

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPAS  
KELAS IV SDN 064965 SIDODAME**

**SKRIPSI**

*Proposal Penelitian Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi  
Syarat Guna Melengkapi Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**OLEH :**  
**NORMALISA NASUTION**  
**NPM : 2102090248**



**FAKULTAS KEGURUAAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2025**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. Kapten Muchtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diseleggarakan pada hari Rabu, Tanggal 23 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Normalisa Nasution  
NPM : 2102090248  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidadame

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.



Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.
2. Chairunnisa Amalia, S.Pd., M.Pd.
3. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Normalisa Nasution  
NPM : 2102090248  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame

Medan, April 2025

Disetujui oleh:  
Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
Website: <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Nama : Normalisa Nasution  
NPM : 2102090248  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
21/2/2025	Revisi Proposal		
24/2/2025	Revisi Daftar Pustaka		
10/3/2025	Revisi huruf & daftar		
20/3/2025	Revisi Validator		
20/4/2025	Bimbingan skripsi		
21/4/2025	Acc Sidang.		

Medan, April 2025

Diketahui Oleh:  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
Website. <https://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Normalisa Nasution  
N.P.M : 2102090248  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Medan, April 2025  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan



**NORMALISA NASUTION**  
**NPM. 2102090248**

## ABSTRAK

Guru yang menjalankan tugas sebagai pendidik secara professional harus memiliki kompetensi pendidik yang mampu mengikuti perkembangan zaman yaitu mampu memanfaatkan media berbasis teknologi untuk memudahkan dalam pembelajaran. Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu penggunaan media video sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu membangun kemauan belajar siswa. Tujuan penelitian yaitu Mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN 064965 Sidodame, Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN 064965 Sidodame dan Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN 064965 Sidodame. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian yaitu hasil validasi oleh ketiga validator menunjukkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 96 %, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku di kelas IV SD N 064965 Sidodame termasuk dengan kualifikasi “Sangat Layak”. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi adalah sangat baik, sehingga video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku dapat digunakan sebagai media pembelajaran di IV SD N 064965 Sidodame. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil persentase yang diperoleh dengan nilai rata – rata respon peserta didik yaitu 91,1% dengan kualifikasi “sangat setuju” untuk digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video, Animasi

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah puji sukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat dan karunia-Nya dan masih memberikan kesehatan dan kesempatan sehingga penulis telah mampu dalam menyelesaikan proposal penelitian sebagai syarat akhir perkuliahan untuk meraih gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU).

Shalawat bertangkaikan salam kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa risalah kepada umat manusia dan membawa dari alam jahiliah menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan sampai sekarang ini masih dapat dirasakan bersama. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari banyak pihak baik dari awal pelaksanaan penelitian sampai pada penyusunan proposal ini. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Agussani, MAP. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurita, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.S., M.Hum. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Dan selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan proposal.
6. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya kepada peneliti
8. Ibu Dahliana Panjaitan, S.Ag. selaku Kepala Sekolah di Sekolah Dasar Negeri 064965 Sidodame.
9. Orangtua Tercinta Ayahanda Azan Fitrianto Nasution dan Ibu Siti Ali Hasibuan yang telah banyak memberikan motivasi untuk penyelesaian proposal ini baik berupa doa, nasehat, semangat dan dorongan baik moral maupun material.

Terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu-persatu yang telah memberikan sumbangsinya baik moril maupun materil. Penulis tidak lebih dari manusia biasa, disadari bahwa penulisan Proposal ini jauh dari kata sempurna. Atas bantuan dan dukungan segenap orang dalam penyelesaian Proposal ini, Penulis mengucapkan terima kasih.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Spesifikasi Produk .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Kerangka Teori .....	8
2.1.1 Media Pembelajaran .....	8
2.1.1.1 Pengertian Media .....	8
2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	9
2.1.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	13
2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	16
2.1.2 Media Video Animasi .....	19
2.1.2.1 Hakikat Video .....	19
2.1.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Video .....	21
2.1.3.3 Manfaat media animasi .....	22
2.1.3 Aplikasi Canva .....	23
2.1.3.1 Pengertian Canva .....	23
2.1.3.2 Manfaat Canva .....	24
2.1.3.3 Kelebihan dan kekurangan aplikasi canva .....	25
2.2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) .....	27
2.3 Materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku .....	29

2.4 Penelitian Relevan.....	42
2.5 Kerangka Konseptual .....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	46
3.2 Tahapan Penelitian .....	48
3.2.1 Lokasi Penelitian .....	48
3.2.2 Sumber Data Penelitian .....	48
3.2.3 Instrumen Penelitian .....	48
3.2.4 Analisis Data Penelitian.....	55
3.3 Rancangan Pengembangan .....	57
3.3.1 Pengujian Internal .....	57
3.3.2 Pengujian Eksternal .....	58
3.4 Tahapan Pengembangan .....	59
3.4.1 Pembuatan Produk .....	59
3.4.2 Pengujian Lapangan .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dataran Rendah .....	31
Gambar 2.2 Pantai .....	32
Gambar 2.3 Lembah .....	33
Gambar 2.4 Tanjung .....	33
Gambar 2.5 Delta .....	34
Gambar 2.6 Dataran Tinggi .....	34
Gambar 2.7 Bukit .....	35
Gambar 2.8 Gunung .....	37
Gambar 2.9 Sungai .....	38
Gambar 2.10 Waduk .....	38
Gambar 2.11 Rawa .....	39
Gambar 2.12 Laut .....	40
Gambar 2.13 Selat .....	40
Gambar 2.14 Teluk .....	41
Gambar 2.15 Samudra .....	41
Gambar 2.16 Kerangka Konsep .....	46
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	50

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman penilaian Angket penelitian.....	51
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media .....	52
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi .....	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa.....	55
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru.....	55
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket siswa .....	56
Tabel 3.7. Persentase Kriteria Hasil Validasi Ahli .....	58
Tabel 3.8. Persentase Kriteria Hasil Validasi Ahli .....	59
Tabel 3.9 Jadwal Penelitian .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Validasi Ahli Media .....	71
Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	73
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa .....	75
Lampiran 4 Instrumen Angket Respon Guru .....	76
Lampiran 5 Instrumen Angket Respon Siswa .....	77

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan individu yang sangat penting bagi masyarakat dan Negara dalam meningkatkan sumber daya manusia sehingga dapat membantu pelaksanaan pembangunan nasional Indonesia. Pendidikan ini merupakan suatu proses atau usaha setiap bangsa yang tak terputus-putus sifatnya di dalam segala tingkat kehidupan manusia, sesuai dengan perkembangan masyarakat dan kebudayaan yang bertujuan untuk mencapai kesempurnaan dan kedewasaan pada manusia, agar dengan kesadaran dan tanggung jawab dapat menghadapi berbagai persoalan hidup kedepannya. Tujuan pendidikan berdasarkan undang-undang No 20 tahun 2003 dalam (Sukardjo, dkk, 2020) menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan mempelajari semua berbagai mata pelajaran, salah satu yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)”.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan penggabungan dari mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Purnawanto (2022) penggabungan IPAS didasarkan pada pertimbangan tersebut yang cenderung dilakukan oleh siswa sekolah dasar melihat segala

sesuatunya secara holistik dan terpadu. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk mampu mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat meicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal berkat IPAS diharapkan siswa dapat menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS, termasuk pemanfaatannya untuk pemecahan masalah. Fokus utama pembelajaran IPAS pada program SD/MI/Paket A bukan pada banyaknya konten materi yang dapat diserap siswa tetapi pada kemampuan siswa dalam menggunakan pengetahuan yang dimilikinya. Dengan memperhatikan anak usia SD/MI/Paket A selalu melihat segala sesuatu sebagaimana adanya, maka secara pembelajaran IPA dan IPS terpadu, maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yakni IPAS.

Guru yang menjalankan tugas sebagai pendidik secara professional harus memiliki kompetensi pendidik yang mampu mengikuti perkembangan zaman yaitu mampu memanfaatkan media berbasis teknologi untuk memudahkan dalam pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan kebijakan kurikulum merdeka dan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 68 Tahun 2014. Untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran aktif, guru

memanfaatkan berbagai sumber belajar sehingga diharapkan dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik. Guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menyikapi kebijakan tersebut dengan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran menggunakan media.

Ada banyak jenis media pembelajaran yang bisa dipakai seperti: media visual, media audio, media audio visual, media cetak, dan lain-lain. Setiap orang memiliki tipe dan cara yang disukai untuk membantu mereka belajar dengan optimal, sebagian lebih cepat memahami pelajaran melalui media visual, sebagian lebih cepat memahami pelajaran melalui audio, sebagian lebih cepat memahami dengan media cetak, dan yang lain lagi lebih cepat dengan menggunakan media audio visual. Maka dari itu guru harus mampu menentukan dan memilih media yang tepat agar materi pelajaran dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.

Adanya penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki arti penting. Media dapat menjadi jembatan apa yang tidak mampu guru jelaskan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan adanya media, sehingga siswa lebih mudah mencerna materi pelajaran dibanding tanpa bantuan media, karena ketidakjelasan dan kerumitan materi yang disampaikan oleh guru dapat disederhanakan dengan bantuan media (Adlin, 2019). Penggunaan dan pemilihan media yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu penggunaan media video sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu membangun kemauan belajar siswa sebagai pengubah dari bentuk pembelajaran

klasik. Pemilihan media yang tepat juga dapat mendukung keefektifan proses pembelajaran (Ismail, 2017). Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran IPA membuat siswa lebih menarik dibandingkan hanya menyimak materi yang disampaikan oleh guru melalui lisan dan papan tulis. Menurut Handoyo (2020), pembuatan video animasi menggunakan Canva merupakan aplikasi pembuatan video animasi berbasis aplikasi yang dapat dijadikan pilihan dalam membuat video animasi karena terbilang mudah digunakan, tetapi jarang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelumnya di SD N 064965 Sidodame menemukan bahwa pembelajaran yang diterapkan selama ini terlalu monoton dimana dilakukan dengan penjelasan secara lisan dan guru tidak menggunakan media sehingga siswa sulit untuk memahami pembelajaran tersebut, kondisi tersebut menciptakan rasa bosan kepada siswa yang mampu menyebabkan kondisi mengantuk dan kurang bersemangat pada siswa. Berikut link video wawancara observasi yang dilakukan peneliti dilokasi penelitian <https://youtu.be/2Qy6cDqeiSc?si=XdjAXt3-yrBs7lem> .

