ini. Guru dituntut untuk bisa memberikan terobosan dan inovasi baru di dunia pendidikan, untuk memfasilitasi proses pembelajaran peserta didik dan mentransfer ilmu dengan cara terbaik untuk para peserta didiknya.

Selaras dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah. Isi standar prosedural lebih condong pada persoalan penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam memfungsikan teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dengan menumbuhkan suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menggembirakan, menantang, dan mendorong peserta didik untuk aktif dalam berpartisipasi pada pembelajaran yang berlangsung. Berdasarkan hal tersebut, guru sudah seharusnya mampu menerapkan sistem pembelajaran yang menginovasi proses pembelajaran. Dunia pendidikan dewasa ini memasuki era pemanfaatan media pembelajaran sebagai distributor materi yang dilimpahkan kepada peserta didik, kegiatan pembelajaran diharuskan mengurangi metode ceramah dan digantikan dengan

media pembelajaran (Putria et al., 2020). Terlebih pada pembelajaran saat ini, mengacu pada pendekatan *student center* yang mengedepankan keterampilan proses dan *active learning*. Oleh sebab itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran menjadi suatu keharusan dan semakin penting. Dengan adanya pengaruh pada dunia pendidikan sebagai akibat dari perkembangan teknologi, maka guru sebagai fasilitator diharuskan untuk lebih memperdalam dan mengeksplor kemampuan dirinya dalam mengajar dan menyediakan pembelajaran yang inovatif, efektif, menyenangkan, dan bermakna.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mengalami kemajuan pesat seperti sekarang ini, pengertian pembelajaran menjadi sangat luas, saat ini kegiatan pembelajaran pelaksanaannya dapat didukung oleh jasa teknologi seperti video-audio (audio visual), *smartphone* (gawai), komputer, dan internet (Resi Safira, 2023).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, didapat informasi bahwa belum tersedianya pembelajaran interaktif berbasis digital yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah, hal tersebut menyebabkan kurangnya antusiasme dan semangat serta mempengaruhi motivasi peserta didik dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran. Pernyataan peneliti tersebut didukung oleh pernyataan peserta didik yang mengatakan bahwa sangat jarang pembelajaran menggunakan media interaktif terlebih video pembelajaran, dalam satu semester dapat dihitung hanya beberapa kali belajar dengan memanfaatkan media video pembelajaran, sehingga pembelajaran membosankan dan mudah jenuh karena hanya memanfaatkan buku paket saja, peserta didik juga mengatakan belum pernah menggunakan media animasi dalam pembelajaran. Maka dari itu,

guru atau pendidik harus berinovasi dalam penggunaan media video pembelajaran dalam hal ini adalah animasi pembelajaran, untuk menunjang berlangsungnya pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dijabarkan di atas, maka media pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik adalah media pembelajaran berupa animasi pembelajaran 2 dimensi. Pemilihan media animasi pembelajaran 2 dimensi tersebut berdasarkan keinginan peserta didik dan pertimbangan, diantaranya: melihat karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menginginkan dengan penyampaian materi secara visual bergambar dan beraudio, pernyataan ini didukung dengan pernyataan peserta didik kelas V di SDN 111/I Muara Bulian yang menyatakan mereka sangat antusias dan senang bila belajar difasilitasi dengan media berupa video pembelajaran animasi, menurut mereka dengan memanfaatkan media tersebut materi lebih ringan untuk dipahami dan tidak membosankan. Maka dari permasalahan tersebut, peneliti terdorong melakukan penelitian mengenai pengembangan media animasi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi seperti sekarang ini. Atas dasar hal tersebut, nantinya diharapkan dapat meningkatkan semangat, keaktifan serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Sebab sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat dasar yang menyukai pembelajaran dengan visual yang menarik, bergambar, interaktif dan informatif.

Media animasi pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai video bergambar yang menampilkan audio dan visual yang menarik sesuai dengan gambar dan informasi yang ingin disampaikan kreator. Media pembelajaran animasi adalah media pembelajaran yang memuat kumpulan gambar yang menghasilkan visual

dan berisi audio, tujuannya untuk menciptakan kesan hidup dalam penyampaian pesan dalam materi pembelajaran, video animasi juga dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang siap digunakan untuk mendistribusikan tujuan pembelajaran tertentu dengan konsep audio visual (Furoidah dalam Laily Rahmayati, 2016).

Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik melaksanakan penelitian untuk meneliti permasalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik kelas V di SDN 111/I Muara Bulian dan peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS kelas V topik ada apa saja di bumi kita.

Berdasarkan uraian yang telah peneliti kemukakan, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lanjutan. Peneliti mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah secara khusus pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kelayakan secara konseptual Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan secara prosedural Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui kelayakan secara konseptual Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar
2. Mengetahui kelayakan secara prosedural Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berikut merupakan spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi dengan sekolah sasaran SDN 111/I Muara Bulian, antara lain:

1. Peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menghasilkan produk berupa video animasi pembelajaran dengan aplikasi *canva* sebagai penunjang yang dimanfaatkan dalam pembuatan video animasi.
2. Pemilihan aplikasi *Canva* sebagai penunjang karena dapat dioperasikan dengan mudah (*user friendly*), baik menggunakan laptop maupun menggunakan android, serta sudah dapat diintegrasikan dengan akun belajar.id pendidik sehingga semua fitur dapat diakses dengan gratis. Selain itu, aplikasi *canva* dapat dimanfaatkan dalam pembuatan desain grafis seperti poster, modul, *power point*, maupun desain dengan visual menarik lainnya.

3. Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang dikembangkan mengangkat materi pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar yang mengulas mengenai topik ada apa saja di bumi kita.

1.5 Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis melimpahkan faedah bagi pembaca dalam menambah pengetahuan dan sebagai limpahan ilmu karya ilmiah pada dunia pendidikan, dalam hal ini khususnya pada dunia pendidikan tingkat dasar (sekolah dasar) dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Dalam sektor ini menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

Untuk penulis dapat menambah wawasan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi khususnya pada aplikasi *canva* dalam pembuatan video animasi pembelajaran sebagai media yang difungsikan dalam pembelajaran, dan sebagai bekal mengajar peserta didik dengan media pembelajaran yang inovatif serta sesuai apa yang didapat selama perkuliahan. Bagi guru agar dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan aplikasi *canva* yang sangat memudahkan guru dalam

menyuguhkan pembelajaran yang menyita antusias dan menyenangkan serta berkesan. Bagi peserta didik penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta didik melalui penyuguhan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva*, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini mempunyai peranan sangat penting supaya memberi terobosan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif, efektif, menyenangkan, serta berkualitas dan layak dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi dan kurikulum yang diterapkan, agar materi pembelajaran yang didistribusikan kepada peserta didik dapat terstruktur serta mampu memvisualisasikan materi dengan baik dan memberi kesan nyata. Mengingat tidak semua materi pada suatu pembelajaran yang bersifat abstrak dapat dijelaskan dan dipraktekkan secara langsung. Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini bisa dijadikan solusi supaya pembelajaran yang diimplementasikan terhadap sekolah-sekolah menjadi efektif, efisien, serta menyenangkan.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar ini dilakukan dengan dasar asumsi bahwa dengan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini selaras dengan karakteristik pembelajaran yang disukai peserta didik sekolah dasar asumsi ini diperkuat oleh pernyataan peserta didik di atas, sehingga pembelajaran menyenangkan dan materi lebih mudah dipahami, mampu membantu guru memperjelas materi yang disampaikan guru dengan visual yang menarik sehingga lebih nyata dan mudah dimengerti peserta didik. Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS ini memanfaatkan aplikasi *canva* yang bisa menambah wawasan serta kompetensi guru terhadap pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

2. Keterbatasan

Adapun keterbatasan pada pengembangan yang peneliti lakukan, diantaranya:

- a. Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang dikembangkan memanfaatkan aplikasi *canva* sebagai penunjang pembuatan animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik A (ada apa saja di bumi kita).
- b. Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi dikembangkan untuk kelas V sekolah dasar.

- c. Media pembelajaran animasi 2 dimensi ini berisi materi tentang bentuk permukaan bumi, atmosfer, dan klasifikasinya.
- d. Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada Pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V ini hanya dilakukan di SDN 111/I Muara Bulian tahun ajaran 2023/2024. Sehingga penerapan media pembelajaran ini sangat bergantung pada sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah terkait seperti gawai atau komputer serta sangat bergantung pada kestabilan koneksi internet.

1.8 Definisi Istilah

1. Pengembangan adalah proses untuk menciptakan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang telah dikembangkan sebelumnya serta terdapat pertanggungjawaban dalam setiap tahapannya.
2. Media pembelajaran adalah sarana untuk menjembatani proses pendistribusian materi kepada peserta didik yang bersifat merangsang kemampuan kognitif, membagikan pesan, keterampilan, dan perasaan peserta didik sehingga pembelajaran berjalan menyenangkan serta terlaksana dengan baik.
3. Media pembelajaran animasi 2 dimensi merupakan media pembelajaran berupa audio-visual yang berfokus pada indra pendengaran dan penglihatan peserta didik, supaya mereka memperoleh informasi yang ditransfer oleh guru berupa kumpulan gambar bergerak dan beraudio yang

disusun secara sistematis dan disuguhkan dengan menampilkan karakter dalam bentuk suatu alur cerita yang mudah dimengerti.

4. Aplikasi *Canva* adalah suatu aplikasi desain grafis dalam jaringan yang dapat dioperasikan tanpa bayar maupun membayar. Aplikasi ini dapat diintegrasikan dengan akun belajar.id guru untuk membuka semua fitur secara gratis untuk pendidikan. Aplikasi canva ini dapat dimanfaatkan dalam merancang media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media pada dunia pendidikan sudah menjadi urgensi tersendiri bagi seorang guru, sebab media atau sering disebut media pembelajaran merupakan sarana penunjang pembelajaran aktif dan efektif dalam proses pembelajaran. Menurut Rohani (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran ialah suatu alat yang bisa diposisikan atau dipergunakan sebagai pembawa informasi yang menunjang dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Wujud implementasinya yaitu guru sudah seharusnya tidak menggunakan lagi metode mengajar konvensional berceramah di hadapan peserta didiknya, hal tersebut dapat menimbulkan kebosanan dan kejenuhan bagi peserta didik yang pada akhirnya mempengaruhi turunnya semangat belajar peserta didik. Oleh sebab itu, media pembelajaran dewasa ini sangat diperlukan sebagai alat dukung pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran.

Media merupakan kata serapan yang diambil dari istilah latin (*medius*) yang mana bisa dimaknai sebagai perantara atau pengantar. Dalam pengertian lain, media adalah sarana untuk menyalurkan atau mentransfer pesan dari narasumber kepada audiensnya. Oemar Hamalik (1989) berpendapat bahwa media ialah salah satu perangkat ajar yang digunakan guru untuk menstimulasi partisipasi peserta didik dalam pembelajaran serta interaksi antara guru serta peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dalam konteks pendidikan, media dapat didefinisikan sebagai penunjang atau perantara tersampainya pesan berupa informasi dari guru kepada peserta didik atau sebaliknya. Oleh sebab itu, media menjadi komponen pendukung keberhasilan berjalannya proses belajar mengajar di bangku pendidikan. Pembelajaran bisa berjalan secara efisien dan efektif apabila tujuan pembelajaran bisa dicapai dengan pemanfaatan secara maksimal media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga pembelajaran berjalan menyenangkan serta materi terdistribusi dengan baik kepada peserta didik (Khairani & Febrinal, 2016). Dalam proses pendidikan dasar, pembelajaran memiliki keterkaitan yang sangat kuat dengan proses belajar sehingga tidak bisa terpisahkan (Darmadi, 2017).

Membahas mengenai media pembelajaran, sangat banyak para ahli telah mengemukakan bahwa media pembelajaran berorientasi pada sarana komunikasi, dalam hal ini berhubungan dengan perantara penyalur informasi dari narasumber kepada penerima informasi. Namun dewasa ini, banyak yang beranggapan bahwa media pembelajaran, alat peraga, dan alat bantu pembelajaran mempunyai makna yang sama. Untuk itu, perlu dipahami bahwa ketiganya memiliki sedikit perbedaan tersendiri. Dalam Rostina Sundayana (2016) alat peraga dapat dimaknai sebagai benda konkret atau nyata yang dibuat untuk mempermudah memahami konsep pembelajaran. Terdapat pendapat lain yang menyatakan alat peraga ialah alat untuk membantu pembelajaran dan berbagai macam bentuk benda yang dipergunakan untuk menunjang materi ajar (Azhar Arsyad, 2013). Disisi lain Tarigan (2016) mengungkapkan bahwa, alat peraga dalam proses pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat untuk memunculkan suasana belajar yang merangsang keaktifan peserta didik. Sedangkan alat bantu ajar

merupakan peralatan yang dipergunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, yang dalam hal ini bisa dikaitkan dengan alat peraga (Falahudin, 2014). Dari penjelasan para ahli di atas, bisa dimaknai bahwa alat peraga dan alat bantu ajar hanya sebatas bentuk konkret dan non-konkretnya, sedangkan media harus mengandung keduanya (*hardware* dan *software*).

Belajar adalah kegiatan positif untuk mendapatkan pengetahuan dari berbagai sumber yang memiliki proses dan ditandai dengan adanya perubahan dalam diri individu. Perubahan merupakan hasil yang tercipta di dalam diri individu selama menjalani proses belajar, dan belajar dapat diperoleh secara maksimal melalui jenjang pendidikan. Slameto (2010: 2) berpendapat bahwa belajar adalah kegiatan yang dilaksanakan individu untuk mencapai perubahan perilaku baru yang diinginkan, sebagai hasil pengalamannya berinteraksi dengan lingkungan konkret. Pendapat lain mengatakan, belajar merupakan perubahan perilaku atau penampilan, melalui proses yang dilaluinya mulai dari tahapan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (sardiman, 2016: 20). Slameto membagi kategori perubahan dalam belajar, diantaranya: 1). Belajar bersifat disadari dan disenangi, 2). Terjadi perubahan secara berkesinambungan, 3). Terjadi perubahan yang positif, 4). Perubahannya bersifat aktif, 5). Fungsional, 6). Memiliki tujuan dan arah, 7). Terjadi perubahan perilaku secara keseluruhan, 8). Terjadi perubahan yang bersifat permanen.

Hakikat pembelajaran adalah proses komunikasi atau interaksi secara intensif yang di dalamnya terjadi proses penyaluran informasi dari narasumber(sumber pesan) dalam kasus ini adalah guru, kepada audiens penerima pesan (peserta didik). Proses komunikasi tersebut lalu menciptakan sebuah hasil

belajar yang diwujudkan dalam kemajuan perilaku kognitif, afektif maupun psikomotorik. Seperti yang dikemukakan oleh Inggriyani, dkk (2019) bahwa proses belajar mengajar di kelas sangat penting, maka dari itu guru sudah seharusnya memperhatikan sarana pembelajaran seperti media pembelajaran alternatif yang menunjang proses penyampaian materi dalam pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kondusif, bermakna dan menyenangkan, sehingga materi pembelajaran bisa dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Dari penjelasan di atas, dapat dimaknai bahwa media pembelajaran adalah seperangkat peralatan yang dimanfaatkan pendidik dalam proses pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada peserta didik dengan efisien, efektif, dan menyenangkan. Media pembelajaran memiliki dua elemen yang tidak dapat dipisahkan yaitu informasi berupa materi pembelajaran yang akan disalurkan kepada peserta didik dan perangkat keras atau peralatan yang difungsikan sebagai sarana penyampai materi.

2.1.2 Indikator Media Pembelajaran

Dalam pembuatan media pembelajaran tentunya terdapat indikator yang harus diperhatikan sebelum pemanfaatannya. Terdapat beberapa indikator kunci sebagai alat ukur pengaplikasian media pembelajaran di kelas, yaitu: kesesuaian, kemampuan guru, penggunaannya mudah, tersediaan, dan kebergunaan (Rivai, 2009). Adapun menurut Riyana (2019), penggunaan media pembelajaran harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kesesuaian bahan ajar dan kompetensi yang ditetapkan, sehingga pemanfaatan media pembelajaran diharapkan bisa memudahkan peserta didik dalam menangkap dan memahami

tujuan serta mencapai kompetensi yang ditetapkan melalui penyampaian materi yang menyenangkan dan bermakna dengan sarana media pembelajaran inovatif.

Kemp & Dayton (1985) dalam Riyan (2019) menyatakan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dapat berpengaruh perubahan sikap positif peserta didik dalam memahami materi selama proses pembelajaran dan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.

Kriteria media pembelajaran didasarkan pada instruksional berjalannya proses pembelajaran secara menyeluruh. Menurut sudjana (2010: 4) menyatakan dalam pemilihan media yang ditujukan untuk kepentingan pembelajaran alangkah baiknya harus memperhatikan kriteria berikut: 1). Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, 2). Mendukung isi pembelajaran, 3). Mudah memperoleh media, 4). Keterampilan guru dalam memanfaatkannya, 5). Memperhatikan waktu penggunaan, 6). Sesuai dengan perkembangan berpikir peserta didik. Musfiquon (2012: 118) menyatakan hal yang selaras, bahwa kriteria media pembelajaran yang perlu diperhatikan, diantaranya: 1). Relevan dengan tujuan, 2). Tepat guna, 3). Keadaan peserta didik, 4). Ketersediaan, 5). Minim biaya, 6). Sesuai kemampuan guru.

Berdasarkan paparan di atas, bisa dikonklusikan indikator media pembelajaran yang baik meliputi relevansi antara media dengan materi ajar yang ingin disampaikan, tidak membebani guru dalam pembuatannya, kemudahan penggunaannya baik untuk guru dan peserta didik, bahan media pembelajaran mudah ditemukan, dan kebermanfaatan media pembelajaran dapat dirasakan dalam menumbuhkan keaktifan dan daya serap peserta didik pada materi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan peran yang sangat membantu dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Andi Kristanto (2016) menyebutkan fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fungsi edukatif
 - a. Memberi pengaruh positif yang memiliki nilai pendidikan
 - b. Melatih peserta didik untuk berpikir lebih kritis
 - c. Menciptakan kesan dan pengalaman bermakna
 - d. Memperluas wawasan
 - e. Memberi fungsi otentik dan menjadikan materi yang abstrak menjadi lebih nyata dengan konsep yang mudah dimengerti.
2. Fungsi ekonomis
 - a. Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal
 - b. Materi pembelajaran dapat dicapai dengan cara yang minim menyita waktu dan biaya
3. Fungsi sosial
 - a. Merangsang pemahaman peserta didik
 - b. Menciptakan suasana belajar yang bermakna
 - c. Memberi stimulus terhadap kecerdasan interpersonal peserta didik
4. Fungsi budaya
 - a. Memberikan perubahan pola pikir dari segi belajar peserta didik menggunakan teknologi
 - b. Memaksimalkan teknologi dalam pembelajaran

Seperti halnya yang dinyatakan oleh Rohani (2020) bahwa media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar yang dapat diperhatikan sebagai berikut:

1. Membantu kemudahan dalam mengajar bagi guru dan mempermudah dalam belajar bagi peserta didik.
2. Melalui alat bantu, konsep pengajaran yang bersifat abstrak dapat tersampaikan secara konkret.
3. Menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, berkesan, tidak membosankan dan tidak monoton. Pembelajaran yang membosankan dan monoton merupakan faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami pelajaran, terlebih pada materi yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sulit dimengerti oleh peserta didik, hal ini juga disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru mengenai variasi dalam mengajar sehingga hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti berceramah dan peserta didik sebagai pendengar tanpa media pembelajaran yang berkesan.
4. Melibatkan semua alat indra peserta didik yang dapat menafsirkan dan turut berdialog, sehingga kekurangan dari salah satu indra dapat tertutupi dengan kekuatan indra lainnya.

Sedangkan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran bisa disamakan sehingga tidak menimbulkan multitafsir
2. Pembelajaran terkesan lebih jelas dan bermakna
3. Proses belajar bisa dilakukan secara intens dua arah

Dari berbagai pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat yang sangat esensi dalam proses pembelajaran, media pembelajaran bisa mempermudah guru dalam menyampaikan materi dengan menyenangkan, interaktif, dan berkesan serta bisa mempermudah peserta didik menangkap materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dimengerti untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara utuh.

2.1.4 Media pembelajaran Animasi 2 Dimensi

Dewasa ini, perkembangan teknologi pada dunia rekreasi mengalami pertumbuhan begitu pesat, hal tersebut juga berpengaruh pada minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran, sejalan dengan karakter peserta didik usia sekolah dasar, di era ini peserta didik lebih menyukai sinetron, film, main *games*, dan internet yang akan menjadi rujukan mereka dibanding harus mendengarkan guru berceramah di depan kelas (Astini, Sari, 2020). Oleh sebab itu, guru diharuskan untuk menyuguhkan dan merancang pembelajaran yang menyita antusias, bermakna, informatif, sekaligus dapat memberi pencerahan bagi peserta didik selama pembelajaran.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menetapkan media pembelajaran animasi 2 dimensi yang praktis dalam pembuatannya sesuai kebutuhan materi yang ingin disampaikan menggunakan aplikasi *canva*. Pemilihan media pembelajaran video animasi oleh peneliti didasari dengan karakter peserta didik sekolah dasar, yang mana peserta didik usia sekolah dasar lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan visual yang berkesan dan dilengkapi dengan sautan

audio, sehingga dapat menarik antusiasme peserta didik dalam memperhatikan dan memahami materi yang tengah disampaikan. Media ini diyakini lebih efektif dalam membentuk suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Media audio visual ialah media pembelajaran yang diagnosis baik dalam menarik perhatian peserta didik karena media tersebut membawakan materi dengan visual bergerak yang dapat dinikmati oleh indra penglihatan dan pendengaran secara kasat mata, diperkuat dengan ungkapan bahwa media yang memiliki kedua kriteria tersebut adalah media animasi pembelajaran, melalui media tersebut materi dapat dibawakan dan tersampaikan secara penuh (Abrillia & Amini, 2021).