Oleh karena itu penggunaan pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alama dan Sosial (IPAS), diharapkan akan mampu memberikan gebrakan baru berupa semangat belajar dan kemauan belajar siswa. Alasan pemilihan Canva sebagai aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video animasi dibandingkan dengan versi yang lain adalah aset grafis yang disediakan lebih lengkap dan series ini merupakan series yang bersifat umum dan sesuai dengan video animasi yang akan dikembangkan. Kelebihan dari

penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi ini yaitu mengefisiensi waktu kegiatan belajar mengajar karena karakteristik materi IPAS unsur cenderung banyak juga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi IPAS. Video animasi juga dapat dijadikan variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Selain itu, siswa dapat melihat penjelasan materi IPAS unsur berulang-ulang tanpa keterbatasan waktu sehingga dapat digunakan kapan dan dimana saja.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas maka ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang cenderung monoton dengan sistem membaca yang mengikuti penjelasan guru
2. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran masih belum optimal
3. Materi IPA yang dibahas dalam bentuk pemaparan yang membuat siswa cenderung membosankan dan monoton.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah dan identifikasi yang ditentukan maka diperoleh batasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu berbasis video animasi yang dibuat menggunakan Aplikasi Canva.
2. Materi pembelajaran yang dibahas adalah Bab 6 dengan judul Daerah Tempat Tinggalku dengan sub tema bentang alam dilingkungan sekitarku, pengaruh bentang alam terhadap pekerjaan masyarakat di sekitarku dan peta daerah tempat tinggalku.
3. Materi yang digunakan berpedoman pada buku Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial kelas IV terbitan Masmmedia yang ditulis oleh Tim Masmmedia Pustaka

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN 064965 Sidodame?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN 064965 Sidodame?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN 064965 Sidodame?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ditentukan sebagai berikut :

1. Mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN 064965 Sidodame
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN 064965 Sidodame
3. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN 064965 Sidodame

### **1.6 Spesifikasi Produk**

Sebuah penelitian pengembangan membutuhkan adanya perubahan dari model yang telah digunakan sebelumnya. Perubahan tersebut dilakukan dengan pengembangan dari materi sebagai bentuk proyek yang akan dilakukan oleh siswa. Penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran dengan pembuatan video animasi sesuai dengan materi yang dipilih. Produk yang dihasilkan dari pengembangan ini merupakan sebuah video yang berisikan materi yang telah disesuaikan dengan kelas siswa yang menjadi fokus penelitian. Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva yang memuat materi Daerah Tempat Tinggalku yang terdiri dari tiga subtema yaitu bentang alam dilingkungan sekitarku, pengaruh bentang alam terhadap pekerjaan masyarakat di sekitarku dan peta daerah tempat tinggalku, berbasis video animasi dengan durasi 2 – 5 menit.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teori**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media**

Menurut Atiaturrahmaniah (2020), Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi sedangkan pembelajaran menurut undang-undang 20 tahun 2003 tentang sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sehingga media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai perantara, penyampai pesan, dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa berbentuk alat, bahan dan keadaan.

Media merupakan salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Arda, Saehana, & Darsikin, 2020). Sedangkan menurut Criticos dalam (Daryanto, 2021), menjelaskan bahwa “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka disimpulkan bahwa Media adalah segala bentuk alat yang dipergunakan untuk proses menyampaikan informasi agar pendengar dapat memahami secara jelas.

### 2.1.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sadirman, dkk dalam (Jalinus, 2020), menyampaikan fungsi media secara umum, sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual;
- 2) Dapat mengatasi keterbatasan waktu, misalnya dengan menggunakan media gambar, *slide* dan sebagainya.
- 3) Meningkatkan semangat belajar siswa dan membuat siswa dapat mengatasi sikap pasif
- 4) Memberikan rangsangan atau persepsi siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Levie dan Lentz (dalam Aghni, 2018, hlm. 100) mengatakan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran yang khusus untuk media visual diantaranya:

- a. Fungsi Atensi Dalam fungsi atensi yang menjadi inti yaitu media visual, dimana penggunaan media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi Afektif Melalui penggunaan media visual, dapat terlihat bahwa tingkat perhatian dan kenikmatan siswa dalam belajar lebih meningkat. Peningkatan tersebut dapat terlihat ketika siswa belajar dengan menggunakan teks yang bergambar. Sebab, gambar atau lambang visual dapat mengubah emosi serta sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran.

- c. Fungsi Kognitif Penggunaan media visual atau gambar berfungsi untuk menempuh pencapaian tujuan. Selain itu, media gambar mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat informasi yang telah terkandung di dalamnya. Sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Fungsi Kompensatoris Melalui adanya media pembelajaran ini berfungsi untuk mempermudah siswa yang lemah dan lambat dalam menangkap isi pelajaran secara verbal. Oleh karena itu, salah satu upaya yang dilakukan adalah menyajikan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sedangkan menurut Sanaky (dalam Mustaqim, 2020), mengatakan bahwa fungsi media yaitu sebagai perangsang pembelajaran, sebab mampu:

- a. Menghadirkan objek dan langkah sebenarnya.
- b. Membuat duplikasi dari objek sebenarnya.
- c. Membuat konsep abstrak menjadi konsep konkret.
- d. Memberi kesamaan persepsi.
- e. Mengatasi hambatan waktu.
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- g. Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut pendapat penulis, dari beberapa uraian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai salah satu alat yang diciptakan untuk merangsang peserta didik dalam belajar. Fungsi media sangat diperlukan untuk membantu guru dalam memilih media

pembelajaran yang akan digunakan pada saat kegiatan berlangsung. Media pembelajaran berfungsi sebagai perangsang bagi peserta didik yang bertujuan agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar secara optimal.

Pembelajaran adalah suatu upaya yang melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai positif dengan memanfaatkan sumber yang ada untuk belajar. Selain itu, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem karena mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Susilana & Riyana, 2021). Media pembelajaran adalah seperangkat alat komunikasi yang melibatkan seseorang dalam proses belajar (Arda, Saehana, & Darsikin, 2020). Pada penelitian Basri, Waspodo dan Sumarni (2022), media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan pesan melalui proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat mahasiswa untuk mencapai tujuan tertentu. Media pembelajaran yang digunakan sangat membantu mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurseto, 2021).

Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Anwariningsih, 2020), mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Materi yang mudah dipahami siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih variasi.

Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar menurut Kemp dan Dayton dalam (S. Karo-karo & Rohani, 2021) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h. Merubah peran guru ke arah yang positif dan produktif.

Sedangkan menurut Suryani & Agung (dalam Kuswanto & Radiansah 2018), mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis (tahu kata-katanya tetapi tidak tahu maksudnya).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu daya indra.
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
- d. Dapat menimbulkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar memiliki banyak sekali manfaat. Manfaat

tersebut terbagi menjadi dua yaitu manfaat bagi guru dan manfaat bagi peserta didik. Adapun beberapa manfaat bagi guru yaitu, dengan adanya media pembelajaran membuat guru menjadi lebih tertarik untuk menggunakan media yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran menjadi metode yang berbeda dengan yang lain. Sebab, penggunaan media ini sudah dirancang supaya isi pembelajaran dapat mudah dipahami oleh peserta didik.

### **2.1.1.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad Azhar (2020), ciri-ciri umum yang terkandung dalam media yaitu :

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Lebih lanjut Gerlach & Ely yang dikutip Arsyad Azhar (2021), mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

- a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*) Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.
- b. Ciri manipulatif (*Manipulative Property*) Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording.

- c. Ciri distributif (*Distributive Property*) Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat.

Ciri media menurut Ahmad Rohani dalam (Ukhtinasari, 2020) mengatakan bahwa ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media berhubungan dengan alat peraga, baik secara langsung maupun tidak langsung.
- b. Media dapat digunakan dalam proses komunikasi instruksional. Media merupakan suatu alat yang efektif.
- c. Media memiliki muatan normatif bagi pendidikan.
- d. Media berkaitan dengan metode mengajar.

Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan memiliki ciri yang berbeda-beda. Tetapi, secara umum media merupakan segala sesuatu yang dapat diamati oleh indera penglihatan, dapat didengar oleh telinga, dan dapat diraba atau dirasakan. Sehingga melalui penggunaan media dapat memberikan pengaruh positif terhadap sikap peserta didik.

#### **2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad dalam (Silmi, 2020) ada 6 kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, yakni :

1. Mencakup tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Dalam penyampaian bahan ajar bersifat fakta dan isi media pembelajaran sesuai dengan indikator yang sudah di rancang pada kegiatan pembelajaran.
3. Bersifat Efisien, dan fleksibel. Dimana sifat tersebut sebagai bahan pertimbangan guru dalam memanfaatkan media yang dapat di sesuaikan dengan peralatan yang terdapat di sekolah.
4. Keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
5. Analisis penggunaan media digunakan untuk mengoptimalkan keefektifan media pembelajaran.
6. Mutu teknis. Yang dimana media pembelajaran yang ingin dirancang harus mencakup hal yang berkaitan dengan konten dalam bentuk visual, isi, audio dan lain-lain.

Beberapa kriteria pemilihan media yang diperhatikan menurut Arsyad (2020):

- 1) Pemilihan media sesuai tujuan yang ingin dicapai, berpedoman kepada salah satu atau gabungan dua atau tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan).
- 2) Tepat untuk kontribusi isi pelajaran yang sifatnya konsep, fakta, prinsip, atau generalisasi. Supaya dapat memudahkan proses pembelajaran secara

efektif, dibutuhkan media yang selaras dan sesuai dengan keperluan mental peserta didik dan tugas pembelajaran.

- 3) Luwes, bertahan, dan praktis. Media yang dipilih sebaiknya dapat mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana sekaligus digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya.
- 4) Guru terampil menggunakannya, guru bisa mengoperasikan media dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang dikatakan efektif untuk kelas kecil belum tentu sama efektifnya untuk kelas tinggi, ataupun media yang efektif untuk kelompok kecil belum tentu dikatakan sama efektifnya untuk kelompok besar, kelompok sedang dan perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis yaitu harus jelas dan pesan atau informasi yang ditonjolkan bisa tersampaikan dengan baik.

Kriteria yang perlu di pertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sujadna dalam (Marlina, dkk, 2021) adalah :

- a. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- b. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran
- c. Kemudahan memperoleh media
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya
- f. Sesuai dengan taraf berfikir anak

Berdasarkan penjelasan diatas maka kriteria media pembelajaran yang baik ada 4 yaitu:

- a) Kesesuaian atau relevansi, media yang dibutuhkan harus sesuai dengan kebutuhan belajar, rencana kegiatan belajar, program kegiatan belajar, tujuan dan karakteristik peserta didik.
- b) Kemudahan, artinya media pembelajaran harus mudah dimengerti, dipelajari atau dipahami oleh peserta didik, dan operasional dalam penggunaannya.
- c) Menarik, media pembelajaran selain mudah dan relevan haruslah menarik atau merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna maupun isinya. Uraian isi tidak membingungkan serta dapat menggugah minat siswa. Media seharusnya dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- d) Kemanfaatan, artinya isi dari media pembelajaran harus bernilai dan berguna, mengandung manfaat bagi pemahaman materi pembelajaran. Media yang digunakan sebaiknya bermanfaat dan mempermudah bagi pemahaman peserta didik.

## **2.1.2 Video Animasi**

### **2.1.2.1 Hakikat Video**

Video Animasi adalah media yang berisi gambar, suara serta di dalamnya dalam menyampaikan informasi/pesan. Menurut Nurhayati (2020), video merupakan media yang paling efektif dan interaktif yang memiliki daya tarik dalam menyampaikan informasi. Menurut Ahmad dan

Rahmil dalam (Isti dkk, 2020), video merupakan alat media yang memuat gambar bergerak dengan suara yang sesuai.

Pendapat lain menurut Purwati dalam (Apriansyah, 2020), video merupakan media yang menyampaikan informasi secara fakta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media video merupakan alat media yang memuat gambar bergerak, suara serta media yang paling efektif dalam menyampaikan informasi. Kata animasi berasal dari bahasa Yunani Kuno , yaitu animo yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Animasi adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi. Mayer & Moreno dalam (Farindhni, 2021), menyebutkan animasi adalah sebuah gambar yang bergerak suatu objek yang di gambar.

Menurut Faris dalam (Ponza, 2021), animasi adalah media yang dapat mengubah sesuatu dari imajinasi, ide, visual sehingga dapat memberikan pengaruh kepada dunia tidak hanya sebatas dalam dunia animasi. Dalam Kamus Bahasa Indonesia dalam (Aziz, 2020), kata animasi merupakan serangkaian gambar yang digerakkan berdasarkan mekanik sehingga terlihat dari layar menjadi gerak. Menurut Elly Heliyanti dalam (Putro, 2021), animasi adalah media audio visual yang menghasilkan gambar yang berurutan membentuk sebuah video.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, Video animasi merupakan serangkaian perangkat media digital yang berbentuk gambar yang bergerak serta dapat menampilkan media yang menarik.

### **2.1.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Video Animasi**

Menurut Rusman (2021) video animasi memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. kelebihan dari media video sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan pesan yang diterima oleh siswa.
- b. Dapat mengatasi ketebatasan waktu.
- c. Penggunaannya dapat diulang-ulang sesuai dengan kebutuhan.
- d. Memberikan kemenarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan kelemahan pada video animasi yaitu :

- a. Bersifat satu arah
- b. Jangkuan terbatas.
- c. Kadangkala terjadi gangguan gambar atau video akibat kerusakan.
- d. manfaat video animasi

Kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir (2015:295) yaitu

- (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi,
- (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan,
- (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata.

Kekurangan Media Animasi

- a) Biaya yang diperlukan cukup mahal
- b) Memerlukan software khusus untuk membuka animasinya
- c) Kreatifitas dan keterampilan untuk mendesain animasi yang dapat menarik perhatian sangat diperlukan

d) Tidak dapat menggambarkan realitas misalnya fotografi atau video.

Sedangkan menurut Johari et al (2014) menjelaskan kelebihan video animasi yaitu

- a) Video pembelajaran dapat dimanfaatkan masyarakat luas melalui akses media sosial
- b) Video dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang dengan syarat materi yang ada dalam video tersebut masih relevan dengan materi yang ada.
- c) Media pendidikan kesehatan yang simple dan menyenangkan
- d) Dapat membantu siswa memahami materi yang dibahas dan membantu guru atau dosen dalam proses pembelajaran.

Kekurangan Media Video yaitu

- a) Hanya dapat digunakan dengan dan memerlukan bantuan proyektor serta speaker selama penggunaan pada proses pembelajaran di kelas.
- b) Biaya yang diperlukan cukup besar dalam pembuatan video pembelajaran
- c) Waktu yang cukup Panjang diperlukan pada proses pembuatan video pembelajaran.

### **2.1.2.3 Manfaat video animasi**

Manfaat video animasi adalah penyajiannya memberikan suasana penyajian yang tidak kaku dan beragam (Munir, 2021) (Andriani 2021). Video animasi dapat memotivasi siswa untuk belajar karena dalam video terdapat perpaduan penyajian visual berupa teks dan gambar serta penyajian

audio sebagai audio pengiring (Joenaidy, 2019) . Video pembelajaran animasi juga memiliki efek mendukung pembelajaran aktif dan meningkatkan efisiensi belajar, meningkatkan motivasi dan berpusat pada siswa.. Limbong dan Simarmata (2020) Penggunaan media pembelajaran animasi meningkatkan minat belajar dan merangsang semangat belajar siswa. (Mashuri & Budiyo, 2020).

Sintesis : Video animasi Tampilan visual dan suara dari objek besar yang jauh seperti satwa liar dan fitur permukaan bumi (gunung, sungai, dll.) dalam bentuk animasi, gambar, atau video. Animasi memudahkan siswa untuk memahami dan membayangkan mempelajari konten yang kompleks. Animasi biasanya berbentuk simulasi, eksperimen, atau prosedur. Proses yang sulit dapat dengan mudah dipahami dan dipahami dengan animasi.

### **2.1.3 Aplikasi Canva**

#### **2.1.3.1 Pengertian Canva**

Aplikasi Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai alat seperti presentasi, *resume*, poster, brosur, *leaflet*, grafik, infografis, spanduk, *bookmark*, papan buletin, dll yang disediakan di Aplikasi Canva (Aji, 2020). Canva adalah program desain online yang menawarkan berbagai macam desain grafis untuk presentasi, grafik, poster, spanduk, undangan, pengeditan foto, sampul *Instagram*, sampul *Facebook*, dan banyak lagi (Muliandi dkk., 2021).

Media Canva juga dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dll tergantung pada tampilan dan nuansa yang Anda

inginkan. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Tampilannya menarik sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran mereka (Tanjung & Faiza, 2019). Canva adalah aplikasi yang menawarkan alternatif desain yang mudah (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka disimpulkan Aplikasi canva adalah salah satu aplikasi desain grafis *online*, canva juga memiliki berbagai macam template dan desain. Ini bukan hanya tentang presentasi. Namun, canva juga menawarkan desain untuk poster, gambar profil, spanduk, dan lainnya.

#### **2.1.3.2 Manfaat Canva**

Canva umum dapat menggunakan diperlukan grafik pamflet, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, infografis, dan lainnya gambar dan membuat template menarik (Purwati & Perdanawanti, 2019). Aplikasi Canva digunakan untuk inovasi media pembelajaran. Canva memperbarui proses pembelajaran (Rohma & Sholihah (2021). Aplikasi ini dapat digunakan tidak hanya untuk membuat video pendidikan, tetapi juga untuk membuat modul, presentasi, poster, kartu gambar, dll. Objek yang dipilih dapat didesain dengan animasi jika diinginkan, sehingga lebih menarik untuk disajikan (Zulherman, 2021). Video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva merupakan upaya untuk membantu guru menyajikan gambar semi konkret dari materi yang luas dan sulit dijangkau secara fisik agar mudah dipahami oleh siswa. (Wenda, 2020).

Beberapa keunggulan program desain Canva ini adalah: Dengan berbagai desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, Anda dapat mendesain media pembelajaran Anda di mana saja, kapan saja, tanpa laptop, tetapi dengan ponsel Anda. Dengan media Canva hasil yang kami buat bagus dan bisa di download dalam berbagai format baik PDF maupun JPG (Rahmasari & Yogananti, 2021).

Berdasarkan defenisi yang disebutkan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa manfaat canva bagi guru dan peserta didik yaitu canva sebagai aplikasi berbasis teknologi, yang menyediakan ruang belajar bagi guru yang melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang ada diaplikasi canva. Template yang disediakan didalam aplikasi canva cukup banyak seperti halnya powerpoint, infografis, video pembelajaran dan lain sebagainya. Pemanfaatan template dalam aplikasi canva tidak hanya untuk guru saja melainkan untuk peserta didik, keuntungan dari manfaat aplikasi canva yang didapatkan yaitu mendapatkan ilmu pembelajaran yang kreatif dan menarik.

### **2.1.3.3 Kelebihan dan kekurangan aplikasi canva**

Aplikasi canva juga dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dll tergantung pada tampilan dan nuansa yang Anda inginkan. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Tampilannya menarik sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran mereka. Kekurangan dari aplikasi ini Canva mengandalkan jaringan internet yang baik dan stabil. Jika perangkat atau laptop yang mencapai aplikasi Canva

tidak memiliki internet atau kuota, Canva tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain (Tanjung & Faiza, 2019).

Konten audio visual merupakan bagian terpenting dari penyajian materi saat menggunakan media pembelajaran, namun membuat konten audio visual membutuhkan keahlian khusus dalam merancang media pembelajaran yang menarik. Canva adalah aplikasi yang menawarkan alternatif desain yang mudah, bahkan tidak perlu menggunakan laptop. Kita dapat menjalankannya dari smartphone (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020). Kekurangan aplikasi canva: aplikasi ini tergantung pada jaringan internet yang stabil dan aplikasi Canva memiliki beberapa templat, stiker, ilustrasi, font, Berbayar, terkadang desain memiliki kesamaan dengan desain pada aplikasi lain (Zariono 2022).

Kelebihan aplikasi canva ini ini juga adalah alat bantu proses belajar berlangsung, sehingga pendidik dapat memberikan pengetahuan secara praktis. Dengan menggunakan sarana tersebut pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan aplikasinya mudah diterapkan (Mahardika, Wiranda, dan Pramita, 2021). Sintesis : Canva dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Canva membantu pengajar dan siswa memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya karena dapat menarik perhatian dan minat belajar dengan menyajikan bahan ajar pengajaran yang menarik. Kekurangan aplikasi ini Berbasis *web*, Canva hanya dapat diakses secara *online*. Untuk itulah Anda membutuhkan kuota internet.