Media pembelajaran animasi 2 dimensi ini berupa tayangan gambar/visual bergerak yang dilengkapi dengan audio pendukung. Penggunaan video animasi 2 dimensi dalam pembelajaran ini dapat memberikan respon baik peserta didik terhadap berlangsungnya pembelajaran. Media animasi 2 dimensi ini dapat dikatakan sebuah film yang didalamnya tersurat materi sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Furoidah (Laily Rahmayanti 2016) menyatakan media animasi pembelajaran adalah media yang memuat kumpulan gambar atau visual yang bergerak dilengkapi dengan audio, bertujuan untuk menciptakan kesan hidup dalam penyampaian pesan dalam pembelajaran, media animasi juga fleksibel digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang sesuai terhadap kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini Husni (2021) menyatakan bahwa video animasi ialah gerakan sekumpulan gambar yang diatur dalam ritme tertentu, sehingga memberikan kesan hidup yang disertai dengan suara yang mendukung kumpulan gambar tersebut. Media pembelajaran animasi 2 dimensi menawarkan kemudahan dalam menyesuaikan dengan kebutuhan pembuat video. Pemilihan

latar suara, tata gerak, dan komposisi warna melalui template yang disediakan mempercantik dan menjadi penunjang dalam menyajikan media yang lebih menarik.

Media animasi sangat cocok digunakan dalam pembelajaran karena tampilannya yang menarik, mudah dalam pengoperasiannya, dapat diubah sesuai dengan kebutuhan, dan dapat digunakan berkali kali (Pratama & Arief, 2018). Salah satu produk media pembelajaran yang dikatakan efektif di-era digital ini ialah media animasi pembelajaran. Menurut Sardiman (2006), animasi pembelajaran dipilih karena mempunyai elemen yang dapat menarik partisipasi dan antusias peserta didik seperti latar, karakter, rentetan peristiwa serta jalan cerita yang dialami karakter di dalamnya lebih banyak dan menarik, salah satu keunggulan dalam penggunaan animasi sebagai video pembelajaran adalah untuk dijadikan sebagai media untuk meningkatkan berbagai keterampilan termasuk motivasi belajar peserta didik.

Media pembelajaran animasi adalah salah satu pembelajaran paling efektif untuk meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, sehingga daya tangkap peserta didik terhadap materi meningkat dengan baik (Subani & Aslam, 2021). Selanjutnya, dinyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi peserta didik mendapatkan pengalaman visual yang mengesankan, sehingga melalui sarana tersebut peserta didik terdorong untuk memudahkan dalam memahami konsep materi yang bersifat abstrak menjadi simpel, konkrit, jelas, mudah dipahami dan bisa mendorong motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Simanjuntak, Silaban, & Sitepu 2021).

Dari uraian di atas, para ahli berpendapat dengan pernyataan yang bisa

dikonklusikan bahwa, media pembelajaran animasi merupakan salah satu produk media audio visual atau rangkaian gambar berupa karakter bergerak dan beraudio, yang dianggap paling efektif untuk menunjang pembelajaran sebagai wujud perkembangan teknologi informasi, dan diharapkan dengan media animasi materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan utuh, menyenangkan dan mudah dimengerti oleh peserta didik dengan visual yang menarik.

2.2 Aplikasi Canva

2.2.1 Pengertian Aplikasi *Canva*

Aplikasi *canva* merupakan salah satu aplikasi produk dalam ramainya dan hasil kemajuan teknologi sekarang ini, aplikasi ini dapat digunakan dan memudahkan guru dalam pembuatan berbagai jenis media pembelajaran penunjang dalam proses belajar mengajar. *Canva* merupakan aplikasi berbasis dalam jaringan yang menyediakan desain grafis menarik, diantaranya terdiri dari poster, presentasi, pamflet, spanduk, kartu undangan, grafik, editing foto dan sebagainya (Dian, dkk 2021; Rahma, Elvira Tanjung, 2019). Aplikasi *canva* ini memudahkan guru dalam menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, di dalamnya tersedia template yang siap dipakai oleh pengguna sesuai dengan keinginan, sebagaimana pernyataan Triningsih (2021) bahwa aplikasi *canva* mempermudah guru dan peserta didik saat melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan serta berkesan berbasis teknologi, keterampilan/*skill*, kreativitas, dan manfaat lainnya, hal tersebut dikarenakan selain mudah dalam pengoperasiannya, banyak sekali desain menarik sehingga dapat menumbuhkan antusiasme serta motivasi peserta didik dalam mengikuti

proses berjalannya pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *canva* dalam pembuatan video animasi pembelajaran merupakan terobosan yang efisien dan inovatif dalam pemanfaatan teknologi sekarang ini, karena dapat meminimalisir waktu guru yang tersita dalam proses pembuatan media pembelajaran yang menarik serta berkesan, sebab terdapat kemudahan dengan template serta fitur-fitur yang telah disediakan di dalam aplikasi *canva* tersebut.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva

Aplikasi *Canva* adalah aplikasi berbasis internet dalam pengoperasiannya, aplikasi ini muncul bentuk dari ramainya perkembangan teknologi saat ini. Aplikasi *Canva* muncul dengan tujuan mempermudah pekerjaan di dunia editing dan hal yang berbau visual yang menarik, tak terkecuali manfaat untuk dunia pendidikan. Aplikasi *Canva* dapat memberi sumbangan manfaat besar bagi dunia pendidikan saat ini terlebih dalam hal menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Manfaat aplikasi *canva* di bidang pendidikan, diantaranya: 1). *Canva* dapat menggali sisi kreatif guru sebagai fasilitator dan murid dalam proses pembelajaran, 2). Membuat materi pembelajaran lebih menyenangkan dengan visual yang dapat menyita antusiasme sehingga dapat mendorong motivasi belajar peserta didik, 3). Melalui kolaborasi dengan pendidik, peserta didik diharapkan lebih percaya diri dan melatih kemampuan berpikir kritis, 4). Memudahkan pendidik dalam membuat perangkat ajar seperti media pembelajaran dalam format *visual* (bergambar) maupun *audio visual* dan menghemat waktu karena template sudah tersedia dalam aplikasi *canva*.

Aplikasi *canva* memiliki kelebihan seperti halnya yang dinyatakan oleh Tanjung & Faiza (2019), kelebihan tersebut diantaranya:

1. Aplikasi *Canva* mudah dalam penggunaannya, bisa diunduh secara gratis di playstore apabila menggunakan gawai dan juga dapat diakses menggunakan website aplikasi *canva* yaitu <https://www.canva.com>.
2. Memiliki desain yang bervariasi dengan berbagai kategori.
3. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik, baik guru dalam pembuatan media pembelajaran dan peserta didik untuk kebutuhan pembelajaran.
4. Menghemat waktu dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan dan praktis.
5. Sudah tersedia *template* yang siap digunakan sesuai kebutuhan.

Disamping kelebihan aplikasi *canva* yang memudahkan pendidik dalam menyediakan dan berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran, tidak bisa dipungkiri bahwa aplikasi *canva* juga mempunyai beberapa kekurangan yang menyertainya, kekurangan tersebut diantaranya:

1. Aplikasi *Canva* tidak bisa digunakan secara offline, atau dalam arti kata bahwa *canva* harus senantiasa terhubung dengan internet untuk dapat menggunakannya, karena aplikasi ini berbasis *online* (dalam jaringan).
2. Selain itu, terdapat beberapa *template* yang disediakan aplikasi *canva* harus membayar, namun hal tersebut bukan menjadi penghalang karena aplikasi *canva* juga menyediakan desain dan *template* gratis untuk digunakan. Selain itu, untuk kependidikan aplikasi *canva* bisa diakses seluruh templatanya secara gratis apabila login menggunakan akun

belajar.id yang dimiliki oleh guru.

Dari penjelasan di atas mengenai keunggulan dan kelemahan aplikasi *canva* peneliti mengambil sebuah kesimpulan bahwa dihari ini, berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang berkesan dan menyenangkan bukan menjadi kesulitan yang berarti lagi dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *canva*, kekurangan yang dimiliki aplikasi *canva* bukan menjadi penghalang dikarenakan sudah ditawarkan solusi seperti yang dijelaskan di atas.

2.3 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

2.3.1 Hakikat Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bentuk dari perubahan atau lebih tepatnya penggabungan antara mata pelajaran ilmu alam dan sosial yang sebelumnya dikenal dengan IPA dan IPS di sekolah dasar. Perubahan tersebut merupakan wujud dari implementasi kurikulum terbaru yang kita kenal sebagai kurikulum merdeka.

IPAS adalah sebuah ilmu pengetahuan yang pembahasannya berorientasi menelaah mengenai unsur biotik (makhluk hidup) dan abiotik di alam yang hidup saling berdampingan, mata pelajaran ini juga mengkaji mengenai kehidupan manusia sebagai individu serta sebagai makhluk sosial yang memerlukan interaksi terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Ilmu pengetahuan dapat didefinisikan sebagai akumulasi dari berbagai pengetahuan yang disusun dengan penuh perhitungan sebab akibat supaya tersusun secara sistematis dan logis (KBBI, 2016). Berdasarkan CP IPAS yang dikeluarkan Kemenristekdikti menyatakan

bahwa pendidikan IPAS di sekolah dasar memiliki peran dalam mewujudkan ciri khas kurikulum merdeka yaitu profil pelajar pancasila yang dikatakan sebagai pendeskripsian proporsional profil peserta didik indonesia. Dengan IPAS peserta didik diharapkan dapat terbantu dalam menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap fenomena-fenomena dan gejala yang terjadi disekitarnya. Dengan rasa keingintahuan tersebut dapat menstimulus peserta didik untuk memiliki sikap kritis terhadap proses kehidupan alam semesta yang hidup berdampingan dengan proses hidup manusia di muka bumi. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah pada pembelajaran IPAS akan semakin melatih tumbuhnya sikap ilmiah (diantaranya rasa ingin tahu yang tinggi, analitis terhadap gejala yang terjadi, sikap kritis dan kemampuan menyikapi permasalahan) sehingga peserta didik terlatih untuk bijak dalam menyelesaikan masalah.

Dapat disimpulkan bahwa betapa urgen dan wajibnya pembelajaran IPAS di semua jenjang terkhusus sekolah dasar, untuk menunjang terwujudnya profil pancasila dalam diri peserta didik yang mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi terhadap gejala yang terjadi disekitarnya sebagai faktor dalam proses pembangunan berkelanjutan melalui metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS yang membentuk individu peserta didik yang memiliki sikap kritis, analitis, dan kebijakan dalam menyimpulkan permasalahan.

2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Telah diuraikan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang penting dan wajib diterapkan pada peserta didik sekolah dasar karena melalui pembelajaran ilmiahnya diharapkan mampu menumbuhkan sikap kritis, analitik, dan sigap dalam menyikapi permasalahan di sekitarnya guna menunjang terbentuknya profil pelajar pancasila pada kurikulum merdeka. Menurut buku IPAS kependidikan dasar, penerbit Nawa litera (2023:127) pada laman kumparan.com menyatakan bahwa pembelajaran IPAS mengkaji mengenai interaksi antara makhluk hidup dengan benda mati di alam ini, serta mempelajari manusia sebagai makhluk sosial yang hidup berdampingan dengan lingkungan sekitarnya.

Muatan IPAS merupakan mata pelajaran baru di kurikulum merdeka yang merupakan bentuk penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS, tentunya hal ini memunculkan tujuan baru pula dalam pembentukan pembelajaran tersebut. Dalam buku capaian pembelajaran IPAS fase A sampai fase C yang diterbitkan oleh badan standar, kurikulum, dan asesmen pendidikan Kemendikbud Ristek (2022), pembelajaran IPAS terbentuk dengan tujuan peserta didik dapat menggali potensi dirinya sesuai dengan profil pelajar pancasila serta dapat: 1). Mengembangkan ketertarikan dan keingintahuan yang menjadikan peserta didik terpicu dalam mempelajari fenomena yang terjadi disekitar manusia, dan keterkaitan interaksi antara alam dan kaitannya dengan kehidupan manusia di bumi, 2). Berpartisipasi aktif dalam menjaga dan melestarikan lingkungan, mengelola SDA dan lingkungan secara bijak, 3). Mengembangkan

psikomotoriknya secara inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan permasalahan dengan bijak dan aksi nyata, 4). Memahami siapa dirinya dengan baik, memahami bagaimana lingkungan dimana ia melakukan interaksi, memaknai bagaimana kehidupan masyarakat disekitarnya yang dapat berubah seiring berjalannya waktu.

Berdasarkan teori yang dijabarkan bisa dikonklusikan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan untuk membentuk peserta didik memiliki kemampuan menghargai, mengenal, dan menyikapi guna menumbuhkan kemampuan kritis peserta didik dan analitis dalam mempelajari wawasan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari yang didasarkan pada profil pelajar pancasila untuk menumbuhkan jiwa peserta didik yang berkarakter pancasila.

2.3.3 Pembelajaran Topik A: Ada Apa Saja di Bumi Kita di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPAS kurikulum merdeka perdana diterapkan pada kelas V khususnya di SDN 111/I Muara Bulian pada tahun ajaran 2023/2024 tepat di awal semester satu ini. Salah satu materi IPAS yang diangkat peneliti adalah materi pada bab 4 topik A yaitu ada apa saja di bumi kita. Topik ini pada dasarnya mengajak peserta didik mengenali bentuk permukaan bumi yang diklasifikasikan atas dua, yaitu litosfer (daratan) dan hidrosfer (perairan), serta membahas mengenai lapisan yang menyelimuti bumi yaitu atmosfer yang merupakan materi sangat penting dipelajari untuk menjaga kondisi bumi agar dalam keadaan yang stabil.

Litosfer merupakan bentuk kata yang disempurnakan yang berawal dalam bahasa yunani disebut *lithos* yang berarti bebatuan dan *sphere* yang berarti

lapisan. Litosfer meliputi tanah, abu gunung berapi, pasir, kerikil, lembah, dan sebagainya. Berikutnya adalah ilustrasi mengenai hidrosfer, manusia bisa hidup tanpa makanan bisa bertahan kisaran waktu tiga minggu, dan fakta bahwa tanpa air manusia hanya sanggup bertahan hidup dalam jangka waktu tiga hari saja. Untuk itu, penting untuk dikenali betapa pentingnya dan kita harus senantiasa berusaha menjaga kualitas dan kuantitas air agar pasokan cadangan selalu terjaga di bumi ini. Beralih kepada atmosfer, udara yang manusia hirup hingga saat ini adalah udara yang tersedia di bumi dengan segala unsurnya, tanpa udara dan bernafas tentu saja manusia dan semua makhluk hidup akan mati. Dengan ini penting untuk kita sadari betapa berharganya lapisan udara yang harus kita jaga untuk menjaga kestabilan ekosistem dan hidup manusia serta seluruh makhluk hidup di bumi, lapisan udara itulah yang dinamakan dengan atmosfer (Harlinda Syofyan, 2018).

2.4 Karakteristik pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar

Keefektifan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi dan ditentukan oleh pemahaman guru terhadap karakter peserta didiknya. Pemahaman karakter peserta didik menjadi suatu keharusan dalam menetapkan perolehan belajar yang akan dicapai, dan proses pembelajaran yang menarik dan efektif.

Peserta didik sekolah dasar memiliki rentang pada kisaran usia 7 sampai 12 tahun. Kisaran usia tersebut merupakan usia remaja awal. Usia ini juga disebut juga dengan tahap operasional konkret yaitu peserta didik sudah bisa menggunakan pemikiran konkret dengan contoh nyata. Pada tahap usia ini anak kesulitan memahami hal-hal yang bersifat abstrak atau sekedar lambang-lambang.

Tahap kognitif pada anak usia sekolah dasar ini disebut dengan tahap perkembangan operasional konkret. Istilah operasional mengarah pada kemampuan reversibel anak. Istilah reversibel (bolak-balik) digunakan oleh Piaget (dalam Ibda 2015:34) untuk menggambarkan perlakuan mental ataupun fisik yang terjadi pada peserta didik secara dua arah, atau dengan istilah lain peserta didik Ditahap ini dapat mengkonstruksi pemikirannya secara dua arah. Pada tahapan ini, peserta didik tidak mampu berpikir secara logis maupun abstrak, mereka berpikir secara konkret atau nyata.

Hal tersebut didukung dengan pernyataan bahwa Peserta didik akan lebih mudah mempelajari dan lebih tertarik dengan hal yang bersifat konkret dibanding dengan yang bersifat abstrak. Menurut Sardiman (2011:76) menjelaskan bahwa minat atau ketertarikan merupakan kondisi dimana apabila seseorang melihat proses sesuatu yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya sendiri.

Masganti (2012:49), menjelaskan bahwa kebiasaan belajar peserta didik sekolah dasar ialah cara yang dominan dipilih dan digunakan peserta didik untuk menerima dan mendapatkan informasi dari lingkungan selama melakukan belajar dan pembelajaran. Rohani (2020:10) menyatakan masing-masing peserta didik memiliki keunikan dan sikap belajar yang berbeda, hal ini disebabkan oleh karakter masing-masing peserta didik. Seperti halnya peserta didik yang mempunyai kebiasaan belajar visual harus memperoleh rangsangan belajar berupa visual bergambar, peserta didik yang mempunyai gaya belajar audio harus mendapat stimulus belajar auditif. Landasan psikologis peserta didik juga perlu diperhatikan terhadap penggunaan media pembelajaran, karena persepsi peserta didik merupakan tolak ukur perolehan belajar peserta didik. Karakter peserta didik

yang dominan adalah menyukai pembelajaran dengan penyampaian materi yang berwarna dan inovatif, maksud dari berwarna adalah peserta didik sekolah dasar menyukai penyampaian dan mendapatkan informasi melalui visual yang menarik dan dilengkapi audio, sehingga pembelajaran tidak monoton dan memunculkan sifat jenuh belajar peserta didik, dan ketertarikannya untuk belajar meningkat.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa peserta didik usia sekolah dasar mempunyai karakteristik yang berbeda dibandingkan usia lainnya. Oleh karena itu, guru sudah seharusnya mampu merancang kegiatan pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik. Desain pembelajaran salah satunya dapat berupa media pembelajaran yang relevan dengan tahap perkembangan anak. Selain itu, guru diharapkan bisa selalu monitor perkembangan peserta didik sehingga siswa mengalami pertumbuhan potensi yang dimilikinya.

2.5 Jenis-Jenis Model Pengembangan

2.5.1 Model ASSURE

Model pengembangan ASSURE ialah model yang dikembangkan dan diperkenalkan oleh Smaldino, Sharon E (2005). Merujuk pada Shambaugh dan Magliaro (2006) dalam Rian (2023), model ASSURE adalah model penelitian pengembangan yang melibatkan pengaplikasian teknologi dalam media pembelajaran.

Model pengembangan ini memiliki enam langkah tahapan, yaitu 1). Analisis karakter peserta didik (*analyze learner*), 2). Penentuan tujuan (*state objective*), 3). Penetapan metode, media, dan materi (*select method, media and materials*), 4). Melibatkan media dan materi (*utilize materials*), 5). Keterlibatan partisipasi

peserta didik (*require learner participation*), 6). Evaluasi dan revisi (*evaluate and revise*).

2.5.2 Model Pengembangan Hannafin and Pack

Diantara model pengembangan yang ada, model pengembangan Hannafin and Pack merupakan model pengembangan yang dapat dikatakan paling sederhana. Pernyataan ini disebabkan pada tiap tahapan berhubungan dengan kegiatan evaluasi dan revisi. Model ini memiliki tujuan supaya produk media yang dimunculkan bisa memiliki ragam bentuk yakni meliputi media cetak, audio, audio visual, berbasis digital atau campuran. Model ini mempunyai tiga tahapan yang harus dilalui, meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi.

2.5.3 Model Pengembangan Borg and Gall

Model pengembangan berikut ini ialah model yang mempunyai tahap sedikit lebih panjang pada tahap revisi dibandingkan dengan model penelitian lain. Tahapan model pengembangan Borg and Gall diantaranya: 1). Studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, 2). Penetapan rencana, 3). Mengembangkan gambaran produk, 4). Uji lapangan, 5). Revisi berdasarkan hasil uji awal lapangan, 6). Uji subjek utama, 7). Revisi berdasarkan uji subjek utama, 8). Uji lapangan operasional, 9). Revisi berdasar uji lapangan operasional, 10). Pendistribusian dan pengaplikasian.

2.5.4 Model Pengembangan Sugiyono

Model pengembangan sugiyono juga memiliki sepuluh tahapan yang harus dilalui yang meliputi: 1). Potensi dan permasalahan, 2). Pengumpulan informasi, 3). Mendesain produk, 4). Uji validitas desain, 5). Perbaikan desain, 6). Uji coba produk, 7). Revisi produk, 8). Uji coba pemanfaatan, 9). Revisi produk, 10). Produksi massal produk.

2.5.5 Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE ini ialah model yang terstruktur yang telah ditetapkan pada tahapan sistematis sebagai usaha memecahkan permasalahan terkait sumber belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Model pengembangan ini punya lima tahap yang telah tercermin pada singkatan namanya yaitu: 1). Tahap analisis (*analyze*), 2). Perencanaan awal (*design*), 3). Mengembangkan produk (*develop*), 4). Implementasi (*implementation*), 5). Evaluasi (*evaluation*).

2.5.6 Model Pengembangan DDDE

Model pengembangan ini ialah model yang telah ditetapkan peneliti untuk diaplikasikan dalam penelitian ini, dengan pertimbangan bahwa pada penelitian yang peneliti garap ini berupa media pembelajaran interaktif atau bisa disebut berbasis multimedia dengan memanfaatkan media elektronik. Selaras dengan pernyataan Ivers dan Barron (2002) dalam Anam, Khoirul (2021) bahwa multimedia ialah pemanfaatan beberapa media untuk menyuguhkan informasi dengan kombinasi teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara. Dengan pernyataan dan teori tersebut maka model ini cocok untuk peneliti aplikasikan dalam penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi.

Model pengembangan ini memiliki empat tahapan yang tercermin pada singkatan namanya DDDE, meliputi tahapan *decide*, *design*, *develope*, dan *evaluate*.

Tahapan *decide*, yaitu tahapan yang memiliki tujuan umum pembelajaran, menetapkan bahan ajar, dan melaksanakan studi pendahuluan. Hasil akhir pada tahapan ini ialah berupa perumusan tujuan pembelajaran, jenis multimedia yang akan diaplikasikan, dokumen data hasil identifikasi awal peserta didik, serta dokumen hasil identifikasi sumber daya di sekolah.

Tahapan *design*, tahap kedua ini memiliki hasil akhir berupa *prototype* dari perancangan multimedia interaktif yang meliputi daftar pembelajaran multimedia, deskripsi tampilan, dan pembuatan *storyboard*.

Tahapan *develop*, pada tahap ketiga ini merupakan penggabungan multimedia interaktif yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian direalisasikan menjadi produk konkret. Objek gambar, tulisan, audio, video, animasi, dan atau objek 2D/3D lainnya disatukan sehingga terwujud produk yang bisa diaplikasikan dalam pembelajaran IPAS di sekolah.