Berdasarkan penjelasan kelebihan dan kekurangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan aplikasi canva dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memiliki varian *template* desain grafis yang menarik.
- 2) Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan didalam aplikasi canva, dengan adanya fitur *drag and drop*.
- 3) Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu.
- 4) Peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru.
- 5) Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan menggunakan *handphone* ataupun laptop.

Kekurangan Canva Menurut Garris Pelangi, (2020) yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- 1) Aplikasi canva harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam smartphone atau laptop yang dapat dijangkau oleh aplikasi canva maka aplikasi canva tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain.
- 2) Pada aplikasi canva terdapat templat yang dapat diakses secara berbayar dan gratis. Akan tetapi dalam hal tersebut, tidak dipermasalahkan karena banyak *template* yang menarik dapat diakses secara gratis didalam aplikasi canva yang dapat digunakan dalam membuat media

pembelajaran. Hanya saja sebagaimana pengguna pada aplikasi canva dapat mendesain atau membuat media pembelajara secara menarik harus mengandalkan *skill* kreatif dalam mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.

## **2.2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pada KTSP dan beberapa kurikulum pendahulunya, terdapat mata pelajaran IPA dan IPS. Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Namun, pada Kurikulum Merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan dalam tema pembelajaran tertentu.

Menurut Rahma Intan (2021) menjelaskan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan integrasi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Fifi Nofiaturrahmah (2020), bahwa ilmu pengetahuan alam dan sosial gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Untuk memberikan pemahaman kepada siswa, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian disebut dengan istilah IPAS.

Berdasarkan beberapa defenisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah satuan ilmu yang menggabungkan pengetahuan alam dan sosial, artinya keberdaaan bentang alam sekitar dengan interaksi kehidupan sosial manusia.

Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar. IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dapat diterapkan dalam pembelajaran dari dasar hingga menengah. Sebagai contoh disini ada tujuan pembelajaran IPAS dalam Sekolah Dasar (SD). Proyek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial menurut (Umami and Nugroho, 2023) bertujuan untuk membekali peserta didik dengan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan, dan sikap (*hard skilld and soft skills*) agar peserta didik dapat :

- a. Menerapkan pola pikir ilmiah dan pola perilaku sosial yang baik, serta membangun karakter yang peduli dan bertanggung jawab terhadap permasalahan yang dihadapi dirinya, Masyarakat, dan alam semesta.
- b. Menelaah manfaat potensial dan risiko dan risiko dari penggunaan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
- c. Mampu membuat keputusan berdasarkan pertimbangan ilmu pengetahuan alam dan sosial.
- d. Menemukan solusi dari masalah yang dihadapi melalui sains baik masalah individu maupun Masyarakat.

### **2.3 Materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku**

Menurut Nelwan (2021) menyebutkan bentang alam yaitu gambaran permukaan bumi yang dapat dilihat baik berbentuk daratan maupun perairan. Lebih lanjut Valen S (2020) menyebutkan bahwa bentang alam disekitarku yaitu gambaran bumi yang terdapat dilokasi kedudukan kita yang memberikan gambaran permukaan bumi baik gambaran daratan maupun perairan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bentang alam di lingkungan sekitarku merupakan materi yang membahas

bagaimana keterbentukan bentang alam secara alami yang terbagi atas 2 bagian yaitu daratan dan perairan.

Kenampakan alam adalah bentuk-bentuk alam yang telah Allah ciptakan untuk keberlangsungan makhluk hidup. Kenampakan alam yang telah Allah ciptakan mempunyai fungsi atau manfaat bagi manusia. Agar manusia dapat menaifikannya dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan hidup, manusia harus mempelajari macam-macam kenampakan alam beserta manfaatnya itu. Kenampakan alam itu ada dua macam, yaitu Kenampakan Alam Daratan dan Kenampakan Alam Perairan. Berikut ini dijabarkan kenampakan alam daratan dan perairan di Indonesia.

Kenampakan Alam Daratan Kenampakan alam daratan adalah bentuk-bentuk alam yang Allah ciptakan yang berada di darat dan tidak digenangi air. Kenampakan alam daratan di Negara Indonesia di antaranya adalah (1) dataran rendah, (2) pantai, (3) tanjung, (4) lembah, (5) delta, (6) dataran tinggi, (7) bukit, dan (8) gunung / pegunungan.

#### (1) Dataran Rendah

Dataran rendah adalah wilayah darat yang luas dan datar yang memiliki ketinggian antara 0 sampai 200 meter di atas permukaan air laut. (Wilayah yang memiliki ketinggian 0 meter adalah pantai). Daerah ini banyak digunakan untuk pemukiman penduduk, seperti kita pun tinggal di dataran rendah. Selain itu, daerah ini juga digunakan untuk pertanian (sawah), peternakan, perkebunan, industri, dll. Suhu udara terasa panas. Semakin rendah suatu tempat, maka semakin terasa panas. Dekat dengan pantai

sehingga mudah mendapatkan bahan pangan berupa hewan-hewan laut. Perjalanan dari suatu tempat ke tempat yang lain mudah karena daerahnya rata (tidak naik turun). Tersedianya air yang cukup karena air mengalir dari dataran tinggi menuju ke dataran rendah. Hanya saja, air sungai di dataran rendah sudah banyak yang tercemar. Rawan banjir karena air hujan mengalir dari dataran tinggi menuju ke dataran rendah. Pada peta, daerah ini ditandai dengan warna hijau.



Gambar 2.1 Dataran Rendah

## (2) Pantai

Pantai merupakan daerah perbatasan antara darat dan laut. Pantai juga wilayah yang rendah (ketinggiannya hanya 1 atau 0 meter di atas permukaan air laut). Pantai digunakan untuk berwisata, meng-kristalkan garam, dan mencari kerang atau semacamnya. Contoh pantai di Indonesia yaitu Pantai Kuta (Bali), Pantai Parangtritis (Yogyakarta), Pantai Senggigi (Lombok), Pantai Raja Ampat (Papua Barat), dll.



Gambar 2.2 Pantai

### (3) Lembah

Lembah adalah tanah rendah yang berada di sekitar kaki bukit atau kaki gunung, biasanya berbentuk U atau V. Daerah ini termasuk dataran rendah. Lembah dimanfaatkan untuk area persawahan, hutan, tempat wisata. Contoh lembah di Indonesia yaitu Lembah Cilengkrang (Jawa Barat), Lembah Ngarai Sianok (Sumatera Barat), Lembah Anai (Sumatera Barat), Lembah Bada (Sulawesi Tengah), dll.



Gambar 2.3Lembah

### (4) Tanjung

Tanjung adalah daratan yang menonjol ke laut. Daerah ini termasuk dataran rendah karena dekat dengan pantai. Manfaat tanjung: lokasi tambak ikan, menjadi pelabuhan kapal, dan wisata. Contoh tanjung di

Indonesia yaitu Tanjung Piayu (Kepulauan Riau), Tanjung Balai Karimun (Kepulauan Riau), Tanjung Giling (Kalimantan Timur), Tanjung Layar (Kalimantan Selatan), dll



Gambar 2.4 Tanjung

#### (5) Delta

Delta adalah daratan yang berada di tengah sungai. Biasanya ada di muara sungai (tempat bertemunya air sungai dan air laut). Daerah ini mengandung banyak pasir yang mengendap menjadi tanah. Pasir di daerah delta dimanfaatkan oleh masyarakat untuk bahan bangunan. Contoh delta di Indonesia yaitu delta Sungai Brantas (Jawa Timur), delta Sungai Mahakam (Kalimantan Timur), delta Sungai Musi (Sumatera), dll



Gambar 2.5 Delta

#### (6) Dataran Tinggi

Dataran tinggi adalah daerah darat yang luas dan datar dengan ketinggian 300 sampai 600 meter di atas permukaan laut. Dataran tinggi biasanya berada di sekitar pegunungan ataupun di sekeliling perbukitan. Suhu udara

terasa sejuk dan segar Air di daerah ini masih bersih dan segar. Digunakan untuk pemukiman penduduk, tapi tidak sebanyak di dataran rendah. Digunakan juga untuk perkebunan teh, kopi, dan sayuran. Menjadi tempat wisata karena pemandangannya indah dan sejuk. Orang biasanya mendirikan villa. Pada peta, daerah ini ditandai dengan warna kuning. Contoh dataran tinggi di Indonesia yaitu Dataran Tinggi Dieng (Jawa Tengah), Dataran Tinggi Gayo (Aceh), Dataran Tinggi Meratus (Kalimantan Selatan), Dataran Tinggi Arfak (Papua), dll



Gambar 2.6 Dataran Tinggi

#### (7) Bukit

Bukit adalah daerah yang menonjol lebih tinggi dibandingkan daerah sekitarnya. Bukit mirip seperti gunung (dari kejauhan terlihat seperti tanah yang menonjol tinggi), hanya saja bukit tidak setinggi gunung. Bukit adalah wilayah yang tidak datar sehingga dibedakan dengan dataran tinggi. Bukit memiliki ketinggian sekitar 600 meter di atas permukaan laut. Suhu udara sejuk dan segar. Air masih bersih dan segar. Digunakan untuk wisata karena pemandangan yang indah. Lahan pertanian di daerah ini dibuat dengan teknik terasering yaitu dengan memotong bagian lereng (tanah yang miring) agar menjadi datar sehingga bentuknya menjadi bertangga-tangga. Pada peta, daerah ini ditandai dengan warna kuning.