Tahapan terakhir ialah *evaluate*, pada tahap ini dilaksanakan evaluasi secara formatif keseluruhan tahap baik *decide*, *design*, maupun *develop* yang kemudian hasil evaluasi akan dijadikan sumber informasi guna merevisi luaran atau hasil akhir produk pada setiap tahapan. Setelah semua tahapan berhasil dilalui maka produk telah siap dan layak diaplikasikan pada pembelajaran sebagai penunjang untuk mempermudah peserta didik memahami materi melalui penampilan visual yang lebih konkret.

2.6 Penelitian Relevan

Hasil penelitian relevan merupakan hasil penelitian yang diperoleh dari pencarian referensi yang dilaksanakan sebelum melakukan penelitian sekarang ini oleh peneliti. Penelitian relevan dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mendorong dan mendapat hasil yang layak sesuai dengan judul dan tujuan yang diangkat oleh peneliti serta mengetahui otentisitas karya sebelumnya.

Penelitian pertama adalah penelitian yang digarap oleh Mashuri, Delila Khoiriyah (2020) berjudul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V”. Untuk jenis penelitiannya adalah *R&D* dengan model pengembangan ADDIE yakni meliputi tahap *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*. Dengan hasil penelitian yang didapat dari data uji validitas oleh para ahli meliputi ahli isi mencapai persentase 84% dengan predikat A, ahli media 77% terbilang predikat B, dan penilaian tingkat kepraktisan oleh guru berpredikat A.

Persamaan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran animasi pada peserta didik sekolah dasar kelas V, namun penelitian ini memanfaatkan *animaker* dalam pembuatannya sedangkan peneliti memanfaatkan *canva* untuk menunjang pembuatan produk. Perbedaan lainnya yaitu pada materi yang dipilih, penelitian ini memilih pembelajaran Matematika sedangkan peneliti memilih IPAS sebagai pembelajarannya, model penelitian ini menggunakan model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan DDDE.

Penelitian kedua, yaitu penelitian oleh Siddiq, Yunia Isni (2020), dengan judul “Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini menerapkan metode (*R&D*) dengan

model pengembangan *Anlayze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Data yang diperoleh berupa data perolehan *review* dari ahli materi dengan persentase 94,5% (sangat baik), ulasan ahli desain dengan persentase 95% (sangat baik), ulasan ahli media dengan persentase 95% (sangat baik), uji coba perorangan dengan persentase 90,91% (sangat baik), dan perolehan uji coba kelompok kecil dengan persentase 92,42% (sangat baik).

Persamaan pada penelitian ini adalah mengenai media yang dikembangkan yaitu berupa animasi 2 dimensi, namun sasaran yang dituju berbeda, pada penelitian ini menyasar peserta didik kelas III sedangkan peneliti menyasar kelas V sekolah dasar. Perbedaan selanjutnya adalah pada pembelajaran yang ditetapkan pada penelitian ini adalah tematik kelas III sedangkan peneliti menetapkan IPAS. Model pengembangan yang digunakan pun memiliki perbedaan dengan penelitian ini menggunakan model ADDIE sedangkan peneliti menggunakan DDDE.

Ketiga, penelitian yang digarap oleh Izzaturrahma, Elza (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini menerapkan metode (*R&D*) dengan model pengembangan *Anlayze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini menciptakan produk berupa video animasi dengan data Validasi ahli desain dengan persentase 88% (sangat baik), Validasi ahli media memperoleh persentase 95% (sangat baik), ahli materi diperoleh dengan persentase 94% (sangat baik), uji coba perorangan dengan persentase sangat baik (93,34%), dan uji coba satuan kecil dengan perolehan predikat sangat baik (92,94%).

Persamaan penelitian ini terletak pada menggunakan model penelitian pengembangan yaitu penelitian ini menerapkan model ADDIE sedangkan peneliti menerapkan model DDDE. penelitian yang digarap oleh Elza Izzaturrahma ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran animasi, namun yang membedakan adalah materi pembelajaran serta kelas yang disasar, penelitian ini menyasar kelas III sedangkan peneliti menyasar kelas V sekolah dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development (R&D)*. penelitian *R&D* ialah suatu metode yang diterapkan dalam penelitian guna mengembangkan suatu produk dengan melalui tahap pengujian kelayakan dari produk yang diciptakan atau dikembangkan. Berdasarkan pernyataan tersebut, jelas bahwa Penelitian pengembangan memiliki tujuan spesifik yaitu untuk memberikan gambaran dan mengetahui proses pengembangan suatu produk dan dipergunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk berupa media pembelajaran animasi 2 dimensi. Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk menggambarkan proses pengembangan suatu produk yang digunakan untuk menguji layak atau tidaknya produk yang tercipta dari proses pengembangan tersebut. Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berbentuk media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V sekolah dasar.

Model pengembangan yang dipilih oleh peneliti adalah *Decide, Design, Development, and Evaluate (DDDE)* untuk mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini. Model pengembangan DDDE ialah model yang sesuai apabila diterapkan pada penelitian pengembangan dengan produk berupa media pembelajaran atau berjenis multimedia. Peneliti menerapkan model pengembangan ini dengan pertimbangan bahwa model tersebut bisa dipergunakan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif dan peneliti menilai

sistem model pengembangan ini sesuai dengan penelitian yang diangkat dan juga lebih praktis untuk digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi yang akan digarap oleh peneliti.

Peneliti memodifikasi tahapan dalam model pengembangan DDDE dalam bentuk tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tahapan Model Pengembangan DDDE

Tahap	Tindakan
Tahap 1 <i>Decide</i> (Menentukan)	Pada tahapan menentukan ini mempunyai empat fase antara lain: a) Menetapkan tujuan pembelajaran; b) Menetapkan tema atau ruang lingkup media; c) Mengembangkan kemampuan prasyarat; d) Menilai sumber daya.
Tahap 2 <i>Design</i> (Desain)	Untuk tahapan perancangan struktur program, yakni membuat <i>storyboard</i> terlebih dahulu.
Tahap 3 <i>Development</i> (Mengembangkan)	Pada tahap mengembangkan ini ialah proses memproduksi bagian-bagian media, elemen, dan memproduksi tampilan visual media pembelajaran
Tahap 4 <i>Evaluate</i> (Mengevaluasi)	Dalam tahapmengevaluasi ini ialah pemeriksaan proses hasil desain secara menyeluruh.

Sumber: dimodifikasi dari Anam dkk (2021:214)

Dari tabel 3.1 dapat dilihat bahwa model pengembangan DDDE memiliki 4 tahapan yang harus dilalui, diantaranya: 1). *Decide* (menentukan tujuan program penelitian), 2). *Design* (membuat bagian-bagian program), 3). *Develop* atau mengembangkan (kegiatan menciptakan bagian-bagian media pembelajaran animasi), 4). *Evaluate* atau evaluasi (memeriksa tahapan desain dan pengembangan secara keseluruhan). Keempat tahapan tersebut telah terangkum dalam tabel 3.1 supaya penelitian lebih terstruktur. Walau demikian, meskipun model ini dinilai lebih praktis digunakan, untuk tahapan tabel tercantum pada model DDDE ini menjunjung secara maksimal dari proses meneliti hingga mengembangkan secara menyeluruh harus digarap oleh peneliti.

3.2 Prosedur Pengembangan

Merujuk pada penjelasan yang sudah diuraikan di atas, bahwasannya

pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS kelas V meliputi 4 tahapan utama, diantaranya: menentukan (*decide*), merancang (*design*), mengembangkan (*develop*), dan evaluasi (*evaluate*).

3.2.1 Menentukan (*Decide*)

3.2.1.1 Menentukan Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Untuk langkah pertama dalam mengembangkan media pembelajaran ini peneliti menentukan capaian dan tujuan pembelajaran untuk menjadi acuan atau rujukan dalam pembuatan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS. Pada penelitian ini peneliti telah menetapkan capaian pembelajaran yang akan dimasukkan dalam pengembangan, capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini adalah pada fase C peserta didik disuguhkan melalui sistem perangkat dan unsur yang saling berkesinambungan dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi khusus yang berhubungan dengan elemen alam dan kehidupan sosial harmonis dalam konteks kebhinekaan. Berdasarkan domain/elemen, capaian pembelajaran peserta didik yang telah ditetapkan adalah “Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia”

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu acuan atau tolak ukur yang memegang peranan utama dalam pembelajaran. Peserta didik dikatakan telah mencapai tujuan dari pembelajaran yang dilalui apabila telah menguasai tiga aspek kompetensi diantaranya kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan). Tujuan pembelajaran ialah suatu gambaran ilustrasi

yang harus dikuasai peserta didik sebagai bentuk pemahaman dari pembelajaran yang telah dilalui. Proses pembelajaran yang baik tentunya diperlukan adanya kolaborasi antara guru sebagai fasilitator dan peserta didik dalam pembelajaran supaya tujuan pembelajaran bisa terdistribusikan secara praktis dan terealisasi dengan baik. Oleh sebab itu, guru diharuskan bisa mendesain pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mudah untuk dipahami dengan memfasilitasi dengan menyuguhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Atas dasar paparan tersebut, maka dengan adanya pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini diharapkan sesuai dengan pembelajaran dan memberi kemudahan kepada para guru untuk memaparkan materi dengan topik apa saja di bumi kita secara efektif.

Tujuan pembelajaran yang ingin diraih pada penelitian ini yaitu dapat dilihat berdasarkan capaian pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai antara lain: 1). Dengan mengamati media pembelajaran animasi 2 dimensi, peserta didik mampu menggambarkan struktur muka alam baik di daratan dan di perairan yang ada disekelilingnya dengan benar, 2). Dengan mengamati media pembelajaran animasi 2 dimensi, peserta didik mampu mengkolaborasikan pengetahuannya yang didapat tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan baik.

Melalui media pembelajaran animasi 2 dimensi nantinya diharapkan dapat menambah alternatif solusi dan acuan untuk menunjang proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Untuk itu penelitian pengembangan yang mengangkat media pembelajaran animasi 2 dimensi ini bisa memiliki dampak positif dan menjadi alternatif penunjang terbaik untuk tercapainya tujuan

pembelajaran dengan maksimal.

3.2.1.2 Menentukan Topik dan Ruang Lingkup Media

Peneliti menetapkan topik pembelajaran ada apa saja di bumi kita, topik ini membahas mengenai bentuk permukaan bumi beserta klasifikasinya yang sangat penting dipahami peserta didik. Materi ini diperlukan visual serta gambaran nyata mengenai bentuk permukaan bumi klasifikasi serta manfaatnya bagi peserta didik. Proses penggarapan media pembelajaran animasi 2 dimensi untuk memperjelas materi ini memanfaatkan aplikasi *canva* sebagai penunjang yang dapat digunakan untuk membuat visual yang menarik serta dapat dianimasikan. Sehingga dengan demikian materi yang disuguhkan mudah untuk dicerna dan membantu peserta didik mengimajinasikan penjelasan yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V sekolah dasar, dengan sekolah dasar tujuan adalah SDN 111/I Muara Bulian. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk akhir yang dikreasikan menjadi sebuah animasi pembelajaran dengan sistem dekstop/komputer dan juga dapat dioperasikan menggunakan gawai sehingga fleksibel digunakan baik bagi pengguna laptop ataupun gawai, serta bisa diakses dimanapun dan kapanpun dengan mengubah setelannya. Di dalam media pembelajaran animasi 2 dimensi tersebut akan memvisualisasikan materi sejelas mungkin secara terstruktur. Maka dari itu, besar harapan dengan menggunakan media yang dikembangkan tersebut tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

3.2.1.3 Mengembangkan Kemampuan Prasyarat

Tahap pengembangan kemampuan prasyarat peneliti hanya mensurvei sarana dan prasarana yang dimiliki guru yaitu berupa laptop/komputer, gawai, dan proyektor serta kesiapan dalam mengoperasikan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan di kelas V SDN 111/I Muara Bulian pada senin, 16 oktober 2023 oleh peneliti diperoleh informasi bahwa di SD sasaran pada tahun ajaran sebelumnya belum menggunakan media pembelajaran animasi 2 dimensi yang memanfaatkan aplikasi *canva*. Untuk sarana dan prasarana penunjang seperti laptop, gawai, dan proyektor sudah tersedia lengkap, serta sudah sebagian besar peserta didik telah melek teknologi terlebih dalam penggunaan gawai sebagai penunjang pembelajaran di era saat ini. Mengenai implementasi media pembelajaran animasi dua dimensi pada muatan IPAS kelas V topik ada apa saja di bumi kita akan dilaksanakan setelah media selesai dikembangkan dan siap diterapkan kepada peserta didik.

3.2.1.4 Menilai Sumber Daya

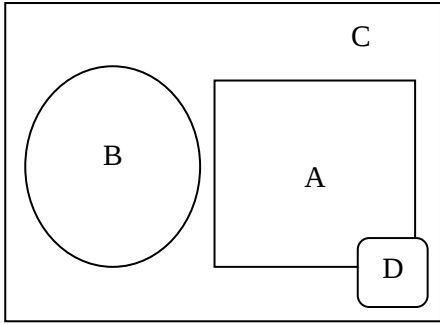
Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilaksanakan peneliti di SDN 111/I muara Bulian didapat bahwa guru sudah memiliki fasilitas yang memadai seperti gawai, laptop, dan proyektor, serta sebagian peserta didik sudah memiliki gawai yang dapat digunakan sebagai penunjang belajarnya. Sekolah tersebut terbelang berada di zona lokasi dengan jaringan internet cukup stabil dikarenakan terletak di sebuah kompleks padat penduduk yang berkembang cukup maju. Oleh sebab itu, media pembelajaran animasi 2 dimensi yang dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *canva* ini memenuhi kualifikasi untuk dikembangkan dan

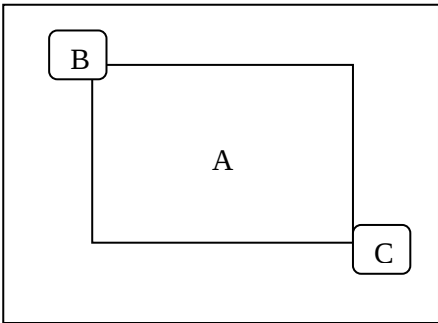
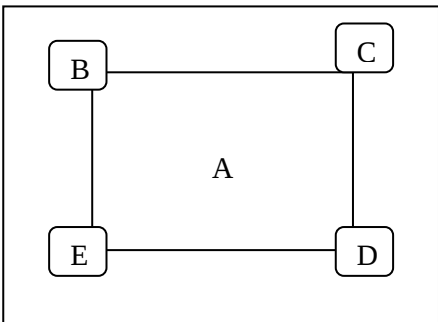
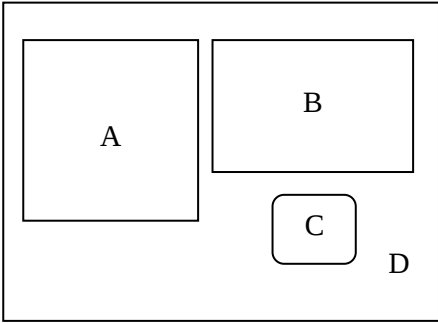
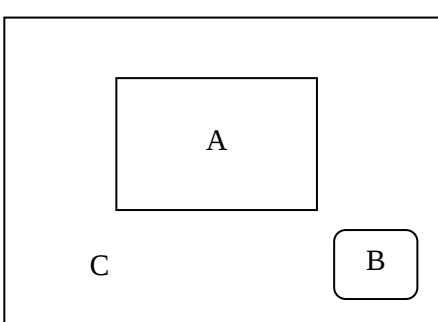
diimplementasikan pada sekolah yang dituju. Ketersediaan sarana dan prasarana sudah di sekolah tersebut terlihat sudah cukup memadai namun pemanfaatan proyektor serta laptop untuk media pembelajaran animasi oleh guru belum dimanfaatkan secara optimal. Sehingga berdasarkan hal tersebut, tahap ini dilakukan peneliti guna mengetahui dan memastikan kesiapan untuk mengoperasikan produk yang telah dikembangkan.

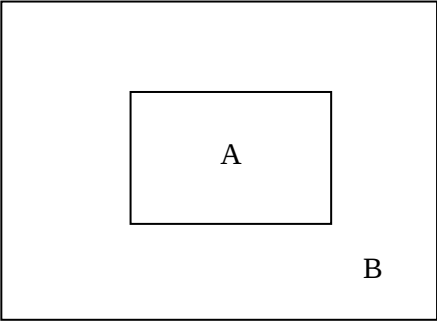
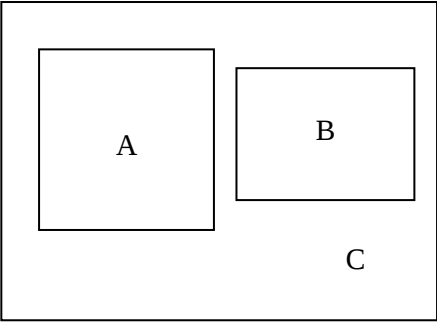
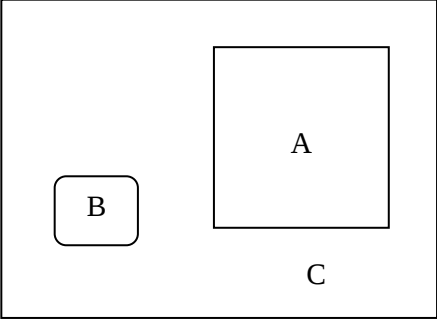
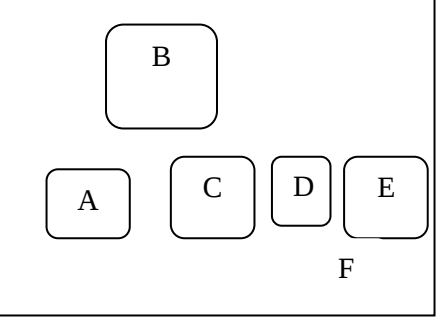
3.2.2 Perancangan (Design)

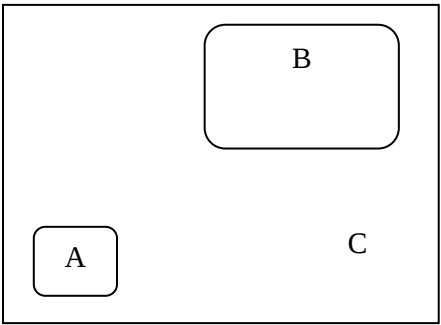
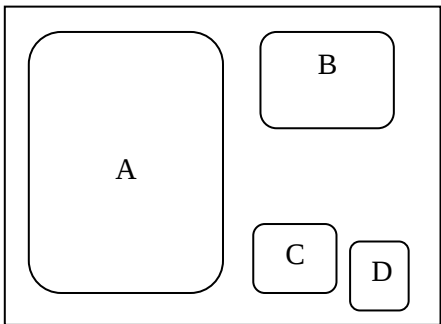
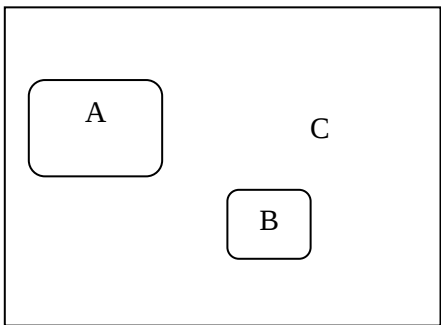
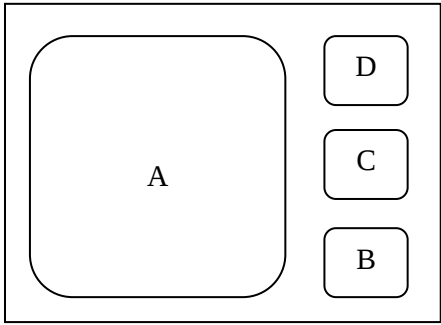
Pada tahap perancangan ini peneliti memulai dengan menggarap perancangan media pembelajaran animasi 2 dimensi dengan membuat *storyboard* yang berdasarkan dari materi pembelajaran yang diangkat yaitu pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar bab IV topik A ada apa saja di bumi kita mengenai jenis permukaan bumi, atmosfer, dan klasifikasinya, serta atmosfer. *Storyboard* media pembelajaran animasi 2 dimensi terdapat pada tabel 3.2:

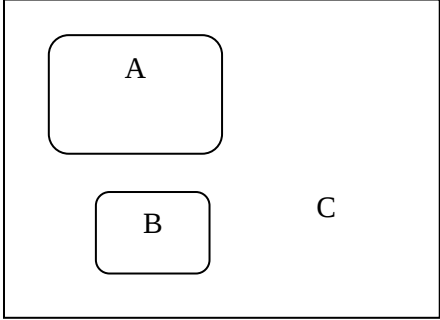
Tabel 3.2 Storyboard Media Animasi 2 Dimensi

No.	Tampilan Animasi	Deskripsi
1.		A Judul (berupa BAB dan Topik pembahasan materi) B Ilustrasi Bumi C Latar Belakang (<i>background</i>) D Animasi 2 dimensi

No.	Tampilan Animasi	Deskripsi
2.		A Capaian Pembelajaran B dan C animasi 2 dimensi
3.		A Tujuan Pembelajaran B, C, D, dan E ilustrasi animasi 2 dimensi
4.		A Penjelasan ilustrasi bumi B Video ilustrasi bumi C Animasi 2 dimensi D <i>Background</i> buku
5.		A Pertanyaan stimulus B animasi 2 dimensi C <i>Background</i> alam

No.	Tampilan Animasi	Deskripsi
6.		A Pertanyaan stimulus B <i>Background</i> video ilustrasi
7.		A Setiap sub materi B Animasi 2 dimensi C <i>Background</i> pendukung
8.		A Uraian singkat materi A Animasi 2 dimensi C <i>Background</i> pendukung
9.		A Animasi 2 dimensi B Penjelasan singkat C Ilustrasi bumi C Tanda panah E Ilustrasi lapangan sepak bola F <i>Background</i> alam

No.	Tampilan Animasi	Deskripsi
10.		A Animasi 2 dimensi B Penjelasan singkat C <i>Background</i> video ilustrasi gunung
11.		A Video ilustrasi sungai B Penjelasan singkat C Animasi 2 dimensi D Ilustrasi buku
12.		A Penjelasan singkat B Animasi 2 dimensi C <i>Background</i> video ilustrasi lembah
13.		A Gambar ilustrasi atmosfer B, C, dan D Animasi 2 dimensi

No.	Tampilan Animasi	Deskripsi
14.		A Pertanyaan refleksi setelah menyimak materi B Ucapan akhir pembelajaran C Background ilustrasi sekolah beserta peserta didik yang gembira

Dari tabel 3.2 dapat diketahui bahwa gambaran tata letak maupun komponen dari produk media pembelajaran animasi yang akan dikembangkan peneliti telah terstruktur dan terencana dengan baik. Sehingga dalam pembuatannya nanti berlandaskan pada *storyboard* tersebut.

3.2.3 Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini digunakan peneliti untuk mengembangkan media animasi pembelajaran animasi 2 dimensi dengan memanfaatkan *canva* mengacu pada *storyboard* yang telah dirancang sedemikian rupa. Tahap pengembangan ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran animasi dua dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita yang nantinya diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyalurkan dan memberikan materi pembelajaran IPAS kepada peserta didik kelas V sekolah dasar yang akan diuji coba terhadap peserta didik. Berikut ini merupakan tahapan yang dilalui peneliti pada tahapan ini:

1. Membuat Prototipe Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi

Pada tahap ini peneliti mulai melakukan penggarapan media pembelajaran animasi yang mengacu pada *storyboard* yang telah dirancang sebagai landasan atau gambaran awal produk. Selanjutnya, peneliti berkreasi dengan membuat tampilan animasi pembelajaran yang dikembangkan melalui pemanfaatan *canva* sebagai aplikasi penunjangnya. Peneliti mendesain setiap tampilan media pembelajaran video animasi 2 dimensi dengan efisien menarik dan merepresentatifkan materi yang disampaikan, dengan demikian materi dapat disampaikan secara utuh dengan visual yang membantu imajinasi peserta didik. Atas dasar hal tersebut, nantinya diharapkan dapat menumbuhkan antusias, keaktifan dan kontribusi peserta didik dalam pembelajaran.

2. Validasi Oleh Tim Ahli

Validasi hendak dilaksanakan peneliti guna melakukan pengecekan untuk mengetahui validitas atau kesesuaian produk yang dikembangkan peneliti. Uji Validasi yang dilakukan peneliti melibatkan tiga tim ahli, diantaranya Validasi materi (oleh ahli materi), Validasi bahasa (oleh ahli linguistis), dan Validasi media (oleh ahli teknologi pembelajaran) yang ketiganya akan dilakukan oleh para tim ahli. Untuk tim ahli yang akan melakukan Validasi yaitu seorang tenaga pendidik yang berpengalaman tingkat perguruan tinggi (Dosen) dengan jenjang pendidikan minimal adalah Magister Pendidikan (S2), jika Validasi yang dilaksanakan menyatakan selesai, maka produk siap untuk diuji cobakan di SD yang dituju.

3.2.4 Evaluasi (*Evaluate*)

Model pengembangan DDDE adalah serangkaian konsep yang harus dilalui secara terstruktur. Salah satunya tahap evaluasi yang dilaksanakan guna

menemukan kelemahan dan kekuatan dari produk yang dikembangkan. Tahap evaluasi dilaksanakan setelah melalui serangkaian tahap uji coba oleh tim ahli baik ahli bahasa, media, dan materi guna memberikan Validasi mengenai kelayakan produk untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada kesimpulannya tahap evaluasi merupakan fase untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS kelas V topik ada apa saja di bumi kita ini layak atau tidak untuk diaplikasikan terhadap proses pembelajaran yang memenuhi kategori praktis dan telah teruji validitasnya.

3.3 Uji Coba Produk

Produk akhir pengembangan ini berupa media pembelajaran animasi pembelajaran 2 dimensi. Produk ini akan diujicobakan pada saat produk telah selesai dibuat. Peserta didik yang menjadi responden pada saat uji coba produk adalah peserta didik kelas V SDN 111/I Muara Bulian yang berjumlah 25 peserta didik. Tahap uji coba akan diperuntukkan pada kelompok kecil terlebih dahulu sebanyak 7 (tujuh) peserta didik sebagai subjek uji cobanya serta akan dilakukan uji coba pada kelompok besar mencakup keseluruhan peserta didik kelas V SDN 111/I Muara Bulian sebanyak 25 peserta didik.

Uji coba produk dilakukan guna melihat tingkat kelayakan produk yang dikembangkan melalui penggunaan angket respon peserta didik dan angket respon guru. Setelah data dikumpulkan, data tersebut akan dijadikan tolak ukur yang nantinya diperuntukkan dalam memperbaiki dan merevisi produk yang telah diuji cobakan.

3.4 Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data yang dipilih peneliti pada penelitian pengembangan ini menyesuaikan dengan informasi tentang produk yang dibutuhkan. Peneliti menggunakan dua jenis data pada penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan teknik analisis yang melibatkan data berupa angka sebagai acuan yang digunakan sebagai skala untuk mengukur suatu objek penelitian. Sedangkan data kualitatif ialah penelitian yang tidak menggunakan analisis statistik melainkan menghasilkan prosedur analisis yang bersifat deskriptif dengan tujuan untuk menelaah perihal terkait fenomena yang terjadi oleh subjek penelitian seperti perspektif, sifat, dan motivasi.

Data yang diperoleh pada penelitian pengembangan ini bersumber dari beragam responden dari tim ahli, diantaranya:

1. Validator/Tim Ahli

Data Validasi ini berasal dari pengisian angket oleh para ahli diantaranya: validitas ahli bahasa, ahli materi, dan validitas media dari produk yang dikembangkan oleh peneliti.

2. Guru Kelas

Data ini diperoleh dari analisis kebutuhan yang diidentifikasi peneliti terkait pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran yang diterapkan di sekolah.

3. Peserta Didik

Data yang diperoleh dari peserta didik merupakan analisis kelayakan produk yang dikembangkan serta hasil pengamatan.

3.5 Instrumen Pengumpulan data

Peneliti menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data pada berupa angket (kuesioner). Instrumen penelitian adalah alat yang dipergunakan untuk menganalisis objek dari variabel penelitian, sehingga dengan alat tersebut data bisa terkumpulkan. Kedudukan instrumen mempunyai tempat sangat penting dalam suatu penelitian pada saat pengumpulan data. Peneliti memanfaatkan angket yang akan diberikan kepada para validator untuk diisi berdasarkan produk yang dibuat guna mendapatkan hasil penilaian, jenis angket yang dipakai oleh peneliti adalah jenis angket terstruktur. Angket terstruktur (tertutup) dapat dimaknai sebagai suatu jenis angket yang instrumen penelitiannya sudah tertera jawabannya. Terdapat tiga angket yang digunakan peneliti diantaranya angket ahli materi, angket ahli media, dan angket ahli bahasa guna mengetahui tingkat validitas dari produk yang dikembangkan peneliti. Angket ahli materi, angket ahli media, dan angket ahli bahasa yang digunakan peneliti adalah angket yang dimodifikasi dengan menyesuaikan kebutuhan peneliti.

Instrumen penilaian Validasi ahli materi ditujukan untuk melihat sinkronisasi materi pembelajaran dengan yang terdapat pada media pembelajaran animasi 2 dimensi yang dibuat. Kisi-kisi Validasi ahli materi terdapat pada tabel 3.3:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
“Pengembangan media pembelajaran	Kelengkapan Materi	Materi yang dimuat sesuai dengan materi yang terkandung dalam capaian pembelajaran	1
		Materi yang dimuat sesuai dengan materi yang ingin dicapaidalam tujuan pembelajaran	2

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar”	Kedalaman materi	Materi yang dimuat sesuai dengan standar pendidikan di sekolah dasar	3
	Keakuratan konsep dan definisi	Konsep dan definisi yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan konsisten dengan konsep yang berlaku dalam materi	4
	Keakuratan data dan fakta	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan fakta di lapangan dan efektif untuk meningkatkan daya serap peserta didik	5
	Keakuratan gambar dan ilustrasi	Gambar dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk menumbuhkan tingkat daya serap peserta didik	6
	Keakuratan istilah	Istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan kelaziman materi	7
	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik	Uraian latihan yang dicantumkan mendorong peserta didik untuk mengerjakan lebih jauh dan membangkitkan kreativitas peserta didik	8
	Menciptakan kemampuan bertanya	Uraian latihan bisa menunjang peserta didik untuk mengetahui materi lebih spesifik	9
	Keakuratan konsep	Penyajian konsep dijabarkan berdasarkan tingkat kesulitan mulai dari yang mudah ke yang sulit	10

Sumber: dimodifikasi dari Kifron (2021)

Dari tabel 3.3 dapat diamati bahwa terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan dalam mengisi angket Validasi ahli materi, diantaranya: kelengkapan materi, kedalaman materi, keakuratan konsep dan definisi, keakuratan data dan fakta, keakuratan gambar dan ilustrasi, keakuratan istilah, mendorong rasa ingin tahu peserta didik, menciptakan kemampuan bertanya, dan keakuratan konsep.

Instrumen penilaian Validasi ahli bahasa diperuntukkan guna mengetahui kelayakan dan sinkronisasi bahasa yang diaplikasikan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS kelas V topik ada apa saja di bumi

kita. Kisi-kisi angket Validasi ahli bahasa terdapat pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
“Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar”	Lugas	Pemanfaatan kalimat sinkron isi pesan atau info yang ingin disalurkan sesuai dengan penyusunan kalimat bahasa yang benar	1
		Penggunaan kalimat tidak memicu makna ganda	2
	Komunikatif	Penggunaan bahasa sederhana menggunakan bahasa mudah dimengerti	3
		Pesan atau informasi disajikan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik dalam komunikasi yang menggunakan bahasa Indonesia	4
	Dialogis dan Interaktif	Penggunaan bahasa dapat membuat peserta didik senang ketika membaca dan mendengarkan	5
		Penggunaan bahasa dapat menumbuhkan rasa percaya diri.	6
		Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep	7
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	8
		Penggunaan bahasa terkait dengan tingkat kematangan sinkron terhadap emosional peserta didik	9

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
“Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar”	Sesuai dengan kaidah bahasa	Penggunaan tata kalimat sesuai dengan aturan tata Bahasa Indonesia dan mengacu dengan pedoman EBI	10
		Penggunaan ejaan mengacu kepadapedoman EBI	11

Sumber: dimodifikasi dari Kifron (2021)

Dari tabel 3.4 dapat diamati bahwa terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan dalam mengisi angket validasi ahli bahasa, diantaranya: lugas, dialogis, komunikatif, dan interaktif, kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, dan sesuai dengan ketentuan (kaidah) bahasa.

Tujuan penerapan instrumen penskoran angket validasi ahli media adalah untuk mengetahui tingkat keabsahan/kesesuaian media yang dikembangkan. Kisi-kisi angket ahli media terdapat pada tabel 3.5:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
“Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi	Jelas dan rapi	Media pembelajaran animasi 2 dimensi dapat digunakan dengan jelas	1.
		Tata letak animasi rapi	2.
	Menarik	Karakter/visual yang ditampilkan menarik	3.
	Cocok dan tepat sasaran	Animasi, gambar-gambar, warna, dan <i>background</i> yang dicantumkan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	4.
		Media pembelajaran animasi 2 dimensi sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran	5.

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar”	Relevan dengan topik yang diajarkan	Media pembelajaran yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan	6.
	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	Media pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	7.
	Layak	Media pembelajaran interaktif layak untuk diterapkan	8.
	Luwes	Media pembelajaran interaktif luwes untuk diterapkan	9.
	Tahan	Media pembelajaran interaktif tahan untuk dimanfaatkan	10.
	Berulang – ulang	Media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara berulang- ulang	11.
	Berkualitas baik	Media pembelajaran yang digunakan mempunyai kualitas yang baik	12.
	Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar	Media pembelajaran yang dimanfaatkan sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik	13.

Sumber: dimodifikasi dari Herdiansyah (2021)

Dari tabel 3.5 dapat diamati bahwa terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan dalam mengisi angket validasi ahli media, diantaranya: jelas dan rapi, menarik, cocok dan tepat sasaran, relevan dengan topik yang diajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, layak, luwes, tahan, berulang-ulang, berkualitas baik, dan ukuran sesuai dengan lingkungan belajar.

Kemudian, lebih lanjut yang akan dilakukan peneliti adalah mendistribusikan lembar angket kepada guru dan peserta didik, hal ini memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dibuat. Peneliti melakukan uji coba produk kepada peserta didik, baik dibagi dalam kelompok kecil dan kelompok besar. Setelah lembar angket disebarkan dan diisi oleh responden yaitu guru dan peserta didik. Barulah didapat dari hasil analisis data yang memperlihatkan layak atau tidaknya berkaitan dengan produk yang

dikembangkan. Tingkat Kelayakan dari produk yang dikembangkan dapat diukur berdasarkan hasil uji validitas dan kepraktisan media pembelajaran animasi 2 dimensi tersebut.

Angket respon guru bertujuan untuk mendapatkan data berupa tingkat kelayakan sebagai media pembelajaran serta untuk mendapat harapan serta masukan dari produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS kelas V topik ada apa saja di bumi kita.

Pada tabel 3.6 berikut adalah kisi-kisi dari angket yang dimodifikasi peneliti menyesuaikan kebutuhan penelitian terhadap respon yang diharapkan oleh guru dan peserta didik:

Tabel 3.6 Angket Respon Guru

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
“Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi	Teknik Penyajian	Cakupan materi pada media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan tersebut sudah jelas dan mudah dipahami	1
		Kesesuaian terhadap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	2
		Animasi yang disajikan sesuai dengan materi	3
		Tampilan video animasi dalam media pembelajaran dapat mendorong minat belajar peserta didik	4
	Penyajian bahan pembelajaran	Pertanyaan stimulus sesuai dengan materi pembelajaran	5
		Media pembelajaran yang dikembangkan bisa digunakan secara individu	6
		Pemilihan kalimat/tata bahasa pada animasi mudah dipahami	7
	Menarik dalam pembelajaran	Pemilihan gambar-gambar membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya	8
		Refleksi yang disajikan bisa menumbuhkan percaya diri peserta didik	9

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
kita kelas V di sekolah dasar”	Menarik dalam pembelajaran	Warna dan tata bahasa/tulisan pada animasi pembelajaran sudah sesuai dan menarik	10

Sumber: dimodifikasi dari Putra (2022)

Dari tabel 3.6 dapat diamati bahwa terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan dalam mengisi angket respon guru, diantaranya: teknik penyajian, penyajian bahan pembelajaran, dan menarik dalam pembelajaran.

Angket respon peserta didik bertujuan untuk mengetahui kemudahan dalam memahami materi dan tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Kisi-kisi angket respon peserta didik terdapat pada tabel 3.7:

Tabel 3.7 kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
“Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar”	Teknik Penyajian	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik	1
		Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami	2
		Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik	3
	Pendukung penyajian	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik	4
	Penyajian bahan pembelajaran	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar	5
		Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya	6

Sumber: dimodifikasi dari Putra (2022)

Dari tabel 3.7 dapat diamati bahwa terdapat beberapa indikator yang perlu diperhatikan dalam mengisi angket respon peserta didik, diantaranya: teknik penyajian, pendukung penyajian, dan penyajian bahan pembelajaran.

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian digunakan untuk menggambarkan, mengilustrasikan, dan menjabarkan fakta secara komprehensif dengan memanfaatkan ulasan dan kontribusi yang dijadikan sumber untuk memodifikasi dan menyempurnakan produk yang dikembangkan. Disisi lain, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data, seperti angket guna memvalidasi dengan ahli dan meminta masukan dari siswa dan guru, serta berisi pertanyaan mengenai produk yang dikembangkan peneliti.

3.6.1 Analisis Validitas

Penentuan tingkat interval untuk kategori dan skornya menggunakan ketentuan konversi nilai yakni pada tabel 3.8:

Tabel 3.8 Konversi Nilai Skala Lima

Interval	Kategori
$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Layak
$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Layak
$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup Layak
$X_i + 1,80 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Kurang Layak
$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang Layak

Dimodifikasi dari: Kifron (2021)

Menentukan kelas interval, maka diaplikasikan perhitungan berdasarkan dengan ketentuan dalam tabel 3.8 yakni sebagai berikut:

Diketahui:

Skor maksimal ideal	: 5
Skor minimal ideal	: 1
Rerata ideal ($\bar{X}_i$)	: $\frac{1}{2} (5 + 1) = 3$
Simpangan Baku Ideal	: $\frac{1}{6} (5 - 1) = 0,67$

Untuk memperoleh rasio skor dalam pengukuran yang terbilang skor sangat layak, layak, cukup layak, dan sangat tidak layak dapat diukur dengan perhitungan sebagai berikut:

Kategori sangat layak	$= X > \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$ $= X > 3 + (1,80 \cdot 0,67)$ $= X > 3 + (1,21)$ $= X > 4,21$ $= 4,22-5,00$
Kategori Layak	$= + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$ $= 3 + (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \cdot 0,67)$ $= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21)$ $= 3,40 < X \leq 4,21$ $= 3,41 - 4,21$
Kategori Cukup Layak	$= \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{Bi}$ $= 3 - (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \cdot 0,67)$ $= 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40)$ $= 2,60 < X \leq 3,40$ $= 2,61 - 3,40$
Kategori Kurang Layak	$= X - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi}$ $= 3 - (1,80 \cdot 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \cdot 0,67)$ $= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40)$ $= 1,79 < X \leq 2,60$ $= 1,80 - 2,60$
Kategori Sangat Tidak Layak	$= X \leq X - 1,80 S_{Bi}$ $= X \leq 3 - (1,80 \cdot 0,67)$

$$= X \leq 3 - (1,21$$

$$= X \leq 1,79$$

Selanjutnya, akumulasi data yang didapat dari angket para ahli berdasarkan tabel yang telah ditetapkan untuk melihat validitas media, materi, serta bahasa. Untuk melakukan perhitungan tersebut menggunakan rumus 1 (diadopsi dari Supiyarto 2018:8):

Rumus 1.

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n Vij}{nm}$$

Keterangan:

R : Rerata hasil Penilaian para ahli/praktisi

Vij : Skor hasil penilaian para ahli/praktisi ke-j kriteria

N : Banyaknya Para ahli/praktisi yang menilai

M : Banyaknya kriteria

Perhitungan rata-rata hasil yang diambil melalui angket terhadap para responden yaitu para peserta didik dihitung dengan menerapkan rumus rerata di atas terlebih dahulu. Kemudian, barulah dilaksanakan perhitungan secara menyeluruh terhadap perolehan data dengan mengaplikasikan rumus 2 (diadopsi dari Supiyarto 2018:8):

Rumus 2.

$$R = \frac{\text{jumlah keseluruhan data}}{\text{jumlah responden}}$$

Hasil interval skor dan kategori kelayakan produk pembelajaran animasi 2 dimensi dapat diamati pada tabel 3.9:

Tabel 3.9 Interval skor dan Kategori Kelayakan

Interval	Kategori
4,22 – 5,00	Sangat Layak
3,41 – 4,21	Layak
2,61 – 3,40	Cukup Layak
1,80 – 2,60	Kurang Layak
0 – 1,79	Sangat Kurang Layak

Dimodifikasi dari: (Supiyarto, 2018).

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Produk akhir dari penelitian pengembangan ini ialah media interaktif berupa media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran animasi ini dikembangkan dengan mempergunakan aplikasi *canva* dengan didukung dengan aplikasi *capcut*. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini yaitu materi pada bab 4 topik A ada apa saja di bumi kita. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan DDDE. Tahap pengembangan model DDDE yang diterapkan peneliti diuraikan dalam penjelasan berikut:

4.1.1 Tahap Menentukan (*Decide*)

Menentukan (*Decide*) merupakan tahapan pertama yang harus dilalui dalam penelitian pengembangan jika menggunakan model DDDE sebelum melangkah pada tahapan berikutnya. Ditahap awal penelitian pengembangan pada model ini peneliti diharuskan menentukan hal-hal mendasar sebelum melakukan penelitian pengembangan lebih lanjut, hal tersebut meliputi menentukan capaian pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup media, mengembangkan kemampuan prasyarat dan menilai sumber daya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, pada tahap ini peneliti telah menentukan capaian serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai yakni dengan capaian pembelajaran “Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia” dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada topik A ada apa saja di bumi kita di

sekolah dasar: 1). Dengan mengamati media pembelajaran animasi 2 dimensi, peserta didik mampu menggambarkan struktur muka alam baik di daratan dan di perairan yang ada disekelilingnya dengan benar, 2). Dengan mengamati media pembelajaran animasi 2 dimensi, peserta didik mampu mengkolaborasikan pengetahuannya yang didapat tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan baik.

4.1.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan berikutnya pada model pengembangan DDDE ini ialah tahap perancangan. Pada model pengembangan DDDE tahap perancangan ini terletak pada tahap kedua. Pada tahap kedua ini peneliti melaksanakan langkah-langkah dalam merencanakan produk yang dikembangkan, diantaranya:

4.1.2.1 Pengumpulan Alat dan Bahan Pengembangan Media Pembelajaran

Animasi 2 Dimensi

Peralatan yang dipergunakan oleh peneliti dalam mengembangkan produk dirincikan sebagai berikut:

1. Komputer/Laptop

Alat utama yang dipakai peneliti dalam mengembangkan produk media pembelajaran interaktif adalah komputer/laptop.

2. Aplikasi *Canva*

Canva merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain grafis seperti poster, banner, LKPD, modul ajar, hingga animasi pembelajaran secara gratis dengan memanfaatkan akun belajar id. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *canva* sebagai aplikasi utama dalam merancang desain, tampilan, dan kebutuhan lainnya.

3. Aplikasi *Capcut*

Capcut merupakan aplikasi editing video yang sangat terkemuka sekarang dan mudah untuk dioperasikan bagi semua kalangan. Dalam pengembangan ini, peneliti menggunakan aplikasi *capcut* hanya sebagai penunjang untuk mengatur durasi dan pembubuhan efek suara.

4.1.2.2 Pembuatan Tampilan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi

Berdasarkan *Storyboard* yang sudah dirancang, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan tampilan antarmuka (*Interface*) dari media pembelajaran animasi 2 dimensi. Pada tahap awal pembuatan media pembelajaran interaktif berupa animasi ini peneliti mempersiapkan bahan-bahan serta komponen yang dibutuhkan dalam proses produksi produk tersebut, bahan-bahan dan komponen tersebut ialah akun belajar id, aplikasi *canva*, aplikasi *capcut*, gambar visual, karakter animasi, memilih template latar belakang, dan visual pendukung yang disesuaikan dengan materi dan sebagainya. Peneliti juga mengambil beberapa referensi dari internet untuk kemudian disinkronkan dengan kebutuhan peneliti dalam proses mengembangkan media pembelajaran.