Contoh bukti di Indonesia yaitu Bukit Asah (Bali), Bukit Lintang (Kalimantan Selatan), Bukit Merese (Lombok), Bukit Teletubbies (Jawa Timur), dll



Gambar 2.7 Bukit

#### (8) Gunung dan Pegunungan

Gunung adalah daerah yang menonjol ke atas sehingga menjadi lebih tinggi dibandingkan wilayah di sekitarnya; sedangkan pegunungan adalah kumpulan dari beberapa gunung yang saling berdekatan. Daerah ini memiliki ketinggian mulai dari 1.000 meter di atas permukaan air laut, bahkan bisa lebih tinggi lagi. Daerah ini terasa lebih dingin dibandingkan daerah lain. Semakin tinggi suatu tempat, maka semakin terasa dingin. Contoh gunung di Indonesia yaitu Gunung Leuser (3.381 m) dan Gunung Kerinci (3.805 m) di Sumatera; Gunung Tangkuban Perahu (2.078 m), Gunung Slamet (3.418 m), dan Gunung Merapi (2.914 m) di Jawa; Gunung Rinjani (3.726 m) di Nusa Tenggara; dll Contoh pegunungan di Indonesia yaitu Pegunungan Serayu (Jawa Tengah), Pegunungan Kendeng (Jawa Tengah), Pegunungan Tengger (Jawa Timur), Pegunungan Tangkeleboke (Sulawesi), dll. Di daerah ini biasanya terdapat sumber

mata air sehingga airnya murni dan segar. Gunung ada dua macam, yaitu gunung aktif (bisa meletus) dan gunung tidak aktif. Gunung bermanfaat sebagai: (a) penghasil barang tambang; (b) letusan gunung berapi menyuburkan tanah sekitar; (c) sumber mata air; (d) menjadi hutan yang dapat melestarikan hewan dan tumbuhan; (e) tempat wisata. Pada peta, daerah ini ditandai dengan warna kecoklatan.

Contoh gunung di Indonesia yaitu Gunung Leuser (3.381 m) dan Gunung Kerinci (3.805 m) di Sumatera; Gunung Tangkuban Perahu (2.078 m), Gunung Slamet (3.418 m), dan Gunung Merapi (2.914 m) di Jawa; Gunung Rinjani (3.726 m) di Nusa Tenggara; dll. Contoh pegunungan di Indonesia yaitu Pegunungan Serayu (Jawa Tengah), Pegunungan Kendeng (Jawa Tengah), Pegunungan Tengger (Jawa Timur), Pegunungan Tangkelemboke (Sulawesi), dll



Gambar 2.8 Gunung

Kenampakan Alam Perairan Kenampakan alam perairan adalah bentuk-bentuk alam yang Allah ciptakan yang digenangi air dalam jumlah banyak. Kenampakan alam perairan di Negara Indonesia di antaranya adalah (1) sungai; (2) danau; (3) rawa; (4) laut; (5) selat; (6) teluk; (7) samudera.

### (1) Sungai

Sungai adalah wilayah yang memanjang dan dialiri air secara terus menerus. Air sungai berasal dari hulu yaitu gunung atau dataran tinggi dan mengalir menuju ke hilir yaitu dataran rendah lalu berakhir ke lautan. Sungai bermanfaat sebagai: (a) mengairi sawah; (b) olahraga dan wisata air; (c) penghasil ikan yang dapat dikonsumsi manusia; (d) tempat budidaya ikan; (e) menampung air hujan; (f) pembangkit listrik tenaga air (PLTA); (g) sumber air minum; (h) sarana transportasi air, dan (i) pasar apung. Contoh sungai di Indonesia yaitu Sungai Musi dan Sungai Asahan di Pulau Sumatra; Sungai Ciliwung, Sungai Bengawan Solo, dan Sungai Brantas di Pulau Jawa; dan Sungai Kapuas, Sungai Mahakam, dan Sungai Barito di Kalimantan



Gambar 2.9 Sungai

### (2) Danau / Waduk

Danau adalah suatu daerah cekungan yang besar dan luas yang digenangi air. Sedangkan, waduk adalah danau yang sengaja dibuat oleh manusia untuk tujuan tertentu. Danau yang berada di pegunungan disebut telaga. Air danau / waduk umumnya adalah air tawar. Danau / waduk memiliki manfaat yang hampir sama seperti sungai. Contoh danau di Indonesia yaitu

Danau Toba asal Sumatera Utara; Danau Towuti asal Sulawesi Selatan; Danau Poso asal Sulawesi Tengah; Danau Sentarum asal Kalimantan Barat; Danau Matano asal Sulawesi Selatan; dan Danau Singkarak asal Sumatera Barat.



Gambar 2.10 Waduk

### (3) Rawa

Rawa adalah daerah dataran rendah yang digenangi air dan biasanya tertutup oleh tanamantanaman air. Rawa dapat kita jumpai di daerah dekat pantai, sungai besar, dan juga di pedalaman hutan. Air rawa ada yang berasa tawar, asin, dan payau. Rawa di dekat pantai biasanya banyak ditumbuhi pohon bakau, sedangkan rawa di tepian sungai biasanya ditumbuhi oleh enceng gondok dan tanaman air lainnya. Manfaat rawa: (a) budidaya ikan; (b) budidaya tanaman air; (c) lahan pertanian. Daerah rawa-rawa di Indonesia banyak terdapat di pedalaman Pulau Sumatra, Pulau Kalimantan, dan Pulau Papua. Selain itu, rawa juga dijumpai di daerah yang dekat dengan pemukiman penduduk.



Gambar 2.11 Rawa

#### (4) Laut

Laut adalah kumpulan air asin dalam jumlah yang sangat banyak dan sangat luas. Keadaan laut di setiap wilayah bisa berbeda, misalnya laut utara Pulau Jawa memiliki ombak yang tenang, sedangkan laut selatan memiliki ombak yang besar. Manfaat laut: (a) tempat wisata; (b) menghasilkan ikan dan hewan lainnya yang bisa dikonsumsi manusia; (c) tempat bekerja nelayan; (d) tempat pelabuhan; (e) paling banyak menghasilkan oksigen; (f) menghasilkan barang tambang; dan (g) sebagai sarana transportasi air. Wilayah yang juga termasuk laut ialah selat, teluk, dan samudera. Contoh laut di Indonesia yaitu Laut Jawa, Laut Sulawesi, Laut Bali, Laut Flores, Laut Maluku, Laut Sawu, Laut Timor, Laut Banda, Laut Halmahera, Laut Arafuru, dll



Gambar 2.12 Laut

## (5) Selat

Selat adalah laut yang sempit yang diapit oleh pulau-pulau di sekitarnya. Biasanya digunakan sebagai penyeberangan antar pulau dengan menggunakan kapal feri dan juga dimanfaatkan nelayan untuk mencari ikan. Contoh selat di Indonesia yaitu Selat Malaka, Selat Sunda, Selat Karimata, Selat Bali, Selat Madura, Selat Makasar, dll



Gambar 2.13 Selat

## (6) Teluk

Teluk adalah bagian laut yang menjorok ke daratan sehingga membentuk cekungan seperti huruf U. Teluk biasanya dijadikan tempat pelabuhan dan tempat wisata. Contoh teluk di Indonesia yaitu Teluk Jakarta, Teluk

Labuan Bajo (NTT), Teluk Pelabuhan Ratu (Jawa Barat), Teluk Bayur (Sumatera Barat), dll



Gambar 2.14 Teluk

#### (7) Samudera

Samudera adalah lautan yang sangat dalam dan luas yang memisahkan beberapa benua. Manfaat samudera: tempat hidup hewan laut dalam jumlah besar; memiliki banyak barang tambang; dan jalur transportasi internasional. Indonesia diapit oleh dua samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik.



Gambar 2.15 Samudra

## 2.4 Penelitian Relevan

Berikut ini penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian penulis yaitu:

1. Hasil Penelitian Ini Aditya Ramadhan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Sistem Pencernaan Di SD Negeri Tangerang 1 adalah: (1) Kualitas media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan ahli media 88,3% dan ahli materi 89,5%. (2) Hasil respon peserta didik dalam aspek system usefulness dan information quality, media video animasi dinyatakan sangat baik dengan persentase 85,85% dan 87%. (3) Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi bermanfaat bagi peserta didik serta telah layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan. Sehingga media pembelajaran video animasi dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam pembelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan.
2. Hasil penelitian Nurul Amalia dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Energi dan Perubahannya Di SD Harapan Bangsa Tangerang Proses pengembangan video animasi berbasis animaker beracuan pada hasil analysis yang dilakukan dengan observasi terhadap peserta didik kelas V SD Tangerang berdasarkan hasil analisis video di design semenarik mungkin agar peserta didik tertarik terhadap pembelajaran IPA pada materi energi dan perubahannya, selanjutnya pada tahap development pada tahap ini di validasi oleh ketiga validator ahli terhadap video animasi berbasis *animaker* memperoleh nilai rata-rata 91,44% dengan interpretasi “sangat layak” dan tahap selanjutnya implementation pada peserta didik kelas V SD menghasilkan persentase respon angket yaitu 100% dengan kriteria “Sangat Setuju”, tahap akhir

yaitu evaluation pada tahap ini ketiga validator memberikan penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi pada materi energi dan perubahannya dapat digunakan secara layak. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil validasi dan angket respon peserta didik bahwa media pembelajaran video animasi pada materi energi dan perubahannya yang dikembangkan di SD Tangerang sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi energi dan perubahannya.

3. Hasil Penelitian Nuraisyah Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Multimedia Powtoon Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SDN 277 Sambirejo, Penelitian dilakukan di SDN 277 Sambirejo dengan subjek penelitian yaitu peserta didik Kelas III berjumlah 22 orang. Untuk tingkat kevalidan produk dikembangkan dilakukan uji validasi oleh validator ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain. Sedangkan untuk mengetahui praktikalitas produk, peneliti menyebarkan angket praktikalitas kepada peserta didik. Hasil validasi media video animasi pembelajaran mendapatkan nilai dari ahli bahasa dengan nilai 87% masuk dalam kategori sangat valid, ahli materi dengan nilai 97% masuk dalam kategori sangat valid dan ahli desain dengan nilai 78%. Hasil angket praktikalitas guru terhadap media video pembelajaran kategori sangat praktis 96% sedangkan respon peserta didik terhadap praktikalitas media video animasi pembelajaran kategori praktis dengan presentase 75% termasuk dalam kategori praktis sehingga layak untuk digunakan.