Selanjutnya, tampilan media pembelajaran animasi dirancang dengan menggunakan fitur-fitur lengkap yang telah tersedia pada aplikasi *canva* disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan yang dilakukan peneliti. Agar visual media pembelajaran tampak bagus, menarik minat dan mengesankan, peneliti melakukan pemilihan gambar, template latar belakang dan karakter yang mendukung animasi disesuaikan dengan pembelajaran yang telah ditetapkan, peneliti juga memperhatikan pemilihan warna dan tata letak komponen terhadap bahan-bahan yang telah dikumpulkan agar tercipta media pembelajaran yang

dapat menarik antusiasme peserta didik dan bersemangat untuk mencoba media pembelajaran animasi yang akan dikembangkan nanti. Dalam media pembelajaran animasi ini tercantum visual atau video konkret pendukung disesuaikan dengan materi per *bagian* supaya peserta didik dapat lebih mudah mengetahui contoh nyata dari materi yang tersampaikan. Di Dalam media pembelajaran animasi yang akan dikembangkan nanti juga berisi pertanyaan-pertanyaan stimulus juga latihan yang ditujukan dan menjadikan media pembelajaran ini semakin interaktif sehingga dapat mengurangi tingkat kejenuhan dan kebosanan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.

Berikut ini peneliti paparkan pembuatan tampak awal pada media pembelajaran animasi yang peneliti kembangkan seperti mendesain, memilih gradasi warna, mengatur tata letak karakter animasi, hingga pemilihan template yang akan digunakan setiap bagian.

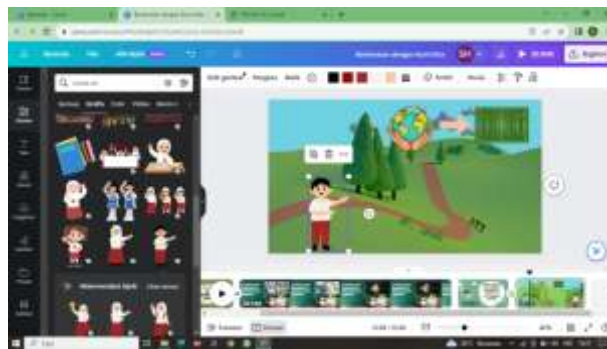
1. Pembuatan bagian awal yaitu judul besar pembelajaran yakni sebuah intro pengenalan mengenai materi pembelajaran yang akan dibahas dalam media pembelajaran animasi ini. Seperti pada gambar 4.1:



Gambar 4.1 Penentuan Intro Atau Bagian Judul Media Pembelajaran Animasi

Gambar 4.1 merupakan pembuatan tampilan judul dirancang memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *canva*, diawali dengan pemilihan template serta elemen pendukung yang sesuai, setelah itu dibubuhi dengan teks bacaan pada background media dengan tulisan “BAB IV Berkenalan Dengan Bumi Kita” dan di bawahnya terkait dengan materi yang dibahas yakni “Topik A Ada Apa Saja di Bumi Kita?” menggunakan font “*Bree Serif dan Horizon*” berwarna hitam.

2. Penentuan karakter animasi yang digunakan. Seperti pada gambar 4.2:



Gambar 4.2 Penentuan Karakter Animasi Yang Digunakan

Gambar 4.2 merupakan penentuan karakter animasi dilakukan menggunakan aplikasi *canva*, yang mana sudah tersedia fitur grafis yang telah menyediakan karakter animasi yang tinggal dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Peneliti menyesuaikan karakter animasi berdasarkan materi dan objek sasaran yaitu peserta didik sekolah dasar sehingga peneliti memilih karakter dengan suasana Sekolah Dasar.

3. Membuat efek berkedip dan berbicara pada karakter. Seperti pada gambar 4.3:



Gambar 4.3 Membuat Efek Berkedip dan Berbicara Pada Karakter

Gambar 4.3 merupakan pembuatan efek berbicara dan berkedip dengan cara mencari bahan di internet berupa mata dan mulut bergerak dengan latar hijau, lalu peneliti melakukan editing dengan menggunakan fitur yang terdapat pada aplikasi *canva*, sehingga tercipta efek hidup pada karakter seolah berkedip dan berbicara menjelaskan materi.

4. Memilih desain tampilan *Background* media pembelajaran animasi. Seperti pada gambar 4.4:

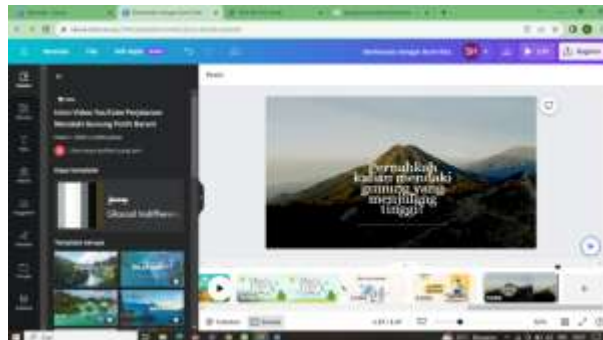


Gambar 4.4 Memilih Desain Tampilan Background Media Pembelajaran animasi

Gambar 4.4 menunjukkan dalam memilih desain *background* peneliti menerapkan cara yang sama yaitu dengan memanfaatkan fitur yang telah tersedia pada aplikasi *canva*, hanya perlu mencari pada kolom pencarian pada menu desain, lalu peneliti menyesuaikan dengan materi yang terdapat pada *bagian*

tersebut.

5. Pembubuhan teks pada tiap bagian dan tata letak teks. Pada gambar 4.5:



Gambar 4.5 Pembubuhan Teks Pada Tiap Bagian dan Tata Letak Teks

Gambar 4.5 adalah pembubuhan teks dan pengaturan tata letak teks yang dilakukan peneliti dengan memanfaatkan fitur pembubuhan teks yang terdapat pada aplikasi *canva* tersebut, kemudian mengatur tata letak teks supaya rapi dan menarik perhatian peserta didik untuk membaca dan memahaminya.

6. Pembubuhan *bagian* latihan dan refleksi. Pada gambar 4.6:



Gambar 4.6 Pembubuhan Bagian Latihan Dan Refleksi

Pada gambar 4.6 peneliti memberikan pertanyaan-pertanyaan stimulus pada media pembelajaran dan latihan ringan terhadap peserta didik supaya memberi dampak positif terhadap kreativitas dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, dan juga di akhir pembelajaran, pada media pembelajaran

disertakan pertanyaan refleksi guna mengetahui daya serap peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan dalam media pembelajaran animasi.

7. Pembubuhan *background* suara narasi pada media pembelajaran animasi. Pada gambar 4.7:



Gambar 4.7 Pembubuhan Background Suara Narasi Pada Media Pembelajaran Animasi

Pada gambar 4.7 peneliti menambahkan *background* suara instrumen musik serta narasi penjelasan dari materi, penambahan suara instrumen musik dan narasi penjelasan materi ini peneliti tidak menggunakan aplikasi *canva*, melainkan menggunakan aplikasi *capcut*, dikarenakan menurut peneliti dengan menambahkan suara melalui aplikasi *capcut* lebih cepat dan efektif serta efisien sehingga mempercepat pekerjaan. Adapun tujuan penambahan *background* suara instrumen musik dan narasi penjelasan supaya media pembelajaran animasi ini lebih asik dan lebih mudah untuk dimengerti oleh peserta didik sehingga tidak hanya indera penglihatan tetapi juga indra pendengaran bekerja saat pembelajaran berlangsung.

4.1.3 Tahap Mengembangkan (*Develop*)

Tahap mengembangkan ialah tahapan yang berisi kegiatan peneliti memproduksi media pembelajaran yang telah direncanakan dalam bentuk nyata atau dapat diartikan sebagai implementasi dari perencanaan yang sudah ada sehingga tercipta suatu produk sesuai dengan kebutuhan. Pada tahapan pengembangan ini, peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik A ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar. Setelah semua komponen dan bahan yang akan dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran animasi telah siap, langkah awal yang dilaksanakan oleh peneliti adalah menyesuaikan template animasi yang akan digunakan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, memilih karakter, memilih visual pendukung, memperhatikan materi yang dimasukkan, melengkapi video ilustrasi pendukung di dalamnya, menyertakan pertanyaan latihan, stimulus, dan pertanyaan refleksi terkait materi yang diangkat yaitu mengenai litosfer, hidrosfer dan atmosfer. Berikut beberapa tahapan yang dilaksanakan peneliti pada tahap mengembangkan ini:

4.1.3.1 Membuat Prototipe Media Pembelajaran Animasi

Pembuatan media pembelajaran animasi telah berlandaskan pada rancangan *storyboard* yang telah dibuat peneliti sebelumnya. Media pembelajaran animasi yang dikembangkan oleh peneliti ini terdiri dari bagian judul animasi (intro), bagian capaian dan tujuan pembelajaran, bagian pengenalan materi, bagian penjelasan inti materi yang dilengkapi dengan visual pendukung dan karakter pendukung, bagian latihan motorik, bagian pertanyaan stimulus, dan bagian refleksi diakhir media pembelajaran animasi.

Pada tahap awal pembuatan media pembelajaran interaktif berupa animasi ini peneliti menyiapkan bahan-bahan serta komponen yang dibutuhkan dalam penciptaan produk tersebut, bahan-bahan dan komponen tersebut ialah akun belajar id, aplikasi *canva*, aplikasi *capcut*, gambar visual, karakter animasi, memilih template latar belakang, dan visual pendukung yang disesuaikan dengan materi dan sebagainya. Peneliti juga mengambil beberapa referensi dari internet untuk kemudian disinkronasi dengan kebutuhan peneliti dalam proses mengembangkan media pembelajaran. Selanjutnya, tampilan media pembelajaran animasi dirancang dengan menggunakan fitur-fitur lengkap yang telah tersedia pada aplikasi *canva* disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan yang dilakukan peneliti. Agar visual media pembelajaran tampak bagus, menarik minat dan mengesankan, peneliti melakukan pemilihan gambar, template latar belakang dan karakter yang mendukung animasi disesuaikan dengan pembelajaran yang telah ditetapkan, peneliti juga memperhatikan pemilihan warna dan tata letak komponen terhadap bahan-bahan yang telah dikumpulkan agar tercipta media pembelajaran yang dapat menarik antusiasme peserta didik dan bersemangat untuk mencoba media pembelajaran animasi yang akan dikembangkan nanti. Dalam media pembelajaran animasi ini tercantum visual atau video konkret pendukung disesuaikan dengan materi per bagian supaya peserta didik dapat lebih mudah mengetahui contoh nyata dari materi yang tersampaikan. Dalam media pembelajaran animasi yang akan dikembangkan nanti juga berisi pertanyaan-pertanyaan stimulus juga latihan yang ditujukan dan menjadikan media pembelajaran ini semakin interaktif sehingga dapat mengurangi tingkat kejenuhan dan kebosanan peserta didik ketika pembelajaran berlangsung, media

pembelajaran animasi ini juga dilengkapi dengan *background* instrumen musik dan narasi penjelasan dari materi sehingga lebih menyenangkan dalam belajar.

Media pembelajaran animasi yang diciptakan oleh peneliti ini sangat mudah untuk diterapkan (*user friendly*). Sebelum diuji coba bahkan digunakan masal, peneliti nantinya akan mengunggah pada *google drive* atau pada akun *youtube*, sehingga media pembelajaran animasi ini bisa digunakan dengan dua cara. Cara pertama, media pembelajaran animasi ini bisa digunakan oleh guru secara langsung dalam pembelajaran di kelas dengan menampilkannya menggunakan protektor dan pengeras suara dengan sekali klik untuk memutar media pembelajaran animasi ini. Cara kedua, para peserta didik dapat mengaksesnya baik itu di rumah, di sekolah, bahkan saat bermain bersama teman dengan mengakses *link youtube* atau *google drive* yang telah disediakan, dengan sekali klik media pembelajaran siap untuk disimak melalui gawai. Berikut gambaran hasil pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti:

1. Tampilan Judul (Intro) Media Pembelajaran Animasi

Tampilan judul (intro) media pembelajaran animasi dapat dilihat pada gambar 4.8:



Gambar 4.8 Tampilan Judul (Intro) Media Pembelajaran Animasi

Gambar 4.8 menunjukkan tampilan judul atau intro dari media pembelajaran

animasi ini menampilkan visual bumi dengan karakter animasi peserta didik sekolah dasar yang menyapa melambaikan tangan dengan ceria yang dilengkapi dengan teks bertuliskan “BAB IV Berkenalan Dengan Bumi Kita Topik A Ada Apa Saja di Bumi Kita”.

2. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Tampilan bagian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada gambar 4.9:



Gambar 4.9 Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Gambar 4.9 merupakan bagian tampilan capaian dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pembelajaran yang terdapat pada BAB IV topik A ada apa saja di bumi kita yang dilengkapi dengan visual serta karakter animasi di sekelilingnya.

3. Narasi dan Visualisasi Konkret

Tampilan narasi dan visualisasi konkret dari teks yang mendukung imajinasi peserta didik dapat dilihat pada gambar 4.10:



Gambar 4.10 Narasi Serta Visualisasi Konkret Dari Teks Yang Mendukung Imajinasi

Gambar 4.10 menunjukkan Pada setiap bagian dalam media pembelajaran animasi dilengkapi dengan teks beserta narasi dan visual yang mendukung dari materi yang disampaikan, sehingga lebih nyata dan memberi kesan konkret bagi peserta didik sehingga mudah dipahami.

4. Pertanyaan-Pertanyaan Stimulus

Tampilan pertanyaan-pertanyaan stimulus dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut:



Gambar 4.11 Pertanyaan-pertanyaan Stimulus

Gambar 4.11 menunjukkan dalam media pembelajaran tersebut terdapat pertanyaan-pertanyaan stimulus untuk merangsang peserta didik sehingga lebih interaktif dan melatih kognitif peserta didik dalam berpikir kritis, pertanyaan-pertanyaan tersebut terkait litosfer, hidrosfer, atmosfer dan yang berkaitan dengan topik A bab IV kelas V.

5. Latihan dan Refleksi

Tampilan latihan dan refleksi dapat dilihat pada gambar 4.12 di bawah ini:



Gambar 4.12 Latihan dan Refleksi

Gambar 4.12 menunjukkan di dalam media pembelajaran animasi tersebut juga tersedia latihan untuk meningkatkan kemampuan kognitif serta motorik dan terdapat soal refleksi diakhir, hal tersebut mempunyai fungsi untuk mengetahui seberapa paham peserta didik terhadap materi yang tersampaikan dalam pembelajaran lewat animasi tersebut.

4.1.3.2 Validasi Tim Ahli

Validasi diberlakukan dengan tujuan mengetahui kelayakan dari produk yang diproduksi pra-uji coba. Pada tahapan ini, produk yang telah dikembangkan peneliti berbentuk media pembelajaran animasi siap dilaksanakan Validasi supaya mengetahui layak atau tidaknya produk untuk dipergunakan. Proses Validasi ditujukan kepada tenaga pendidik tingkat perguruan tinggi dengan jenjang pendidikan minimal Magister (S2) pendidikan. Peneliti melalui tiga proses Validasi pada produk yang dikembangkannya, yakni Validasi materi, Validasi bahasa, dan Validasi media.

1. Validasi Materi

Validasi ahli materi dilaksanakan guna mengetahui sinkronisasi pembelajaran IPAS tingkat sekolah dasar pada topik A ada apa saja di bumi kita yang membahas mengenai bentuk permukaan bumi. Peneliti memilih validator

untuk memvalidasi materi yaitu Ibu Risdalina, S.Pd., M.Pd. beliau ialah salah satu dosen Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi, dan telah berpengalaman dan telah ahli di bidang pembelajaran IPAS. Peneliti melakukan validasi selama dua tahap, tahap pertama dilakukan pada tanggal 12 Desember 2023 dan tahap kedua dilaksanakan pada 18 Desember 2023. Berikut merupakan perolehan penilaian validasi oleh ahli materi pada tabel 4.1:

Tabel 4. 1 Penilaian Validasi Materi

No.	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1	Materi yang dimuat sesuai dengan materi yang terkandung dalam capaian pembelajaran	2	5
2	Materi yang dimuat relevan dengan materi yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran	2	4
3	Materi yang dimuat relevan dengan standar pendidikan di sekolah dasar	3	5
4	Konsep dan penjelasan istilah yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir dan konsisten dengan konsep yang berlaku dalam materi	4	5
5	Fakta dan data yang ditampilkan sesuai dengan fakta di lapangan dan efektif untuk merangsang daya serap peserta didik	5	5
6	Gambar dan ilustrasi yang dipilih konkret dan efisien untuk menumbuhkan tingkat daya serap peserta didik	5	5
7	Istilah-istilah yang dipakai sesuai dengan kelaziman materi	5	5
8	Uraian latihan yang disematkan mendorong peserta didik untuk mengerjakan lebih jauh dan membangkitkan kreativitas peserta didik	3	5
9	Uraian latihan dapat menopang peserta didik untuk mengetahui materi lebih spesifik	3	4
10	Penyajian konsep distrukturkan berdasarkan tingkat kesulitan mulai dari yang mudah ke yang sulit	4	4
Jumlah		36	47
Rata-rata		3,6	4,7
Kategori		layak	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.1 diperoleh penilaian Validasi tahap pertama dengan hasil yang diperoleh melalui perhitungan:

$$R = \frac{36}{1.10} = 3,6$$

Perolehan Validasi tahap pertama menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi yang dikembangkan peneliti terdapat pada kategori layak. Validator memberikan konklusi “materi sesuai dengan sedikit revisi” dapat dimaknai bahwa materi pada media pembelajaran animasi yang dikembangkan peneliti memerlukan sedikit perbaikan atau revisi sesuai dengan masukan yang dianjurkan validator.

Saran serta masukan yang diberikan validator ahli materi pada media pembelajaran animasi yang dikembangkan peneliti pada tahap pertama ialah: 1) Perbaiki capaian pembelajaran yang ditetapkan pada media pembelajaran, 2) turunkan tujuan pembelajaran dari capaian pembelajaran yang diperbaiki, 3) tambahkan latihan pada media pembelajaran animasi serta tambahkan penjelasan permukaan bumi alami dan buatan manusia.

Setelah Validasi dilaksanakan dan dari saran serta masukan yang diberikan validator, peneliti menggarap perbaikan terhadap media pembelajaran animasi yang dikembangkan. Setelah melaksanakan perbaikan, terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah perbaikan, berikut perbedaannya pada gambar 4.13 dan gambar 4.14:



a) Sebelum Revisi

b) Sesudah Revisi

Gambar 4.13 Capaian Pembelajaran a) sebelum revisi b) sesudah revisi



a) Penambahan Latihan

b) Penambahan Penjelasan

Gambar 4.14 Penambahan Latihan dan Teks Penjelasan

Setelah dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran animasi dari Validasi materi tahap pertama, selanjutnya dilakukan Validasi tahap kedua. Berdasarkan tabel perolehan hasil Validasi tahap kedua, skor rata-ratanya yakni sebagai berikut:

$$R = \frac{47}{1.10} = 4,7$$

Perolehan skor rata-rata Validasi materi tahap kedua menunjukkan materi pada media pembelajaran animasi yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak. Dengan kesimpulan validator “materi sangat sesuai”, sehingga layak untuk diujicobakan.

2. Validasi Bahasa

Peneliti melakukan Validasi bahasa dengan validator ahli bahasa ialah Ibu Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd. beliau ialah dosen Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi yang memiliki keahlian di bidang bahasa dan dalam hal penelitian. Validasi bahasa dilakukan peneliti melalui dua tahap, tahap pertama dilaksanakan peneliti pada tanggal 16 Desember 2023 dan Validasi tahap kedua dilaksanakan pada 19 Desember 2023. Berikut perolehan hasil

Validasi bahasa padat tabel 4.2:

Tabel 4.2 Validasi Bahasa

No.	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1	Penggunaan kalimat dan sinkronisasi isi pesan atau info yang ingin disampaikan sesuai dengan penyusunan kalimat bahasa yang benar	5	5
2	Penggunaan kalimat tidak menimbulkan makna ganda	5	5
3	Penggunaan bahasa sederhana menggunakan bahasa mudah dimengerti bagi peserta didik usia sekolah dasar	5	5
4	Pesan atau informasi ditampilkan dengan mengaplikasikan bahasa yang jelas dan menarik dalam komunikasi.	5	5
5	Penggunaan bahasa menjadikan peserta didik senang ketika membaca dan mendengarkan	5	5
6	Penggunaan bahasa bisa menumbuhkan rasa percaya diri	5	5
7	Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep	5	5
8	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	4	5
9	Penggunaan bahasa terkait dengan tingkat kematangan serta sinkron terhadap emosional peserta didik	4	5
10	Penggunaan tata kalimat sesuai dengan aturan tata Bahasa Indonesia dan mengacu pada pedoman EBI	5	5
11	Penggunaan ejaan mengacu kepada pedoman EBI	4	4
Jumlah		52	54
Rata-rata		4,73	4,9
Kategori		Sangat Layak	Sangat Layak

Dari tabel 4.2 diperoleh hasil Validasi bahasa tahap dengan perhitungan sebagai berikut:

$$R = \frac{52}{1.11} = 4,73$$

Dilihat dari perolehan Validasi tahap pertama, media pembelajaran animasi mendapat skor dengan kategori sangat layak. Namun terdapat sedikit revisi dari validator, dengan demikian peneliti berinisiatif melakukan sedikit perbaikan pada saran yang dianjurkan. Adapun saran dari validator bahasa yakni: 1) perbaiki

sedikit kesalahan pengetikan (*typo*), 2) Penggunaan *background* teks kurang sedikit sesuai, untuk selebihnya validator mengatakan “narasinya bagus, suaranya pas dan enak didengar. Keren, semoga ada karya lain kedepannya ya”. Berikut sebelum dan setelah dilakukan perbaikan Validasi bahasa pada gambar 4.15:



a) Sebelum Revisi

a) Sesudah Revisi

Gambar 4.15 Perbaikan Kesalahan Penulisan dan Tujuan Pembelajaran

Setelah dilakukan revisi terhadap Validasi bahasa yang pertama, pada Validasi kedua media pembelajaran yang dikembangkan peneliti mengalami peningkatan lebih baik lagi. Merujuk pada tabel 4.3 Validasi ahli bahasa tahap kedua, didapat perolehan skor dengan perhitungan sebagai berikut:

$$R = \frac{54}{1.11} = 4,9$$

Dengan skor rata-rata yang didapat pada Validasi bahasa tahap kedua, maka media pembelajaran animasi yang dikembangkan peneliti mendapat kategori sangat layak. Validator memberikan konklusi produk yang dikembangkan dengan “bahasa sangat sesuai”.