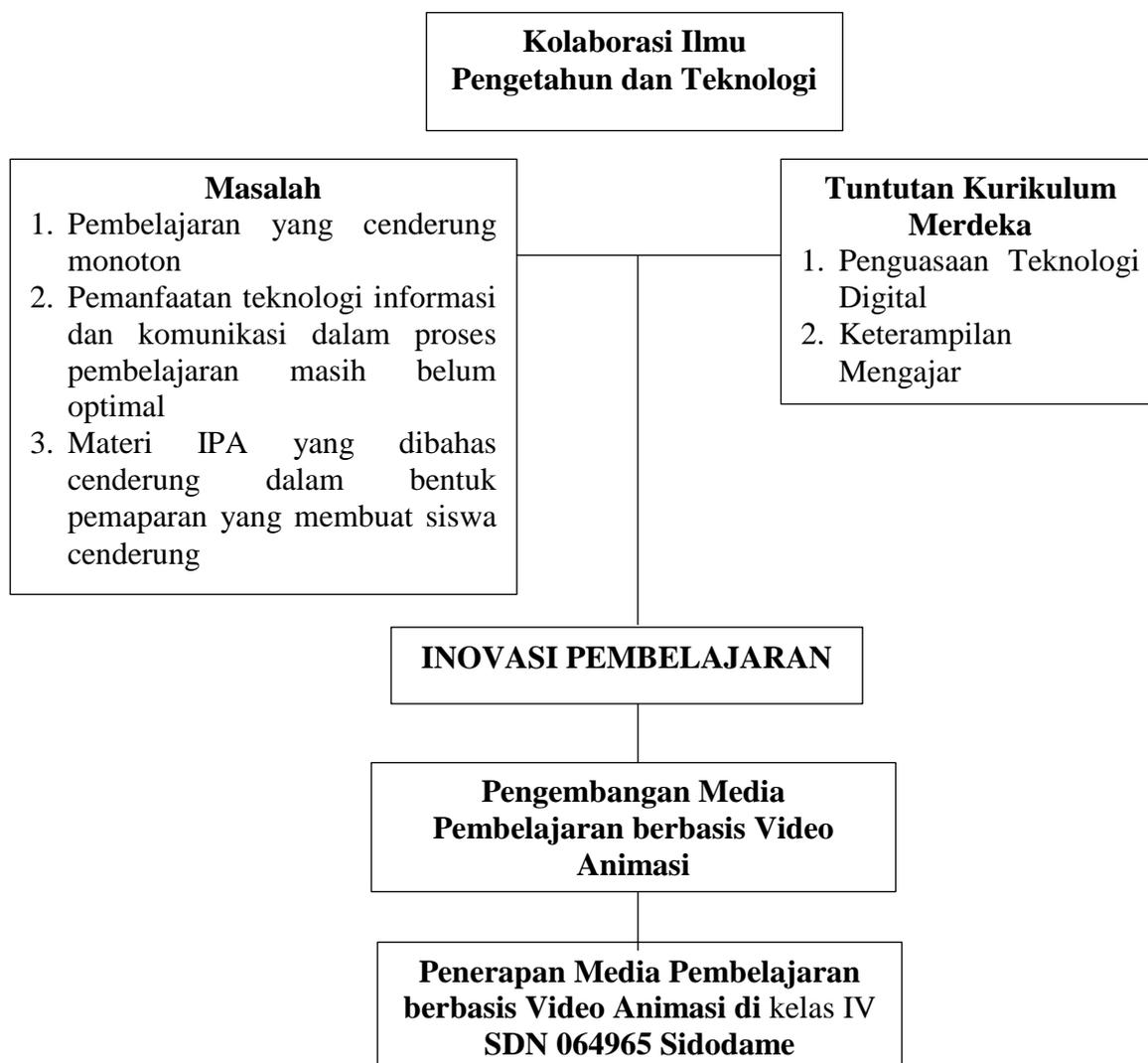
## **2.5 Kerangka Konseptual**

Tujuan utama pemanfaatan teknologi adalah sebagai alternatif penyelesaian masalah belajar dan fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran. Sementara berdasarkan survei studi pendahuluan ketersediaan sarana dan prasarana sudah cukup memadai dengan tersedianya komputer, infokus, dan jaringan wifi disekolah untuk mendukung adanya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Namun hasil dari wawancara siswa dan guru didapatkan bahwa guru penyampaian materi masih menggunakan metode ceramah dan belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang bersifat monoton menyebabkan siswa cenderung cepat bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami karena materi yang dimuat bersifat abstrak. Untuk itu perlu adanya strategi, pendekatan, metode dan media pembelajaran yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahun Alam dan Sosial guru dituntut mempunyai keterampilan menyajikan materi dengan inovasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sehingga proses pembelajaran berjalan secara optimal. Sehingga salah satu solusinya adalah dibuatnya media pembelajaran video animasi Media pembelajaran berbasis video animasi dapat menarik perhatian diharapkan siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Hal ini didukung dengan banyaknya Indra yang terlibat untuk menyerap informasi, terutama mata dan telinga.

Selain itu juga dengan penggunaan video animasi dapat mengefisiensi waktu kegiatan belajar mengajar karena karakteristik materi IPAS unsur cenderung banyak juga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi IPAS yang

bersifat abstrak dan dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan serta video animasi penjelasan materi IPAS unsur dapat dilihat berulang-ulang tanpa keterbatasan waktu sehingga dapat digunakan kapan dan dimana saja



Gambar 2.16 Kerangka Konsep

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Peneliti ini menggunakan tahapan-tahapan yang dikemukakan oleh Bambang Warsita (2021). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan dapat menguji keefektifan produk.

*Research and development* adalah aktivitas yang dilakukan untuk menciptakan dan mengembangkan produk untuk memperoleh hasil yang lebih baik (Kinanti dan Nuzula, 2021). Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2020) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

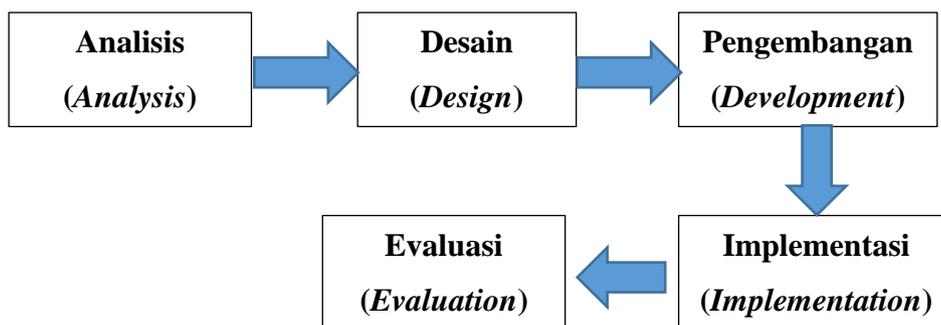
Aktivitas *research and development* berperan penting untuk inovasi perusahaan, dimana *research and development* meningkatkan spesialisasi keunggulan kompetitif untuk bersaing dengan kompetitor yang juga membantu dalam pemeliharaan dan perbaikan produk yang sudah ada. Menciptakan produk yang baru dan inovasi proses pada produksi perusahaan yang akan meningkatkan kinerja keuangan perusahaan (Wardana dkk, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka disimpulkan bahwa *Research and Development* (R&D) adalah metode pengembangan media pembelajaran guna memaksimalkan kinerja siswa dalam menjalankan pendidikan, siswa akan berkontribusi besar demi keberhasilan pembelajaran dan penilaian dalam belajar yang baik

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian pengembangan agar dapat menghasilkan produk yang mengatasi secara langsung yang ditemukan di lapangan sekaligus dapat memajukan kualitas penelitian sekaligus dapat menunjukkan kualitas pendidikan. Dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan *metode survey* atau kualitatif) Risa Nur Sa'adah Wahyu (2020).

Model pengembangan yang akan dipakai dalam penelitian ini yaitu desain pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Developemt, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti memperoleh informasi bahwa dalam pelajaran Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku memilih mengembangkan media menggunakan video animasi. Tahapan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran video sesuai desain yang telah dibuat yang kemudian dinilai ketiga validator ahli sampai dikatakan valid dan siap digunakan.

Menurut Aisyah amaliah (2022) Model ADDIE ini menggunakan 5 tahap atau langkah pengembangan sebagaimana gambar dibawah ini



Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

## 3.2 Tahapan Penelitian

### 3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SDN 064965 Sidodame yang beralamat di Jl. Sidodame No.67, Pulo Brayon Darat II, Kec. Medan Tim., Kota Medan, Sumatera. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV yang terdiri atas 1 kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan selama 3 bulan yaitu bulan januari hingga maret 2025

### 3.2.2 Sumber Data Penelitian

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data *numeric* (kuantitatif) dan deskriptif (kualitatif). Data *numeric* (kuantitatif) berupa data bilangan yang diperoleh dari validator dan angket respons siswa). Sedangkan data deskriptif (kualitatif) berupa kritik, saran, dan komentar yang diberikan validator selama proses validasi dan siswa selama proses uji coba baik secara tertulis maupun tidak tertulis.

### 3.2.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu pengumpulan dan pengolahan data tentang variable-variabel yang diteliti. Sebagai alat pengumpul data, instrumen berhubungan dengan teknik pengumpulan data dipengaruhi oleh jenis metode penelitian (Subana, 2021).

Dalam penelitian dan pengembangan, skala likert digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses pembuatan produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Instrumen penelitian pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi stop motion dalam bentuk checklist.

Berikut disajikan pedoman penilaian terhadap video animasi, penilaian menggunakan “Skala Likert” dengan rentang skor yang ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman penilaian Angket penelitian

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Amalia, 2020)

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial. Jadi instrumen penelitian yang digunakan yaitu wawancara dan angket yang berisi pernyataan untuk melihat kelayakan dan kepraktisan produk yang dikembangkan.

## 1. Instrumen Validasi Kelayakan

### a. Validasi Ahli Media

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media berupa kuesioner atau angket yang berisi pernyataan dengan mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia pada setiap pernyataan. Selain itu, ahli media juga dapat memberikan saran dan masukan pada kolom yang sudah disediakan dalam angket. Pada angket penilaian untuk ahli media terdapat 5 aspek, yaitu aspek tujuan, aspek visual, aspek audio, aspek penggunaan dan aspek manfaat.