3. Validasi Media

Tidak jauh berbeda dengan Validasi materi dan bahasa, tujuan dilakukannya Validasi media ialah untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ialah media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V sekolah dasar. Peneliti memilih validator yang memValidasi media yaitu Bapak Muhammad Sholeh, S.Pd., M.Pd. Beliau ialah salah satu dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi yang telah berpengalaman di bidang media dan penelitian. Validasi media ini dilaksanakan peneliti dua tahap yakni dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2023 dan tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 18 Desember 2023. Pada Validasi tahap pertama, validator tidak memberikan pengisian angket, namun sedikit memberikan saran mengenai penyesuaian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sehingga nantinya validator dapat menentukan media sesuai atau tidak. Validasi tahap kedua barulah validator langsung memberi penilaian dengan perolehan pada tabel 4.3:

Tabel 4.3 Validasi Media

No.	Deskriptor	Skor Penilaian
1	Media pembelajaran animasi 2 dimensi bisa dimanfaatkan dengan jelas apabila diterapkan untuk anak usia sekolah dasar	5
2	Tata letak animasi rapi	4
3	Karakter/visual yang ditampilkan menarik	5
4	Animasi, gambar-gambar, warna, dan <i>background</i> yang dicantumkan dalam media pembelajaran sesuai dengan perkembangan peserta didik usia sekolah dasar	5
5	Media pembelajaran animasi 2 dimensi sesuai dengan sasaran subjek pembelajaran yaitu peserta didik kelas V SDN 111/I Muara Bulian	5
6	Media pembelajaran yang dimanfaatkan relevan dengan topik yang diajarkan yaitu pada bab 4 topik A	5

No.	Deskriptor	Skor Penilaian
7	Media pembelajaran yang diaplikasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
8	Media pembelajaran animasi layak diterapkan untuk peserta didik sekolah dasar	5
9	Media pembelajaran interaktif luwes untuk diterapkan	5
10	Media pembelajaran animasi tahan untuk digunakan	5
11	Media pembelajaran dapat digunakan secara berulang-ulang	5
12	Media pembelajaran yang diterapkan memiliki kualitas yang baik	4
13	Media pembelajaran yang diaplikasikan sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik	5
Jumlah		63
Rata-rata		4,85
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh Validasi ahli media dengan rata-rata skor yang dapat dilihat pada perhitungan berikut:

$$R = \frac{63}{1.13} = 4,85$$

Dengan perolehan perhitungan skor Validasi ahli media tersebut, maka media pembelajaran animasi yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan kategori sangat layak. Validator memberi konklusi bahwa “media sangat sesuai”.

Adapun bukti saran yang dilimpahkan validator dan perbaikan yang dilakukan peneliti tercantum pada keterangan sebelum dan setelah Validasi media pada gambar 4.16:

a) Sebelum Revisi

No	Deskripsi	Skor Valid
1	Media pembelajaran sesuai 2 dimensi yang digunakan dengan memperhatikan aspek isi dan bentuk.	
2	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	
3	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	
4	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	
5	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	
6	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	
7	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	
8	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	

b) Sesudah Revisi

No	Deskripsi	Skor Valid
1	Media pembelajaran sesuai 2 dimensi yang digunakan dengan memperhatikan aspek isi dan bentuk.	1 2 3 4 5
2	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	1 2 3 4 5
3	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	1 2 3 4 5
4	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	1 2 3 4 5
5	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	1 2 3 4 5
6	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	1 2 3 4 5
7	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	1 2 3 4 5
8	Media pembelajaran yang menggunakan aspek isi dan bentuk.	1 2 3 4 5
Total		

a) Sebelum Revisi

b) Sesudah Revisi

Gambar 4.16 Angket Validasi Ahli Media a)Sebelum Revisi b) Sesudah Revisi

Gambar 4.16 di atas merupakan hasil sebelum dan sesudah revisi dari angket ahli media yang mengalami perubahan berdasarkan saran validator.

4.1.3.3 Mengujicobakan Produk Untuk Menilai Tingkat Kelayakan

1. Hasil Analisis Kepraktisan Guru

Data kepraktisan guru didapat peneliti dengan cara melakukan pengisian instrumen penelitian berupa angket respon guru yang dilaksanakan oleh guru kelas V, dalam hal ini yang menjadi responden pengisian angket ialah Ibu Alna Wulandari, S.Pd yang berlangsung pada 18 Desember 2023. Pengisian angket ini bertujuan guna mengetahui produk yang dikembangkan layak atau tidak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Tabel 4.4 berikut ini merupakan hasil pengisian angket respon guru:

Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru

No.	Deskriptor	Skor Penilaian
1	Cakupan materi pada media pembelajaran animasi 2 dimensi yang ditampilkan tersebut sudah jelas dan mudah dipahami	5
2	Sinkronisasi terhadap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	4
3	Animasi yang disajikan sesuai dengan materi	5
4	Tampilan video animasi pada media pembelajaran bisa mendorong minat belajar peserta didik	5
5	Pertanyaan stimulus sesuai dengan materi pembelajaran	5
6	Media pembelajaran yang dikembangkan bisa dipakai secara individu	5
7	Penggunaan kalimat/tata bahasa pada animasi mudah dimengerti	5
8	Pemilihan gambar-gambar membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya	5
9	Refleksi yang disajikan bisa menumbuhkan percaya diri peserta didik	4
10	Warna dan tata bahasa/tulisan pada animasi pembelajaran sudah sesuai dan menarik	5
Jumlah		48
Rata-rata		4,8
Kategori		Sangat Praktis

Berdasarkan poin hasil angket respon guru yang tertera pada tabel 4.4 tersebut, perolehan skor pengisian angket bisa dilihat pada perhitungan berikut:

$$R = \frac{48}{1.10} = 4,8$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, terlihat perolehan skor angket respon guru berjumlah 48 dengan rata-rata 4,8. Dengan perolehan tersebut maka media pembelajaran animasi 2 dimensi yang dikembangkan peneliti mendapat kategori sangat praktis dan siap untuk diujicobakan kepada peserta didik.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Selanjutnya peneliti melakukan uji coba kelompok kecil terhadap peserta

didik, uji coba ini melibatkan 10 peserta didik kelas V SDN 111/I Muara Bulian. Tujuan dilakukannya uji coba kelompok kecil ini agar mengetahui respon peserta didik dan keterbacaan media pembelajaran berdasarkan anggapan peserta didik pra-uji coba kepada kelompok besar dan disebarluaskan.

Berdasarkan perolehan uji coba terhadap kelompok kecil yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi 2 dimensi ini bisa digunakan oleh peserta didik. Peneliti melaksanakan pengamatan selama uji coba kelompok kecil berlangsung dalam pembelajaran dengan menggunakan produk media pembelajaran animasi, selanjutnya peneliti menyebarkan angket kepada 10 orang peserta didik tersebut dengan tujuan melihat keterbacaan dan kemudahan belajar menggunakan media pembelajaran tersebut. Angket tersebut nantinya digunakan peneliti sebagai tolak ukur respon dan tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran.

Merujuk pada hasil survei dan studi lapangan yang dilakukan peneliti saat uji coba kelompok kecil, peneliti tidak menemukan permasalahan yang berarti selama proses penggunaan media pembelajaran animasi yang dikembangkan peneliti. Hal ini juga disebabkan media pembelajaran animasi yang dikembangkan peneliti ini bersifat mudah dimanfaatkan (*user friendly*) oleh peserta didik maupun guru. Guru hanya perlu menyiapkan proyektor dan laptop serta pengeras suara jika ingin menampilkan didalam kelas saat pembelajaran, dan peserta didik bisa mengaksesnya dimanapun dengan menonton di *youtube* atau dengan klik link yang dibagikan, sebab media pembelajaran ini juga dipublikasikan di media sosial seperti *youtube* dan *google drive*.

3. Uji Coba Kelompok Besar

Proses selanjutnya ialah peneliti melaksanakan uji coba kelompok besar terhadap peserta didik, yaitu melibatkan seluruh peserta didik kelas V di SDN 111/I Muara Bulian yang berjumlah 25 peserta didik. Uji coba ini bertujuan guna mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan dari produk yang dikembangkan peneliti. Uji coba kelompok besar dilaksanakan peneliti pada tanggal 21 Desember 2023. Sebelum melakukan uji coba, peneliti mengkondisikan peserta didik dan memberi informasi mengenai media pembelajaran animasi yang akan ditayangkan dan memberi beberapa cara mengakses media pembelajaran di rumah dengan membagikan baik link *youtube* maupun *google drive* kepada guru yang nantinya diberikan kepada peserta didik melalui grup *whatsApp* kelas.

Sebelum melakukan uji coba kelompok besar, tentunya terlebih dahulu peneliti telah menyiapkan laptop, proyektor, dan pengeras suara untuk melakukan penayang media pembelajaran animasi. Setelah itu, peneliti melakukan pengkondisian kelas dan memulai penayangan saat peserta didik sudah siap.

Terlihat ekspresi gembira dan antusias peserta didik mengamati penyampaian materi pada media pembelajaran pembelajaran animasi yang ditayangkan. Pada tahapan akhir uji coba, peneliti melakukan penyebaran angket respon peserta didik kepada seluruh peserta didik kelas V untuk memberikan poin nilai terhadap produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar. Berikut perolehan skor hasil pengisian angket respon peserta didik yang terdapat pada tabel 4.5:

Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar)

No	Nama Peserta didik	Nomor Item						Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6		
1	AAL	5	4	5	5	5	4	28	4,67
2	AR	5	5	5	5	5	5	30	5,00
3	AZAR	5	4	5	5	5	5	29	4,83
4	AK	5	5	5	5	5	4	29	4,83
5	AQH	5	4	5	5	4	4	27	4,50
6	DEFS	5	5	5	5	5	5	30	5,00
7	DP	5	4	5	4	5	5	28	4,67
8	FA	5	5	5	5	5	5	30	5,00
9	HS	5	5	5	5	5	5	30	5,00
10	JAC	5	5	5	5	5	5	30	5,00
11	JAC	5	5	5	5	5	4	29	4,83
12	KM	5	5	5	5	5	5	30	5,00
13	MDF	5	5	5	5	5	5	30	5,00
14	MRF	5	4	5	4	5	5	28	4,67
15	MAZ	5	5	5	5	5	4	29	4,83
16	MAB	5	4	5	5	5	4	28	4,67
17	MA	5	5	5	5	5	5	30	5,00
18	NF	5	4	5	5	5	4	28	4,67
19	QEM	5	5	5	5	5	5	30	5,00
20	RD	5	5	5	5	5	5	30	5,00
21	RAF	5	4	5	5	5	5	29	4,83
22	SAJM	5	5	5	5	5	5	30	5,00
23	SAS	5	5	5	5	5	4	29	4,83
24	TA	5	4	4	5	5	5	28	4,67
25	VAN	5	5	5	5	5	5	30	5,00
Jumlah = 729									121,5
Rata-rata									4,86
Kategori									Sangat Praktis

Perolehan rata-rata hasil pengisian angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar didapat skor dengan perhitungan sebagai berikut:

$$R_{total} = \frac{\text{jumlah seluruh rata-rata}}{1.\text{jumlah seluruh responden}}$$

$$R_{total} = \frac{121,5}{1.25} = 4,86$$

Merujuk pada tabel 4.5 bahwa hasil perolehan angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar didapat skor dengan jumlah 729 dan mendapat rata-rata total 4,86 dengan perolehan skor tersebut, maka tingkat kepraktisan dan kelayakan media pembelajaran animasi yang dikembangkan peneliti berada pada kategori sangat praktis.

4.1.4 Tahap Evaluasi (*Evaluate*)

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan tujuan meminimalisir kelemahan yang masih terdapat pada produk yang diciptakan supaya lebih baik. Tahap ini juga difungsikan peneliti untuk menerima umpan balik mengenai kelebihan dan kelemahan produk media pembelajarn yang sedang dikembangkan. Tahapan ini memegang peran penting untuk melihat kelebihan dan kekurangan produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran animasi 2 dimensi. Menurut Maryono & Budiono (dalam Putra, 2022) dijelaskan bahwa kegiatan evaluasi memegang peranan penting dalam menunjang antusiasme peserta didik dalam belajar dan sebagai upaya untuk kualitas pembelajaran lebih baik lagi. Pada penelitian ini, setiap tahapan dilakukan evaluasi yaitu baik pada tahap menentukan, tahap perencanaan, maupun tahap mengembangkan.

Tahap evaluasi yang tertera pada tahapan menentukan (*Decide*) terdapat evaluasi berupa penetapan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang selanjutnya diadaptasi dan dimodifikasi sebagai pembatas dalam penggunaan media pembelajaran animasi 2 dimensi ini, berikutnya pada tahap perancangan (*Design*) terdapat evaluasi berupa sinkronisasi bahan-bahan serta komponen yang diaplikasikan dalam merancang media baik dari segi visual, pemilihan template dan karakter, penyesuaian materi, hingga tata letak dalam media pembelajaran

animasi 2 dimensi tersebut. Selanjutnya pada tahap pengembangan (*Develop*) juga melalui evaluasi yang dilaksanakan pada saat Validasi oleh validator baik ahli materi, ahli bahasa, maupun ahli media untuk tingkat validitas produk yang dikembangkan. Kritik serta saran yang diterima peneliti oleh validator menjadi landasan peneliti melakukan perbaikan produk di setiap tahapan yang dilalui untuk menjadikan produk berkualitas.

Setelah produk berhasil dikembangkan dan diproduksi, proses selanjutnya dilakukan Validasi oleh para ahli yakni dosen minimal berpendidikan strata (S2) dan uji coba terhadap produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakannya. Untuk tahap akhir evaluasi, dengan penjabaran yang telah peneliti paparkan di atas maka tahapan evaluasi telah runtun dilaksanakan di setiap tahapan pengembangan produk, dalam hal ini peneliti menerapkan model DDDE.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan peneliti terhadap produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V (membahas mengenai litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) bahwasannya media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran untuk memperjelas dan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap istilah-istilah abstrak yang tidak dapat diverbalkan dan tidak bisa ditunjukkan dengan alat peraga, buku atau media tulis lainnya. Disisi lain, di tengah perkembangan dan kemajuan digital saat ini sudah seharusnya melibatkan teknologi digital dalam pembelajaran, salah satunya

pemanfaatan media pembelajaran yang berbaur digital. Oleh sebab itu, untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan, berkesan, dan menarik diperlukannya inovasi dan terobosan di dalam pembelajaran dengan menyediakan dan memfasilitasi peserta didik belajar memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbaur digital.

Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar ini dikembangkan dengan menerapkan model pengembangan DDDE. Selayaknya yang tergambar pada singkatan namanya, model DDDE memiliki 4 tahapan yang harus dilalui, yakni tahap menentukan (*Decide*), dalam penelitian ini tahap menentukan dimanfaatkan peneliti untuk menentukan topik pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, menentukan tema dan ruang lingkup media, mengembangkan kemampuan prasyarat, dan menilai sumber daya. Pada tahapan kedua yaitu perancangan (*Design*), pada tahap ini dimanfaatkan peneliti untuk menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti komputer/laptop, akun belajar id, aplikasi *canva*, aplikasi *capcut*, serta isi konten media yang bersumber dari internet. Pada tahap ketiga yaitu tahap mengembangkan (*Develop*), tahap ini adalah tahap menciptakan produk yang telah ditentukan dan dirancang sebelumnya, kemudian dikembangkan dengan alat dan bahan yang sudah dipersiapkan. Setelah produk tuntas diproduksi, berikutnya peneliti melaksanakan Validasi dan uji coba guna mengetahui tingkat kelayakan dari produk yang dikembangkan. Selaras yang dijelaskan oleh Chan dan Budiono (2019:168) bahwa “penelitian pengembangan memiliki tujuan akhir yaitu menghasilkan produk yang aktual atau usaha memperbaiki produk yang telah ada dengan mengikuti prosedur

yang berlaku”. Tahap terakhir yang dilalui peneliti yakni tahap evaluasi (*evaluate*), tahap ini sebenarnya telah dilakukan peneliti selama penelitian pengembangan berlangsung, bukan hanya di akhir saja sehingga melewati tahap evaluasi diharapkan produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran animasi layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Validasi yang dilakukan peneliti mempunyai tujuan untuk mengetahui validitas media terhadap produk yang dikembangkan pra-uji coba. Kurniawan (dalam Putra 2022:83) berpendapat “tahap Validasi bertujuan untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan dan prosedur pelaksanaannya dengan cara menyebarkan angket kepada validator untuk dilakukan penilaian”. Dalam pengembangan media pembelajaran animasi ini telah dilaksanakan tiga jenis Validasi yaitu oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang masing masing dilaksanakan sebanyak dua tahap Validasi. Sumber data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ialah peserta didik, guru, dan validator meliputi validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli materi. Jenis data yang diterapkan peneliti adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif dan data yang didapat dalam penelitian ini dalam bentuk angket beserta masukan, saran serta masukan dari validator, guru, dan peserta didik.

Selanjutnya adalah uji coba yang dilaksanakan oleh peneliti pada peserta didik kelompok besar guna mengetahui tingkat kelayakan produk secara menyeluruh. Sistem penilaian dalam penelitian ini menggunakan lima pilihan pernyataan yaitu sangat setuju (SS) dengan skor 5, setuju (S) dengan skor 4, kurang setuju (KS) dengan skor 3, tidak setuju (TS) dengan skor 2, dan sangat tidak setuju (STS) dengan skor 1. Perhitungannya adalah dengan cara akumulasi

jumlah skor yang didapat dan dicari rata-rata dari jumlah skor untuk mengetahui validitas dan kepraktisan dari media pembelajaran animasi yang dikembangkan. Tingkat kelayakan produk yang diujicobakan dapat diamati dari tingkat validitas dan kepraktisan produk.

4.2.2 Validitas Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V Sekolah Dasar

Setelah tahap mengembangkan produk telah selesai dilaksanakan peneliti, maka tahap selanjutnya adalah uji validitas produk yakni media pembelajaran animasi. Validasi dilaksanakan peneliti dengan melibatkan tiga validator yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Putra (2022:84) menjelaskan bahwa “Validasi ialah tindakan penilaian untuk mengetahui sejauh mana kelayakan dan mengukur hal-hal yang dimaksud untuk diukur”. Jadi, Validasi ini dipergunakan untuk mencari tahu tingkat validitas dari media pembelajaran animasi yang dikembangkan peneliti oleh validator.

Berikut perolehan penilaian Validasi yang dilaksanakan oleh validator baik ahli materi, ahli bahasa, maupun ahli media: 1) Validasi materi dilaksanakan dua tahap, tahap pertama didapat skor rata-rata 3,6 dengan kategori layak. Namun, terdapat beberapa bagian penting yang harus dilakukan revisi oleh peneliti sehingga peneliti merevisi segala masukan dan saran validator. Setelah itu dilakukan lagi Validasi tahap kedua dengan skor rata-rata . dengan kategori sangat layak, 2) Validasi ahli bahasa dilakukan peneliti sebanyak dua tahap, dengan tahap pertama mendapat skor 4,73 dengan kategori sangat layak. Namun terdapat saran dan kesalahan pengetikan sehingga peneliti berinisiatif memperbaiki atas kesalahan tersebut, kemudian diberlakukan Validasi bahasa tahap kedua dan

memperoleh skor rata-rata 4,9 dengan kategori sangat layak, 3) Validasi ahli media juga dilaksanakan peneliti sebanyak dua tahap, Ditahap pertama validator tidak langsung melakukan pengisian angket melainkan sedikit merevisi angket dan memberi masukan untuk memastikan capaian pembelajaran supaya sesuai dengan media, setelah peneliti melakukan revisi barulah di Validasi media tahap kedua validator mengisi angket dengan skor rata-rata 4,85 dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan perolehan skor rata-rata dari hasil Validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan peneliti yakni berupa media pembelajaran animasi berada pada tingkatan sangat layak dan siap untuk dipergunakan.

4.2.3 Kelayakan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Pembelajaran IPAS Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V Sekolah Dasar

Setelah tahap Validasi dilaksanakan dan sudah dinyatakan layak untuk diuji cobakan oleh validator. Maka selanjutnya adalah dilaksanakan uji coba baik kelompok kecil maupun kelompok besar peserta didik. Tujuan dilakukannya kepraktisan terhadap produk yang dikembangkan ini guna melihat sejauh mana kepraktisan produk dan untuk mengetahui penilaian guru dan peserta didik setelah menggunakan produk yang diuji cobakan (Chan dan Budiono, 2019:171). Peneliti menetapkan guru dan peserta didik kelas V sebagai subjek penelitian ini.

Uji coba produk baik kelompok kecil maupun kelompok besar dilaksanakan peneliti pada kelas V di SDN 111/I Muara Bulian. Produk akan diuji cobakan setelah peneliti berdiskusi dengan guru dan menyajikan kepada peserta didik

dalam pembelajaran. Melalui kegiatan tersebut nantinya peneliti menyebarkan angket kepraktisan meliputi angket respon guru dan angket respon peserta didik guna mengetahui keterbacaan produk pada kelompok kecil dan melihat nilai kepraktisan produk pada kelompok besar. Berikut pemaparan perolehan skor hasil penyebaran angket respon guru dan angket respon peserta didik: 1) Perolehan skor pengisian angket respon guru yang diberikan kepada wali kelas V mendapat rata-rata 4,8 dengan kategori sangat praktis, 2) perolehan skor pengisian angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil memperoleh rata-rata 4,85 dengan kategori sangat praktis, 3) Perolehan skor pengisian angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar mendapat rata-rata 4,86 dengan kategori sangat praktis.