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Bo. Butir
1	Tujuan	Mempermudah dan memperjelas	1
		Ketepatan dengan materi	2
		Keterbatasan ruang	3
		Keterbatasan waktu	4
		Kemudahan pengoperasian media	5
2	Visual	Kualitas gambar	6
		Keterbacaan teks	7
		Ketepatan pemilihan font huruf	8
		Kesesuaian warna huruf	9
		tata letak ( <i>layout</i> ) video	10
		Kesesuaian warna tampilan video	11
		Kualitas animasi	12
		Kualitas gerakan ( <i>motion</i> )	13
3	Audio	Kesesuaian musik dengan suara <i>dubber</i>	14
		Ketepatan penggunaan sound <i>effect</i>	15
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	16
		Kejelasan pengucapan suara <i>dubber</i>	17
		Durasi video untuk pembelajaran	18

No	Aspek	Indikator	Bo. Butir
4	Penggunaan	Dapat digunakan secara individual	19
		Dapat digunakan secara klasikal	20
		Dapat digunakan dimana saja	21
		Dapat digunakan kapan saja	22
5	Manfaat	Menarik perhatian siswa	23
		Meningkatkan konsentrasi siswa	24
		Keefektifan video dalam pembelajaran di kelas	25
		Keefektifan video dalam pembelajaran pribadi	26
		Dapat memberi pengalaman baru	27
		Meningkatkan motivasi belajar	28
		Dapat digunakan kembali	29
		Tepat digunakan untuk pembelajaran SCL	30

(Nurul Amalia, 2021)

#### b. Validasi Ahli Materi

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli materi berupa wawancara atau angket yang berisi pernyataan dengan mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia pada setiap pernyataan. Selain itu, ahli materi juga dapat memberikan saran dan masukan pada kolom yang sudah disediakan dalam angket. Pada angket penilaian untuk ahli materi terdapat 4 aspek, yaitu aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan, dan aspek kesesuaian media.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Bo. Butir
1	Materi	kejelasan materi pembukaan	1
		kejelasan kunci keberhasilan	2
		kejelasan materi persiapan bahan	3
		kejelasan materi persiapan alat	4
		kejelasan proses pembuatan	5
		Kesesuaian teknik olah	6
		Kejelasan kriteria hasil	7
		Keruntutan penyajian materi	8
2	Manfaat	Kemudahan untuk dipahami	9
		Meningkatkan motivasi belajar	10
		Memberi pengalaman belajar baru	11
		Kemudahan penggunaan	12
		Menyamakan persepsi	13
		Meningkatkan konsentrasi belajar	14
3	Penggunaan	Dapat digunakan kapan saja	15
		Dapat digunakan dimana saja	16
		Dapat digunakan untuk belajar mandiri	17
		Dapat digunakan secara klasikal	18
		Ketepatan penggunaan teks	19
		Ketepatan penggunaan gambar	20
		Ketepatan penggunaan animasi	21
		Ketepatan penggunaan bahasa	22
4	Kesesuaian	Kesesuaian video dengan materi	23
		Kesesuaian video dengan gaya belajar	24
		Kesesuaian video dengan SCL	25

(Nurul Amalia, 2021)

**c. Validasi Ahli Bahasa**

Instrumen kelayakan media pembelajaran ditinjau dari Bahasa. Instrumen ini diperuntukan bagi ahli Bahasa yaitu guru Bahasa Indonesia. Instrumen ini berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek penggunaan Bahasa. Kisi-kisi instrumen ahli Bahasa tersaji pada tabel 3.4

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator	Bo. Butir
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat	1
		Keefektifan kalimat	2
		Kebakuan istilah	3
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	4
3	Interaktif	Kemampuan mendorong berpikir kritis	5
4	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	6
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	7
5	Ketepatan Bahas	Ketepatan tata Bahasa	8
		Ketepatan ejaan	9

(Nurul Amalia, 2021)

## 2. Instrumen Kepraktisan

### a. Angket Respon Guru

Angket respon guru didasarkan pada tiga aspek yaitu tampilan video, kemudahan dalam penggunaan serta penyajian materi yang dilakukan penulis. Berikut deskripsi indikator dari setiap aspek yang digunakan.

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Tampilan	Tampilan media pembelajaran menarik	1
		Tulisan dapat dibaca dengan jelas	2
		Bahasa mudah dipahami	3
		Komposisi warna	4
2	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan saat belajar	5
3	Penyajian Materi	Materi yang disajikan mudah dipahami	6
		Gambar/animasi yang disajikan memudahkan pembahas	7
		Keruntutan materi	8
		Soal latihan mudah dipahami	9
		Kesesuaian soal latihan dengan tingkat berpikir siswa	10

### b. Angket Respon Siswa

Instrumen penelitian yang digunakan untuk siswa berupa kuesioner atau angket yang berisi pernyataan dengan mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia pada setiap pernyataan. Selain itu, siswa juga dapat memberikan saran dan masukan pada kolom yang sudah disediakan dalam angket. Pada angket penilaian untuk siswa terdapat 6 aspek, yaitu aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan, aspek kesesuaian media, aspek visual dan aspek audio. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk siswa.

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket siswa**

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Materi	Kejelasan materi pembukaan	1
		Kejelasan kunci keberhasilan	2
		Kejelasan materi persiapan bahan	3
		Kejelasan materi persiapan alat	4
		Kejelasan proses pembuatan	5
		Kesesuaian teknik olah	6
		Kejelasan kriteria hasil	7
		Keruntutan penyajian materi	8
2	Manfaat	Kemudahan untuk dipahami	9
		Meningkatkan motivasi belajar	10
		Memberi pengalaman belajar baru	11
		Kemudahan penggunaan	12
		Meningkatkan konsentrasi siswa	13
3	Penggunaan	Dapat digunakan kapan saja	14
		Dapat digunakan dimana saja	15
		Dapat digunakan untuk belajar mandiri	16
		Dapat digunakan secara klasikal	17
		Ketepatan penggunaan bahasa	18
4	Kesesuaian	Kesesuaian video dengan materi	19
		Kesesuaian video dengan gaya belajar	20

No	Aspek	Indikator	Butir
5	Visual	Kualitas gambar	21
	Visual	Keterbacaan teks	22
		Ketepatan pemilihan font huruf	23
		Kesesuaian warna huruf	24
		tata letak(layout) video	25
		Kualitas animasi	26
		Kualitas gerakan (motion)	27
6	Audio	Kesesuaian musik dengan suara dubber	28
		Ketepatan penggunaan sound effect	29
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	30
		Kejelasan pengucapan suara dubber	31
		Durasi video untuk pembelajaran	32

(Nurul Amalia, 2021)

### 3.2.4 Analisis Data Penelitian

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pengujian media pembelajaran akan memperoleh data yang didapatkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli Bahasa dan uji kelayakan kepada guru dan siswa. Suharsimi Arikunto dalam Nurul (2022) menjelaskan untuk mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\% .$$

Keterangan :

P : Persentase Skor Akhir

$\sum R$  : Jumlah Skor Hasil Penelitian

N : Jumlah Skor Maksimal

Data yang didapatkan diolah dengan *rating* skala data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Berikut merupakan kategori kelayakan berdasarkan *rating* skala.

**Tabel 3.7. Persentase Kriteria Hasil Validasi Ahli**

Skala	Skor	Kategori
1	0%-25%	Tidak Valid Digunakan
2	25%-50%	Kurang Valid Digunakan
3	50%-75%	Valid Digunakan
4	75%-100%	Sangat Valid Digunakan

(Nurul Amalia, 2021)

Dengan adanya kategori kevalidan media pada tabel diatas, maka rekapitulasi data validasi dapat disimpulkan dengan berdasar kategori yang telah ditetapkan. Sehingga indikator dalam penilaian media pembelajaran video animasi dapat disimpulkan mengenai tingkat kevalidan.

Selanjutnya dilakukan perhitungan persentase kepraktisan perangkat didasarkan pada respon guru dan respon siswa, perhitungan dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\% .$$

Keterangan :

P : Persentase Skor Akhir

$\sum R$  : Jumlah Skor Hasil Penelitian

N : Jumlah Skor Maksimal

berikut tabel persentase dan kriteria kepraktisan perangkat pembelajaran.

**Tabel 3.8. Persentase Tingkat Kepraktisan Hasil Angket Respon  
SISWA dan Guru**

<b>Skala</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
1	0%-25%	Tidak Praktis Digunakan
2	25%-50%	Kurang Praktis Digunakan
3	50%-75%	Praktis Digunakan.
4	75%-100%	Sangat Praktis Digunakan

(Nurul Amalia, 2021)

### **3.3 Rancangan Pengembangan**

#### **3.3.1 Pengujian Internal**

Dalam penelitian pengembangan, sebuah desain media pembelajaran memerlukan kegiatan uji coba secara bertahap dan berkesinambungan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan uji internal atau uji kelayakan produk atau uji validasi. Uji internal yang dikenakan pada produk terdiri dari uji validasi ahli Media, uji validasi ahli Bahasa dan uji validasi ahli materi. Produk yang telah dibuat diberi nama video Animasi Bentang Alam, kemudian dilakukan uji kelayakan produk dengan berpedoman pada instrumen uji yang telah dibuat. Uji kelayakan produk ini meliputi:

- a. Menyusun instrumen uji kelayakan produk berdasarkan indikator penilaian yang telah ditentukan.
- b. Melaksanakan uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran.
- c. Melakukan analisis terhadap hasil uji kelayakan produk dan melakukan perbaikan.

- d. Mengkonsultasikan hasil yang telah diperbaiki kepada ahli desain dan ahli isi/materi pembelajaran.

Dalam melaksanakan uji kelayakan peneliti, untuk uji ahli desain dilakukan oleh seorang master dalam bidang teknologi pendidikan dalam mengevaluasi desain media pembelajaran yaitu salah seorang dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, untuk uji kelayakan ahli bidang isi/materi dilakukan oleh dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara untuk mengevaluasi isi/materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku yang berlatar belakang Pendidikan IPS, dan untuk uji kelayakan bahasa dilakukan oleh dosen FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang berlatar belakang Pendidikan Bahasa Indonesia untuk mengevaluasi bahasa yang tertera dalam media pembelajaran berbasis video animasi. Setelah dilakukan uji internal produk, maka Video akan mendapat saran-saran perbaikan dari ahli desain, ahli isi/materi dan ahli bahasa.

### **3.3.2 Pengujian Eksternal**

Setelah dilakukan uji internal atau uji kelayakan produk dan diperoleh hasil video yang sudah layak digunakan, langkah selanjutnya dilakukan uji eksternal yang diberikan kepada siswa untuk digunakan sebagai sumber sekaligus media pembelajaran. Uji eksternal merupakan uji coba kemanfaatan produk dan kepraktisan produk. Hal yang diujikan yaitu: kemenarikan, kemudahan menggunakan produk oleh pengguna, dan keefektifan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus terpenuhi.