Merujuk pada perolehan tersebut, maka bisa ditarik kesimpulan bahwa produk yang dikembangkan peneliti yakni media pembelajaran animasi 2 dimensi ini dinyatakan layak dan praktis untuk dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Simpulan

Merujuk pada temuan penelitian serta pengembangan yang telah dilaksanakan dan digarap oleh peneliti berkenaan dengan Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar terbentuk sebuah kesimpulan bahwa:

1. Secara konseptual, pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di Sekolah Dasar telah melewati uji validitas baik oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media telah mendapatkan predikat sangat layak.
2. Secara prosedural, pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di Sekolah Dasar diperoleh data dari angket respon guru dengan predikat sangat praktis dan angket respon peserta didik baik melalui uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar mendapatkan predikat sangat praktis. Sehingga dapat ditekankan bahwa baik secara konseptual maupun secara prosedural, media pembelajaran yang dikembangkan peneliti telah layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Adapun penelitian pengembangan yang digarap peneliti mempunyai implikasi sebagai berikut:

1. Memberikan dampak positif bagi efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran serta memberi kemudahan guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara konkret terkait materi pembelajaran yang tercantum pada topik ada apa saja di bumi kita kelas V sekolah dasar.
2. Media pembelajaran interaktif animasi ini dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran sebagai sarana yang bisa mendorong peserta didik lebih berpartisipasi dalam pembelajaran dan menumbuhkan daya serap peserta didik.
3. Media pembelajaran animasi 2 dimensi ini dapat dipergunakan sebagai sarana guna menunjang peserta didik mencapai tujuan pembelajaran pada topik ada apa apa saja di bumi kita kelas V sekolah dasar.

5.3 Saran

Berdasarkan perolehan pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi, peneliti berinisiatif memberi rekomendasi yang tersurat berikut ini:

1. Peneliti menganjurkan untuk penelitian pengembangan selanjutnya untuk meneliti dengan tingkatan lebih tinggi dan memiliki keunikan lain yang bermanfaat di dunia pendidikan.
2. Peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya agar melaksanakan penelitian pengembangan media pembelajaran pada materi serta kompetensi lain yang ingin diterapkan supaya peserta didik bersemangat dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Anam, K., Mustaji, M., & Fatirul, A. N. (2021). Pengembangan E-Learning Dengan Model Ddde Di Sman 3 Mojokerto. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 213-218.
- Andriani & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol. 4 No. 1 hal.80-86. e-ISSN: 2656-4734. DOI:<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Penerbit PT Raja Grafindo Persada, Jakarta
- Asrial, A., Alirmansyah, A., & Aufa, Z. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbaisi Kearifan Lokal Bantai Adat Di Sdn 203/Vi Rantau Panjang Xii* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Asrial, A., & Sholeh, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Tema 3 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 Kelas V Di Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, universitas jambi).
- Astini, Sari, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13– 25.
- Ayuningtias, N., Asrial, A., & Budiono, H. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif Berbasis Youtube Tema 4 Subtema 2 pada Pembelajaran Daring di Kelas I Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
- Darmadi, H., 2017. *Pengembangan model dan metode pembelajaran dalam dinamika belajar siswa*. Yogyakarta: Deepublish,.
- Darmawan.(2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
di Rumah Selama Pandemi Covid-19, *Jurnal Of Childhood Education*, Vol 4(2), Hlm. 71.
- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh.Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa ...*, 1, 143–151. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Fatimah, N., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Berorientasi Model Example Non Example Pada SMPN 5 Mendoyo. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–11.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Cipta Aditya Bakti.
- Hamdani, 2011. *Strategi Belajar Mengajar*, Bandung: Pustaka Setia
- Herdyansyah, D. E., Chan, F., & Budiono, H. (2021). *Desain Multimedia Interaktif Sebagai Sarana Belajar Mandiri Pada Pembelajaran Ipa Dimasa Pandemi* (Doctoral dissertation, Universitas Jambi).
<https://cdngbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Modul%20Bahan%20Belajar%20-%20Pedagogi%20-%202021%20-%20P2.pdf>
<https://kumparan.com/ragam-info/ipas-pengertian-tujuan-dan-elemennya20wo3XdAI0s/3>

- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, 3(1).
- Iftitah, S.I & Anawaty, M.F. (2020). Peran Orang Tua dalam Mendampingi Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Pengajaran, Mengenal, Merancang dan Mempraktikkan*, Yogyakarta: DIVA Pers
- Inggriyani, Feby, Acep Roni Hamdani, and Taufiqulloh Dahlan. 2019. “Minat Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Blended Learning Melalui Google Classroom Pada Pembelajaran Konsep Dasar Bahasa Indonesia SD.” *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran* 3(1):28. doi: 10.26858/pembelajar.v3i1.8649.
- Izzaturahma, Elsa dkk.2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *UNDIKSHA: Jurnal EDUTECH*, Volume 9, Number 2, Tahun 2021, pp. 216-224
- Khairani, M. & Febrinal, D., 2016. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk macromedia flash materi tabung untuk SMP kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2).
- Kifron, M. (2021). Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Aplikasi iSpring Suite 9 pada Pembelajaran IPA Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, pendidikan guru sekolah dasar).
- Kompri. (2019). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Bintang Sutabaya
- Laily Rahmayanti, farida istianah. 2016. “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo.” 06(04).
- Maryono, M., & Budiono, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca dan Menulis Berbasis Mobile Learning Sebagai Alternatif Belajar Mandiri Siswa Kelas Awal Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4281-4291.
- Mashuri, Delila Khoiriyah.2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*. Volume 08 Nomor 05 Tahun 2020, 893 – 903.
- Moleong. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktiani, Ifni. (2017). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 5 No.2 hal. 216-232. e-ISSN:2598-4845. DOI: <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rahman, Sunarti. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*. 25 November 2021, hal. 289-302. ISBN: 978-623-98648-2-8.
- Rohani. 2020. Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sadiman, Arief S. (dkk). 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan*, an,

- dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S. 2010. *Media Pendidikan*, Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, 2007. *media pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Safira, Resi. 2023. Dampak Kemajuan Teknologi Pada Pendidikan Bahasa Indonesia. Bandung: *Student Scientific Creativity Journal*.
<https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/download/54/40/>
- Salinan Permendiknas No. 16 Tahun 2007
- Sari, Komang.a.w dkk.2021. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Jurnal KARAMPATI*, Volume 10, Nomor 2, Tahun 2021, e-ISSN: 2685-7006 | p-ISSN: 2252-9063.
- Siagian, Rian S.2023. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Menggunakan Aplikasi Canva For Education Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar.
- Siddiq, Yunia Isni dkk.2020. Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *UNDIKSHA: Jurnal EDUTECH*, Vol. 8 No. (2) pp. 49-63.
- Simanjuntak, Linda, Patri Janson Silaban, and Anton Sitepu. 2021. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Animasi Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(5):3559–65
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor- faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(1), 138-150.
- Sudjana, Nana. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sunami, Mayang Ayu, and Aslam Aslam. 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(4):1940–45.
- Syofyan, Harlinda.2018. *Bumi dan Antariksa (Atmosfer, Litosfer, Hidrosfer)*. Universitas Esa Unggul.
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144.
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Uno, H. B. (2014). *Teori Motivasi Belajar dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi Awal



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Kampus Pinang UNJA Teratai, Jln. Gadjah Mada, Muara Bulian, Batanghari, Jambi,
 Kode Pos 36612. Telp (0743)21396;0741-583453

Nomor : 670/UN21.3.3.2/KM.05.01/2023
 Hal : **Permohonan Izin Observasi Awal**

Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri 111/I Muara Bulian
 Dengan Hormat,
 Sehubungan dengan penelitian awal, maka mahasiswa Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi membutuhkan data untuk penelitian.

Berkenaan dengan perihal surat diatas, bersama ini kami sampaikan kepada Saudara nama mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi dimaksud:

Nama	: Dandi Kurniawan
Nim	: A1D120042
Judul	: Penerapan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Berbasis Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

Untuk itu, dimohon kepada Saudara untuk dapat mengizinkan mahasiswa tersebut mengadakan observasi di sekolah yang Saudara pimpin.
 Demikianlah, atas bantuan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Muara Bulian, 16 Oktober 2023
 Ketua Prodi PGSD



Dr. Dra. Hj. Destrinelli, M.Pd
 NIP.196509011997022001

CS Diprinted dengan ScanScanner

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 2 Dokumentasi Observasi

Foto kegiatan belajar



Foto pengambilan informasi terhadap guru kelas

(Sumber: Kurniawan, 2024)



Foto penggalan informasi terhadap perwakilan peserta didik



Halaman SDN 111/I Muara Bulian

(Sumber: Kurniawan, 2024)



Halaman Depan SDN 111/I Muara Bulian



Penyerahan Surat Penelitian Kepada Kepala Sekolah

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 3 Bukti Cek Turnitin Oleh TIM TAM

Dandi Kurniawan-Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar

ORIGINALITY REPORT

30% SIMILARITY INDEX	27% INTERNET SOURCES	11% PUBLICATIONS	10% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	----------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.unja.ac.id Internet Source	13%
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Jambi Student Paper	1%
4	Submitted to Morgan Park High School Student Paper	1%
5	e-journal.unmuhkupang.ac.id Internet Source	1%
6	Ahmad Gunawan Harahap, Supratman Zakir. "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi di SMKN 1 Rao Selatan Kabupaten Pasaman", Indonesian Research Journal On Education, 2022 Publication	1%

repository.usd.ac.id

7	Internet Source	1%
8	repo.undiksha.ac.id Internet Source	1%
9	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
10	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1%
11	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
12	docplayer.info Internet Source	<1%
13	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1%
14	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%
15	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	<1%

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 4 Penilaian Angket Validasi Materi Tahap Pertama

ANGKET VALIDASI
VALIDASI AHLI MATERI

Penyusun : Dendi Kurniawan (A1D120042)

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada materi IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar

Sehubungan dengan adanya Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada materi IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar, maka melalui angket ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap materi pada media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pada media yang telah dibuat, sehingga bisa diketahui sesuai tidaknya materi pada media yang dikembangkan. Aspek penilaian materi ini dimodifikasi dari Daftar Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Validator: Hidayatna, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu, mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

Varabel	Indikator	Deskripsi	No Item
"Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada materi IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar"	Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang terkandung dalam capaian pembelajaran	1
		Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang telah dipaparkan dalam tujuan pembelajaran	2
	Kedalaman materi	Materi yang disajikan sesuai dengan standar pendidikan di sekolah dasar	3
	Kesekeluruhan konsep dan definisi	Konsep dan definisi yang disajikan sudah memuat definisi, contoh, dan konsep yang berkaitan dengan materi	4
	Kesekeluruhan data dan fakta	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan fakta dipaparkan dan efektif untuk meningkatkan keterampilan peserta didik	5
	Kesekeluruhan gambar dan ilustrasi	Gambar dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan ketersediaan sumber untuk memfasilitasi	6
	Kesekeluruhan istilah	Istilah yang digunakan sesuai dengan ketersediaan materi	7
	Sebarisan gambar yang ada pada materi	Urutan gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	8
	Menggunakan kesesuaian bentuk	Urutan gambar yang disajikan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	9
	Kesekeluruhan konsep	Penggunaan konsep yang disajikan sudah sesuai dengan materi yang disajikan	10

Sumber: BSNP dalam Faturrahman (2022)

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Indikator	No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
Kelengkapan Materi	1.	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang terkandung dalam capaian pembelajaran. Saran: Capaian pembelajaran belum lengkap. Lihat CP capaian ASKAP no. 73	1	2	3	4	5
	2.	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran. Saran: Capaian pembelajaran digunakan untuk memuatkan tujuan pembelajaran. Gunakan juga pembelajaran dengan CP yang baru					
Kedalaman materi	3.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar pendidikan di sekolah dasar. Saran: Sajikan materi bentuk persamaan himpunan yang jelas dan benar					
	4.	Konsep dan definisi yang disajikan tidak membingungkan banyak siswa dan kesulitan dengan konsep yang terdapat dalam materi. Saran: Jelaskan dengan rumus, istilah, istilah yang kemungkinan lain, istilah-istilah, istilah, istilah, istilah					
Keakuratan data dan fakta	5.	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan buku teks/pengantar dan artikel ilmiah menggunakan data yang sesuai data. Saran:					
	6.	Gambar dan diagram yang digunakan sesuai dengan kurikulum dan efisien untuk memperlancar tugas-tugas yang sesuai di SD. Saran:					
Keakuratan istilah	7.	Istilah-istilah yang digunakan sesuai dengan keakuratan materi. Saran:					
	8.	Urutan latihan yang disampaikan mendukung peserta didik untuk mengerjakan lebih jauh dan mengembangkan kreativitas peserta didik					

Kemampuan komunikasi matematis	9.	Saran: Jelaskan yang dapat meningkatkan kemampuan literasi yang dapat meningkatkan literasi. Urutan latihan dapat membantu peserta didik untuk mengerjakan materi lebih lanjut. Saran: Latihan keakuratan data, statistik, literatur					
	10.	Penggunaan konsep disajikan dengan urutan yang mudah ke yang sulit. Saran:					

Kesimpulan:

Materi Sangat Sesuai

Materi Sesuai Dengan Sedikit Revisi

Materi Tidak Sesuai

Muana Hultin, 15 Desember 2023

Validator


 Muana Hultin, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198811192022032005

Lampiran 5 Penilaian Angket Validasi Materi Tahap Kedua

ANGKET VALIDASI VALIDASI AHLI MATERI

Penyusun : Dandi Kurniawan (A1D120042)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi
Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar

Sehubungan dengan adanya Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar, maka melalui angket ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap materi pada media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pada media yang telah dibuat, sehingga bisa diketahui sesuai tidaknya materi pada media yang dikembangkan. Aspek penilaian materi ini dimodifikasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Validator: Risdalina, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu, mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

Variabel	Indikator	Deskriptor	Bu Item
"Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar"	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang terkandung dalam capaian pembelajaran	1
		Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran	2
	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan sesuai dengan materi pendidikan di sekolah dasar	3
	Keakuratan konsep dan definisi	Konsep dan definisi yang disajikan tidak memuat/terdapat banyak salah dan kesesatan dengan konsep yang berlaku dalam materi	4
		Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan fakta yang terdapat dan akurat untuk meningkatkan daya tarik peserta didik	5
	Keakuratan gambar dan ilustrasi	Gambar dan ilustrasi yang digunakan sesuai dengan kemudahan akses untuk memvisualisasikan tingkah laku setiap peserta didik	6
		Urutan latihan yang disampaikan sesuai dengan urutan materi	7
	Mendukung rasa ingin tahu peserta didik	Urutan latihan yang disampaikan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik untuk melakukan lebih jauh dan meningkatkan kreativitas peserta didik	8
		Urutan latihan dapat meningkatkan peserta didik untuk mengetahui materi lebih lanjut	9
	Mendukung konsep	Penggunaan konsep didasarkan berdasarkan tingkat kesulitan masalah yang mudah ke yang sulit	10

Sumber: BSNP dalam Putra (2022)

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Indikator	No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
			1	2	3	4	5
Ketepatan Materi	1.	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang terkandung dalam program pembelajaran. Benar:					✓
	2.	Materi yang disajikan sesuai dengan materi yang ingin dicapai dalam tujuan pembelajaran. Benar:				✓	
Kedalaman materi	3.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar pendidikan di sekolah dasar. Benar:					✓
	4.	Konsep dan definisi yang disajikan telah memuat/menunjukkan banyak hal dan kaitannya dengan konsep yang berlaku dalam materi. Benar:					✓
Keakuratan data dan fakta	5.	Fakta dan data yang disajikan sesuai dengan buku/dalaman dan efektif untuk menunjukkan daya rangsang peserta didik. Benar:					✓
	6.	Gambar dan diagram yang digunakan sesuai dengan konsep dan tujuan untuk memperlakukan tingkat daya rangsang peserta didik. Benar:					✓
Keakuratan istilah	7.	Istilah istilah yang digunakan sesuai dengan keakuratan materi. Benar:					✓
	8.	Urutan istilah yang disampaikan mendukung peserta didik untuk mengorganisir lebih jauh dan menunjukkan kaitannya peserta didik. Benar:					✓

		Benar:					
Menyajikan kemampuan bertanya	9.	Urutan latihan dapat mengasah peserta didik untuk mengorganisir materi lebih lanjut. Benar:					✓
	10.	Penyajian konsep diarahkan berdasarkan tingkat kesulitan materi dari yang mudah ke yang sulit. Benar:					✓

Kesimpulan:

Materi Sangat Sesuai ☒

Materi Sesuai Dengan Sedikit Revisi ☐

Materi Tidak Sesuai ☐

Muara Bulian, Desember 2023

Validasi

[Signature]
Kusadina, S.Pd., M.Pd

KIP. 198811192022032005

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 6 Penilaian Angket Validasi Bahasa Tahap Pertama

ANGKET VALIDASI VALIDASI AHLI BAHASA

Penyusun : Dandi Kurniawan (A1D120042)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi
 Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar

Sehubungan dengan adanya Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar, maka melalui angket ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahasa pada media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahasa pada media yang telah dibuat, sehingga bisa diketahui sesuai tidaknya bahasa pada media yang dikembangkan. Aspek penilaian bahasa ini dimodifikasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Validator: Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd.

Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu, mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

3.4 Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
"Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar"	Logos	Penggunaan kalimat singkat, padat, dan jelas yang ingin disampaikan sesuai dengan penyusunan kalimat bahasa yang benar	1
		Penggunaan kalimat tidak menimbulkan makna ganda	2
	Komunikatif	Penggunaan bahasa sederhana menggunakan bahasa mudah dimengerti bagi peserta didik usia sekolah dasar	3
		Pesan atau informasi disajikan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik dalam komunikasi yang menggunakan bahasa Indonesia	4
	Dialogis dan Interaktif	Penggunaan bahasa dapat membuat peserta didik senang ketika membaca dan mendengarkan	5
		Penggunaan bahasa dapat menimbulkan rasa percaya diri	6
		Penggunaan bahasa menarik, jelas, dan komunikatif	7
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	8
		Penggunaan bahasa terkait dengan tingkat kematangan siswa terhadap emosional peserta didik	9
	Sesuai dengan kaidah bahasa	Penggunaan tata kalimat sesuai dengan aturan tata bahasa Indonesia dan mengacu dengan pedoman EBI	10
		Penggunaan gaya mengacu kepahitan EBI	11

Sumber: BSNP dalam Putra (2022)

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Indikator	No. Item	Deskriptor	Skala Nilai				
			1	2	3	4	5
Lugas	1.	Penggunaan kalimat sederhana (sapaan atau info) yang ingin disampaikan sesuai dengan penyusunan kalimat bahasa yang benar. Siswa:					✓
	2.	Penggunaan kalimat tidak menambahkan makna ganda. Siswa:					✓
Komunikatif	3.	Penggunaan bahasa sederhana menggunakan bahasa mudah dimengerti bagi peserta didik usia sekolah dasar. Siswa:					✓
	4.	Pesan atau informasi diungkapkan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik dalam komunikasi yang menggunakan bahasa Indonesia. Siswa:					✓
Dialogis dan interaktif	5.	Penggunaan bahasa dapat membuat peserta didik semangat ketika membaca dan mendengarkan. Siswa:					✓
	6.	Penggunaan bahasa dapat menambahkan rasa percaya diri. Siswa:					✓
	7.	Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep. Siswa:					✓
	8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.					✓

Keseriusan dengan perkembangan peserta didik		Siswa:					
	9.	Penggunaan bahasa terikat dengan tingkat kemampuan tingkat terhadapan emosional peserta didik. Siswa:					✓
Sesuai dengan kaidah bahasa	10.	Penggunaan tata kalimat sesuai dengan aturan tata Bahasa Indonesia dan mengacu dengan pedoman EBI. Siswa:				✓	
	11.	Penggunaan ajian mengacu kepada pedoman EBI. Siswa:				✓	

Kesimpulan:

Bahasa Sangat Sesuai

Bahasa Sesuai Dengan Sedikit Revisi

Bahasa Tidak Sesuai

☐
☒
☐

Muara Bulian, Desember 2023

Validator


 Andi Gusmanilla Eka Putri, M.Pd.
 NIP. 199408192022032011

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 7 Penilaian Angket Validasi Bahasa Tahap Kedua

ANGKET VALIDASI

VALIDASI AHLI BAHASA

Penyusun

: Daodi Kurniawan (A1D120042)

Program Studi

: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi

Judul Penelitian

: Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar

Selubung dengan adanya Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar, maka melalui angket ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap bahasa pada media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas bahasa pada media yang telah dibuat, sehingga bisa diketahui sesuai tidaknya bahasa pada media yang dikembangkan. Aspek penilaian bahasa ini dimodifikasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Validator: Andi Gusmaulia Eka Putri, M.Pd.

Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu, mohon berikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

3.4 Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
"Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar"	Logis	Penggunaan kalimat sinkron isi pesan atau info yang tepat disampaikan sesuai dengan penyusunan kalimat bahasa yang benar	1
		Penggunaan kalimat tidak menimbulkan makna ganda	2
		Penggunaan bahasa sederhana menggunakan bahasa mudah dimengerti bagi peserta didik usia sekolah dasar	3
	Komunikatif	Pesan atau informasi disajikan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik dalam komunikasi yang menggunakan bahasa Indonesia	4
		Penggunaan bahasa dapat membuat peserta didik senang ketika membaca dan mendengarkan	5
	Dialogis dan Interaktif	Penggunaan bahasa dapat membuat peserta didik percaya diri	6
		Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep	7
		Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik	8
	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	Penggunaan bahasa terkait dengan tingkat kematangan singkron terhadap emosional peserta didik	9
		Penggunaan tata kalimat sesuai dengan aturan tata Bahasa Indonesia dan mengacu dengan pedoman EBT	10
	Sesuai dengan kaidah bahasa	Penggunaan cipta menggunakan kepelopopderaan EBT	11

Sumber: BSNP dalam Putra (2022)

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Indikator	No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
			1	2	3	4	5
Lugas	1.	Penggunaan kalimat sederhana untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan sesuai dengan penyusunan kalimat bahasa yang benar. Sorum:					✓
	2.	Penggunaan kalimat tidak menimbulkan makna ganda. Sorum:					✓
	3.	Penggunaan bahasa sederhana menggunakan bahasa mudah dimengerti bagi peserta didik usia sekolah dasar. Sorum:					✓
Komunikatif	4.	Pesan atau informasi disajikan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik dalam komunikasi yang menggunakan bahasa Indonesia. Sorum:					✓
	5.	Penggunaan bahasa dapat membuat peserta didik senang ketika membaca dan mendengarkan. Sorum:					✓
Dialogis dan Interaktif	6.	Penggunaan bahasa dapat menimbulkan rasa percaya diri. Sorum:					✓
	7.	Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep. Sorum:					✓
	8.	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik. Sorum:					✓

Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	9.	Penggunaan bahasa terkait dengan tingkat kematangan sirkuit bahasa emosional peserta didik. Sorum:					✓
	10.	Penggunaan tata kalimat sesuai dengan aturan tata Bahasa Indonesia dan mengacu dengan pedoman EBE. Sorum:					✓
Sesuai dengan kaidah bahasa	11.	Penggunaan ejaan mengacu kepanduan EBE. Sorum:					✓

Kesimpulan:
Bahasa Sangat Sesuai
Bahasa Sesuai Dengan Sedikit Revisi
Bahasa Tidak Sesuai

☒
☐
☐

Muaru Buihan, Desember 2023

Validator

Andi Gusmanjaya Rika Putri, M.Pd.
NIP. 199408192022032011

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 8 Penilaian Angket Validasi Media

ANGKET VALIDASI
VALIDASI AHLI MEDIA

Penyusun : Dandi Kurniawan (A1D120042)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi
 Judul Penelitian : Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada muatan IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar

Sehubungan dengan adanya Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada muatan IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar, maka melalui angket ini Bapak/Ibu kami mohon untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang telah dibuat, sehingga bisa diketahui sesuai tidaknya media yang dikembangkan. Aspek penilaian media ini dimodifikasi dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Validator: Muhammad Sholeh, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian Angket

Bapak/Ibu, mohon berikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

Keterangan	Skor
Sangat Sesuai	5
Sesuai	4
Cukup Sesuai	3
Kurang Sesuai	2
Sangat Kurang Sesuai	1

3.8 Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	Deskriptor	Pen. Item
"Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada muatan IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar"	Jenis dan rupa	Media pembelajaran animasi 2 dimensi dapat digambarkan dengan jelas apabila ditunjukkan untuk anak usia sekolah dasar. Foto hasil animasi rupa	1.
	Kesan	Karakter/visual yang ditayangkan menarik	2.
	Cetak dan tips materi	Animasi gambar – gambar, warna, dan background yang ditayangkan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar	3.
		Media pembelajaran animasi 2 dimensi sesuai dengan muatan materi pembelajaran, yaitu materi di kelas V SD/MI/ Ibtidaiyah/ Madrasah	4.
	Relevan dengan topik yang diajarkan	Media pembelajaran yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan yaitu pada bab 4 geografi	5.
	Sesuai dengan tujuan pembelajaran	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	6.
	Daya	Media pembelajaran interaktif yang digunakan untuk peserta didik, sekolah dasar	7.
	Kesan	Media pembelajaran interaktif yang menarik	8.
	Tampilan	Media pembelajaran interaktif yang menarik	9.
	Interaksi – dialog	Media pembelajaran dapat digunakan secara berinteraksi	10.
	Praktisitas cara	Media pembelajaran yang digunakan memiliki kualitas yang baik	11.
	Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik	12.

Sumber: BSNP dalam Putra (2022)

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Indikator	No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
			1	2	3	4	5
Jelas dan rapi	1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi dapat digunakan dengan jelas apabila ditayangkan untuk anak usia sekolah dasar. Saran:					✓
	2.	Yata letak animasi rapi Saran:				✓	
Menarik	3.	Karakter/visual yang ditampilkan menarik Saran:					✓
	4.	Animasi, gambar – gambar, warna, dan background yang ditempatkan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Saran:					✓
Cantik dan tepat sasaran	5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi sesuai dengan materi subjek pembelajaran yaitu peserta didik kelas V SD/PA 11/11 Muara Bulian. Saran:					✓
	6.	Media pembelajaran yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan yaitu pada bab 4 topik A. Saran:					✓
Sesuai dengan tujuan pembelajaran	7.	Media pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Saran:					✓
	8.	Media pembelajaran interaktif layak diterapkan untuk peserta didik sekolah dasar. Saran:					✓

Luwes	9.	Media pembelajaran interaktif layak untuk diterapkan Saran:					✓
Tahan	10.	Media pembelajaran interaktif tahan untuk digunakan Saran:					✓
Berulang – ulang	11.	Media pembelajaran dapat digunakan secara berulang – ulang. Saran:					✓
Berkesinambungan baik	12.	Media pembelajaran yang digunakan memiliki kualitas yang baik. Saran:			✓		
Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar	13.	Media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kondisi lingkungan peserta didik. Saran:					✓

Kesimpulan:
 Bahasa Sangat Sesuai ☐
 bahasa Sesuai Dengan Sedikit Revisi ☒
 bahasa Tidak Sesuai ☐

Muara Bulian, Desember 2023
 Validator

Muhammad Sholeh, S.Pd., M.Pd.
 NIDN. 0006049502

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 9 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2023
IPAS KELAS V

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Dandi Kurniawan
Instansi/Sekolah	: SDN 111/I Muara Bulian
Jenjang / Kelas	: SD / V
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
BAB 4	: Berkenalan Dengan Bumi Kita
Topik	: A. Ada Apa Saja di Bumi Kita?
Alokasi Waktu	: 3 JP
Tahun Pelajaran	: 2022 / 2023

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran	
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia
Keterampilan proses	Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.
Tujuan Pembelajaran	1. Dengan mengamati media pembelajaran animasi 2 dimensi, peserta didik mampu menggambarkan struktur muka alam baik di daratan dan di perairan yang ada disekelilingnya dengan benar. 2. Dengan mengamati media pembelajaran animasi 2 dimensi, peserta didik mampu mengolaborasi pengetahuan yang didapat tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan baik.
Profil Pancasila	• Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata kunci	• Litosfer • Hidrosfer • Atmosfer

Topik A: Ada Apa Saja di Bumi Kita?

Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati media pembelajaran animasi, Peserta didik dapat mendeskripsikan bentuk muka alam di daratan dan perairan yang ada di sekitar dengan benar.
2. Dengan mengamati media pembelajaran animasi, Peserta didik dapat mengelaborasi pemahamannya tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer dengan baik.

Pertanyaan Esensial:

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

Kegiatan Pembuka

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

Kegiatan Inti



Lakukan Bersama

1. Guru memulai dengan mengarahkan peserta didik untuk membaca dan mengamati gambar pembuka Topik A.
2. Ajukan pertanyaan kepada peserta didik, “Bentuk muka Bumi seperti apa saja yang dilihat Banu?”
3. Guru mengarahkan peserta didik untuk memperhatikan dan mengamati media pembelajaran animasi yang ditampilkan oleh guru di depan melalui proyektor.
4. Guru menjelaskan dan memberi penguatan kepada peserta didik terhadap animasi yang ditampilkan
5. Kemudian, guru mengajak peserta didik untuk melihat Gambar 4.1 mengenai bentang alam di Buku Siswa.
6. Guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, “Pernahkah kalian melihat sungai, gunung, lembah, bukit, laut, atau danau? Di mana kalian melihatnya?”
7. Kemudian, mintalah peserta didik mengelompokkan bentuk muka Bumi yang sudah digambarkan di papan tulis menjadi dua kelompok (daratan dan perairan). Berikan kesempatan pada peserta didik untuk berpikir dan menerka secara mandiri terlebih dahulu. Guru dapat menggali alasan dari pendapat yang diberikan peserta didik untuk melihat logika berpikirnya.
8. Selanjutnya, guru dapat mengajak peserta didik melakukan kegiatan literasi mengenai litosfer dan hidrosfer dengan narasi pembuka pada Topik A.

Perbanyaklah kegiatan diskusi untuk menggali pemahaman peserta didik terhadap teks.

9. Kemudian, guru menanyakan kepada peserta didik, “Menurut kalian apakah di dekat sekolah ada sungai, gunung, lembah, bukit, laut, atau danau?”
10. Sampaikan kepada peserta didik bahwa mereka akan mencari tahu relief alam yang ada di sekitar lingkungan sekolah.
11. Bagi kelas menjadi beberapa kelompok masing-masing terdiri atas 3 - 5 peserta didik. Setiap kelompok diarahkan untuk membuat peta di daerah tertentu di sekitar sekolah.
12. Berikan satu lembar kertas gambar untuk setiap peserta didik. Selanjutnya, mintalah peserta didik untuk membuat peta sekolah dan mencantumkan relief alam yang ditemui dalam peta yang mereka buat.
13. Berikan peserta didik waktu 20 menit untuk melakukan pengamatan dan membuat peta.
14. Setelah selesai, berikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menggambarkan peta yang telah dibuat di papan tulis.
15. Pandu seluruh peserta didik untuk membuat peta sekolah secara kolaboratif di papan tulis.
16. Kemudian, lakukan diskusi mengenai relief-relief Bumi yang terdapat pada peta tersebut untuk penguatan konsep. Gunakan kembali kosakata hidrosfer dan litosfer saat melakukan pembahasan.
17. Guru dapat menggunakan teks pada Belajar Lebih Lanjut untuk kegiatan literasi dan menambah pengetahuan peserta didik mengenai atmosfer.



Mari Refleksikan

1. Apakah di sekitar kalian ada gunung, bukit, sungai, danau, laut, atau lembah?
2. Seperti apa gunung, bukit, sungai, danau, laut, atau lembah di daerah sekitar kalian? Apa namanya?
3. Jika tidak ada, menurut kalian mengapa di daerah kalian tidak ada bentuk alam seperti itu?

Kegiatan Penutup

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

Mengetahui
Wali kelas V

Alna Wulandari, S.Pd
NIP. 198903022010012001

Muara Bulian, 20 Desember 2023
Mahasiswa Peneliti

Dandi Kurniawan
NIM. A1D120042

Lampiran 10 Penilaian Angket Respon Guru

Tabel 3.6 Angket Respon Guru

Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item
“Pengembangan media pembelajaran animasi 2 dimensi pada pembelajaran IPAS topik ada apa saja di bumi kita kelas V di sekolah dasar”	Teknik Penyajian	Cakupan materi pada media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan tersebut sudah jelas dan mudah dipahami	1
		Kesesuaian terhadap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	2
		Animasi yang disajikan sesuai dengan materi	3
		Tampilan video animasi dalam media pembelajaran dapat mendorong minat belajar peserta didik	4
	Penyajian bahan pembelajaran	Pertanyaan stimulus sesuai terhadap materi pembelajaran	5
		Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dioperasikan secara individu	6
		Penggunaan kalimat/tata bahasa pada animasi mudah dipahami	7
	Menarik dalam pembelajaran	Penggunaan gambar – gambar membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya	8
		Refleksi yang disajikan dapat menumbuhkan percaya diri peserta didik	9
		Warna dan tata bahasa/tulisan pada animasi pembelajaran sudah sesuai dan menarik	10

Sumber: dimodifikasi dari Putra (2022) □

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Angket Respon Guru

Nama : Alna Wulandari, S.Pd

Guru Kelas : V, SDN 111/I Muara Bulian

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Cakupan materi pada media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan tersebut sudah jelas dan mudah dipahami					✓
2.	Kesesuaian terhadap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Animasi yang disajikan sesuai dengan materi					✓
4.	Tampilan video animasi dalam media pembelajaran dapat mendorong minat belajar peserta didik					✓
5.	Pertanyaan stimulus sesuai terhadap materi pembelajaran					✓
6.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dioperasikan secara individu					✓
7.	Penggunaan kalimat/tata bahasa pada animasi mudah dipahami					✓
8.	Penggunaan gambar – gambar membuat peserta didik tertarik untuk mempelajarinya					✓
9.	Refleksi yang disajikan dapat menumbuhkan percaya diri peserta didik				✓	
10.	Warna dan tata bahasa/tulisan pada animasi pembelajaran sudah sesuai dan menarik					✓

Muara Bulian, Desember 2023

Guru Kelas V



Alna Wulandari, S.Pd

NIP. 198903022010012001

Lampiran 11 Penilaian Angket Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Alvin Alvin Wicaksono
Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

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

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Almal Ramadhoni
Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

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

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Awad Jaki Al Radd

Kelas : Y

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
- 4 = Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Aya Kencana

Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
- 4 = Sesuai
- 3 = Cukup Sesuai
- 2 = Kurang Sesuai
- 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Azka Kasya Huda
 Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar				✓	
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Dafa Al Fekki Samudra
 Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Delfa Eka (w)

Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Terampilan animasi sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

2024 Diunduh dengan E-Reader

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 12 Penilaian Angket Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Fenny Ananda
 Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

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

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Agus Sulistiyo
 Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

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

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Jenya Aulia Cahaya

Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

123456789101112131415161718192021222324252627282930313233343536373839404142434445464748495051525354555657585960616263646566676869707172737475767778798081828384858687888990919293949596979899100

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Jenya Aulia Cahaya

Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

123456789101112131415161718192021222324252627282930313233343536373839404142434445464748495051525354555657585960616263646566676869707172737475767778798081828384858687888990919293949596979899100

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *Khayirah Mufarrah*Kelas : *✓*

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *M. periz- fathad*Kelas : *✓*

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : M - Rayhan Fuhreza

Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami				✓	
3.	Kesemuaan tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik				✓	
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

Angket Respons Peserta Didik

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : MAZAYA Ammarahda Zahid

Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesemuaan tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

Angket Respons Peserta Didik

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Muhammad Afifah bagasKelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Muhammad AfifahKelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Yulzila Yuliyana

Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami				✓	
3.	Kecernaan tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Qweta Riza Marlina

Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
 4 = Sesuai
 3 = Cukup Sesuai
 2 = Kurang Sesuai
 1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kecernaan tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Reza Azzahra
Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Rizka Perdia Fitriati
Kelas : V

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Sesuai
4 = Sesuai
3 = Cukup Sesuai
2 = Kurang Sesuai
1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Syairah Aqilla Jahanara WansuryKelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

 Universitas Islam Sumatera Utara

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Adela Octa SilindaKelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya				✓	

 Universitas Islam Sumatera Utara

(Sumber: Kurniawan, 2024)

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Tina Aprilia

Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami				✓	
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik				✓	
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Viki Arianis Nurwati

Kelas : ✓

Berilah tanda centang (✓) pada pengisian skor angket yang dianggap paling tepat dan paling sesuai, berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

5 = Sangat Sesuai

4 = Sesuai

3 = Cukup Sesuai

2 = Kurang Sesuai

1 = Sangat Kurang Sesuai

No. Item	Deskriptor	Skor Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi yang disajikan menarik					✓
2.	Materi yang ditampilkan dalam animasi mudah dipahami					✓
3.	Kesesuaian tulisan, gambar, suara, dan video sudah baik dan menarik					✓
4.	Tampilan animasi sudah bagus dan menarik					✓
5.	Media pembelajaran animasi 2 dimensi membuat semangat dan antusias dalam belajar					✓
6.	Pertanyaan stimulus pada media animasi 2 dimensi membuat antusias peserta didik untuk meningkatkan rasa ingin tahunya					✓

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 13 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BATANGHARI
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 111/I MUARA BULIAN

Alamat : Jln. Letnan Abu Bakar RT.11/03 Komplek Air Panas Akreditasi : B NPSN 10500113 NSS:101100103111 Kode Pos : 36613



SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421.2/08/01/SD-111/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 111/I Muara Bulian Kelurahan Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari, Menerangkan :

Nama : **Dandi Kurniawan**
 NIM : **A1D120042**
 Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
 Jurusan : **Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar**
 Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Telah Melaksanakan Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 111/I Muara Bulian Kelurahan Rengas Condong Kecamatan Muara Bulian Kabupaten Batanghari, pada tanggal 19 Desember 2023 S/d 13 Januari 2024. Dalam rangka penyusunan Skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Topik Ada Apa Saja di Bumi Kita Kelas V di Sekolah Dasar"**

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Muara Bulian, 09 Januari 2024
KEPALA SEKOLAH


YULIA SASMIARTI, S.Pd
NIP.197702131998112001



CS Diprint dengan CamScanner

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 14 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil



Penayangan Produk Media Pembelajaran Animasi Pada Kelompok Kecil



Penjelasan Setiap *Bagian* Media Pembelajaran Animasi

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 15 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar



Penguatan Setelah Penayangan Pembelajaran Animasi



Pemberian Pertanyaan Refleksi Melalui Penayangan Animasi

(Sumber: Kurniawan, 2024)



Penguatan Kembali



Akhir Uji Coba

(Sumber: Kurniawan, 2024)

Lampiran 16 Transkrip Wawancara

Transkrip Wawancara Wali Kelas

Wawancara mengenai penggunaan media pembelajaran animasi dalam kegiatan belajar terhadap ibu AW.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Sudah berapa lama ibu menjadi wali kelas di SDN 111/I Muara Bulian?	Saya menjadi wali kelas di SD ini sudah kurang lebih 3 tahun terutama di kelas V.
2.	Selama menjadi wali kelas, menurut ibu seberapa penting media pembelajaran untuk menunjang pemahaman peserta didik?	Iya, media pembelajaran menjadi salah satu komponen dalam pembelajaran yang memegang peran penting untuk mempermudah peserta didik memahami materi. Jadi menurut saya media pembelajaran ini penting dalam pembelajaran.
3.	Sebagai guru, ibu dituntut untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sebagai fasilitator seperti menyiapkan media pembelajaran, menurut ibu cukup menyita waktu tidak jika harus menyiapkan media pembelajaran yang inovatif?	Iya betul, Itu yang menjadi permasalahan para guru, saya rasa tidak hanya saya, karena di samping mengajar, kami para guru harus memenuhi administrasi sebagai pengajar, sehingga membagi waktu untuk itu terkadang kesulitan, sehingga tak jarang dalam penyediaan media pembelajaran untuk peserta didik sedikit terganggu, mungkin hanya di mata pelajaran tertentu saja.
4.	Seberapa sering ibu menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran animasi selama semester satu ini?	Kalau untuk media pembelajaran animasi belum pernah menggunakan, namun di pelajaran seni budaya kemarin ada menggunakan media pembelajaran berupa video.
5.	Biasanya sumber media pembelajaran yang ibu gunakan berasal dari mana?	Biasanya saya mengambil dari youtube karena mudah diakses dan sudah tersedia berkaitan dengan bahasan materi.
6.	Bagaimana perbedaan antusiasme peserta didik ketika ibu menggunakan cara mengajar biasa dibanding menggunakan media pembelajaran seperti video tadi?	Ya, terlihat ketika saya menggunakan media pembelajaran video peserta didik lebih antusias, lebih tertarik memperhatikan tayangan yang ditampilkan di depan.
7.	Di kelas V ini apakah benar sudah menerapkan kurikulum berdeka ibu?	Iya benar, kurikulum merdeka pada kelas V diterapkan perdana pada semester ganjil ini.
8.	Menurut ibu, pembelajaran di kurikulum merdeka perlu menggunakan media pembelajaran atau tidak untuk memperjelas materi seperti pada mata pelajaran IPAS?	Iya, untuk IPAS jelas memerlukan alat bantu atau media penjelas untuk membantu pemahaman peserta didik, terlebih pada pembelajaran IPAS ini banyak istilah ilmiah yang sulit dipahami peserta didik, sehingga memerlukan media penjelas.
9.	Baik ibu, saya datang sebagai peneliti memberi trobosan mengenai penggunaan media pembelajaran animasi, ini merupakan inovasi dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran, apakah ibu bersedia berkolaborasi dengan saya nantinya?	Baik, ibu dengan senang hati berkolaborasi dengan adik, apalagi ini demi kebaikan dan inovasi dalam pembelajaran, dan juga ini sedikit memudahkan guru juga sebagai pengajar yang mana media inovatif ini telah adik sediakan untuk ibu penggunaan nanti. Ibu ucapkan selamat meneliti dan mengembangkan media, semoga sukses dan berhasil menciptakan media yang menarik.

Transkrip Wawancara Peserta Didik

Wawancara perwakilan peserta didik inisial R dan K.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut adek, bagaimana pembelajaran yang dibawakan guru selama belajar di kelas saat ini, menyenangkan atau tidak?	Kadang menyenangkan kadang tidak, kita juga kadang bosan kalau belajar cuma baca dan mengerjakan soal.
2.	Guru selama pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran atau tidak dek?	Kadang memakai pak, kadang juga tidak, tapi lebing sering hanya pakai buku paket saja dan menjelaskan, terus mengerjakan soal.
3.	Apakah pernah guru menggunakan media pembelajaran seperti video animasi?	Kalau animasi belum pernah, waktu itu cuma sekli menggunakan video pembelajaran saat SBdP, selebihnya tidak pernah.
4.	Kalau pelajaran IPAS bagaimana dek, apakah perlu menggunakan animasi atau video pembelajar supaya lebih jelas, pelajaran ipas itu kan banyak istilah ilmiah?	Nah iya pak, IPAS semester satu ini banyak kata-kata ilmiah, jadi kami kadang ga tau artinya.
5.	Menurut adek lebih menyenangkan mana, belajar menggunakan media seperti video animasi atau belajar biasa pakai buku? Lebih mudah paham yang mana?	Ya enak pakai video animasi lah pak, kalau cuma pake buku kami kadang bosan, dan seru kalau pakai video animasi ada gambarnya dan kami mudah paham.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Dandi Kurniawan dilahirkan di Rejosari, Kec. Pamenang, Kab. Merangin, Prov. Jambi pada hari minggu 07 April 2002. Penulis merupakan anak sulung dari dua bersaudara, dari pasangan suami istri Bapak Yuli Witono dan Ibu Sukamtini. Penulis memiliki kewarga negaraan Indonesia yang bertempat tinggal di Desa Sungai Merah, Kec. Pelawan, Kab. Sarolangun, Jambi.

Jenjang pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis dimulai pada tahun 2008-2014 menempuh pendidikan dasar di SDN 71/VII Sungai Merah I, selanjutnya pada tahun 2014-2017 penulis menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 4 Sarolangun. Pada tahun 2017-2020 penulis beranjak ke Merangin untuk menempuh pendidikan di SMAN 8 Merangin. Selanjutnya, Pada tahun 2020-2024 penulis megenyam pendidikan tinggi di Universitas Jambi dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Prestasi yang pernah diraih oleh penulis antara lain:

Juara umum SMAN 8 Merangin pada tahun 2019, juara 2 Lomba Debat Bahasa Indonesia tingkat kabupaten Merangin, ketua usaha kesehatan remaja dan juara 3 lomba LSS tingkat nasional tahun 2019, juara 1 kategori Best Assignment pada International Innovative Eductor Network Program: Microsioft Education Peer Coaching Universiti Malaya. Universitas Jambi Indonesia yang diselenggarakan oleh Universiti Malaya tahun 2021, juara 1 peserta terbaik pada International Innovative Eductor Network Program: Microsioft Education Peer Coaching Universiti Malaya. Universitas Jambi Indonesia Diselenggarakan Oleh Universiti Malaya tahun 2021, mendali emas Olimpiade Sains Akbar Nasional bidang biologi pada tahun 2022. Penulis dapat dihubungi melalui e-mail: dandikurniawan044@gmail.com.