### 3.4 Tahapan Pengembangan

#### 3.4.1 Pembuatan Produk

Model pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang digunakan adalah model ADDIE dan penelitian ini mengubah sesuai dengan kebutuhan penelitian,

Berikut dijelaskan rinciaan langkah-langkah penelitian pengembangan :

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh pengguna sistem, proses ini dikerjakan melakukan analisis kebutuhan (*need assesment*), mengidentifikasi masalah serta kebutuhan, dan melakukan analisis tugas (*task analyze*)

2. Desain (*Design*)

Proses desain merupakan proses yang dilakukan sebelum pengembangan. pada proses ini, dilakukan dengan menentukan strategi pembelajaran, pemodelan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan.

3. Pengembangan (*Development*)

Proses pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang telah dibuat. Desain yang ada kemudian di buat menjadi sebuah aturan perancangan, perancang lunak.

4. Implementasi (*Implementation*)

Proses implementasi adalah proses yang akan dilaksanakan berdasarkan pada rancangan yang telah dibuat proses sebelumnya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah tahapan akhir yang dilakukan dalam model ADDIE. Evaluasi adalah proses yang dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran yang telah dibuat sudah sesuai atau belum. Pada tahapan evaluasi media pembelajaran berupa video pembelajaran akan diuji cobakan untuk mencari serta memperbaiki kesalahan atau teknik yang mungkin dapat terjadi.

### **3.4.2 Pengujian Lapangan**

Tahap ini dapat dilakukan jika hasil dari uji ahli sudah memenuhi kriteria baik. Tahap implementasi merupakan tahap uji coba terhadap users yaitu guru IPAS sebagai praktisi pembelajaran dan siswa kelas IV SD, yaitu sebanyak 21 orang. Guru dan siswa diberikan instrumen yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Jika pada tahap uji coba oleh guru IPAS dan siswa kelas IV SD produk mendapat tanggapan layak untuk digunakan dan dapat memotivasi belajar siswa, maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan produk pada siswa kelas IV, yaitu sebanyak 21 orang. Komentar dan saran dari users baik guru maupun siswa pada tahap ini dapat menjadi pertimbangan untuk dilakukan revisi produk sehingga produk lebih baik lagi.

### **3.4.3 Jadwal Penelitian**

Waktu penelitian ini dilaksanakan dari bulan Februari sampai dengan April 2025. Berikut penjabaran waktu penelitian :

**Tabel 3.9 Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan						
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengajuan Judul							
2	ACC Judul							
3	Penyusunan Proposal							
4	Bimbingan Proposal							
5	Seminar Proposal							
6	Riset Penelitian							
7	Penulisan Skripsi							
8	Pengesahan Skripsi							
9	Sidang Meja Hijau							

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Dekripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas kelas IV SD N 064965 Sidodame. Pengembangan media berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, dimana terdapat lima tahapan pengembangan, yaitu: (1) Tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*design*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan yang terakhir (5) tahap evaluasi (*evaluation*). Namun, pada penelitian ini hanya dibatasi sampai tahap implementasi saja karena keterbatasan waktu.

##### **4.1.1 Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap ini terdapat tiga hal yang perlu dianalisis, yaitu (a) analisis kurikulum, (b) analisis materi, dan (c) analisis karakteristik siswa.

###### **4.1.1.1 Analisis Kurikulum**

Pada tahapan analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis kurikulum yang berlaku di SD N 064965 Sidodame. Adapun kurikulum yang berlaku di SD N 064965 Sidodame adalah kurikulum merdeka. Proses pembelajaran dengan menggunakan kurikulum merdeka ditujukan untuk mewujudkan pembelajaran siswa yang holistik dan kontekstual sehingga pembelajaran semakin bermanfaat dan bermakna bagi siswa, bukan hanya sekedar menghafal materi saja. Adanya kurikulum dalam pembelajaran membantu menetapkan tujuan-tujuan pendidikan

yang ingin dicapai oleh lembaga pendidikan. Tujuan ini mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diharapkan sehingga siswa dapat mengembangkannya.

**Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran**

<b>Capaian Pembelajaran Berdasarkan Elemen</b>	
Pemahaman IPAS	serta didik mampu Memahami pembangian bentang alam baik daratan maupun perairan  serta didik mampu Mengenali jenis bentang alam yang tergolong pada daratan dengan daerah perairan

Berdasarkan capaian pembelajaran yang telah ditentukan diatas, kemudian diturunkan menjadi tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Setelah mengamati video pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi pembangian bentang alam baik daratan maupun perairan
2. Setelah mengamati vidio pembelajaran, peserta didik dapat menunjukkan bentang alam yang tergolong pada daratan dengan daerah perairan

#### **4.1.1.2 Analisis Materi**

Pada tahapan analisis materi peneliti menentukan materi yang akan dicantumkan di dalam media pembelajaran berbasis Video Animasi. Materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Video Animasi ini adalah "Daerahku Kebanggaanku".

#### **4.1.1.3 Analisis Karakteristik Siswa**

Berdasarkan data hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas IV SD N 064965 Sidodame bahwa jumlah siswa kelas IV ada 21 orang dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 10 orang dan siswa perempuan sebanyak 11 orang, dimana rata-rata dari mereka sudah berumur 10 tahun. Pada umur tersebut, siswa membutuhkan pembelajaran dengan suasana yang menarik dan menyenangkan sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak menjadi monoton dan membosankan bagi mereka. Oleh karena itu diperlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran.

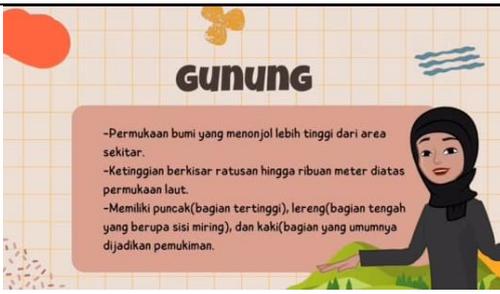
#### **4.1.2 Tahap Desain (*design*)**

Pada tahap kedua ini dilakukan penyusunan desain dari media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu media berbasis Video Animasi. Tahap perancangan ini bertujuan untuk mempersiapkan desain media pembelajaran yang terdiri dari tiga langkah sebagai berikut :

##### **4.1.2.1 Merancang Media berbasis Video Animasi**

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran yang berupa media berbasis Video Animasi yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, desain produk mencakup informasi berupa materi pembelajaran daerahku kebanggaanku yang akan ditampilkan dalam media berbasis Video Animasi.

Tabel 4.2 Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Video Aninmasi

No	Rancangan	Keterangan
1		Tampilan awal video menunjukkan gambaran hijau yang mengilustrasikan alam sekitar yang biasa dilingkungan
2		Menunjukkan bentuk daratan /salah satu untuk memberikan gambaran yang mudah dipahami
3		Menunjukkan gambaran perairan sebagai perbedaan bentang alam yang terdiri atas 2 yaitu daratan dan perairan
4		Penjelasan atau defenisi serta ciri dari setiap daratan maupun perairan
5		Materi berikutnya yang membahas terkait peta Indonesia yang diawali dengan gambaran peta polos dari wilayah Indonesia

6		<p>Penunjukan pemberian titik pada peta yang selanjutnya akan diberikan tanda atau simbol</p>
7		<p>Beberapa bentuk simbol yang terlihat secara umum sebagai bentuk atau ciri dari sebuah peta</p>

#### 4.1.2.2 Menyusun Instrumen Penilaian Media

Instrumen dibuat untuk mengetahui dan mengevaluasi secara sistematis produk media yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan. Adapun instrumen yang divalidasi, yaitu instrumen penilaian ahli materi, instrumen penilaian ahli media, dan instrumen ahli bahasa. Sedangkan untuk mengukur kepraktisan digunakan instrumen berupa angket respon guru dan angket respon siswa.

#### 4.1.2.3 Menyusun Modul Ajar

Salah satu perubahan yang terjadi dari kurikulum sebelumnya menjadi kurikulum yang sekarang adalah modifikasi pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dimana RPP berubah menjadi modul ajar. Modul ajar dalam konteks kurikulum merdeka berfungsi sebagai pengganti RPP memuat rencana pembelajaran yang disusun berdasarkan topik pembelajaran. Penyusunan modul ajar ini bertujuan untuk mengarahkan proses pembelajaran di dalam kelas dengan mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran.

### 4.1.3 Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap lanjutan dari tahap sebelumnya untuk menghasilkan sebuah media. Pada tahapan ini dijelaskan aspek utama yang mencakup validitas media pembelajaran berbasis video animasi, yaitu: validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa. Ketiga data tersebut disusun secara terstruktur sebagai berikut:

#### 4.1.3.1 Uji Kevalidan

Pada saat ini, media pembelajaran video animasi akan mengalami proses validasi oleh sejumlah validator. Proses validasi ini melibatkan tiga validator, yaitu ahli dalam materi, ahli dalam desain media, dan ahli dalam bahasa. Validator untuk media pembelajaran ini ditargetkan kepada para dosen yang memiliki keahlian di bidangnya.

1. Widia Astuti Lubis, S.Pd.	Ahli Materi
2. Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd., M.Pd.	Ahli Desain Media
3. Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.	Ahli Bahasa

#### 4.1.3.2 Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Validasi ahli materi bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan materi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun yang memvalidasi materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi ini adalah Ibu Widia Astuti Lubis, S.Pd. yang merupakan dosen di universitas

Muhammadiyah Sumatera utara. Validasi dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma A}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{107}{125} \times 100\%$$

$$P = 85,6 \%$$

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi**

Validator	Total Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
Widia Astuti Lubis, S.Pd	107	125	85,6	Sangat Valid Digunakan

Berdasarkan hasil validasi materi oleh ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan terbukti valid dengan tingkat kevalidan sebesar 85,6%. Dengan demikian, materi pada media pembelajaran berbasis video animasi yang telah dikembangkan dianggap Sangat Valid Digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **4.1.3.3 Validasi Ahli Desain Media**

Validasi ahli desain media bertujuan untuk mengevaluasi kecocokan desain yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menilai daya tarik dan keunikan serta untuk mendapatkan masukan dan saran terkait dengan desain yang digunakan pada media berbasis Video Animasi. Adapun yang memvalidasi desain pada media pembelajaran berbasis Video Animasi adalah Bapak Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd.,M.Pd. yang merupakan dosen di universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Validasi dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025 dengan hasil penilaian sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma A}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{126}{150} \times 100\%$$

$$P = 84 \%$$

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media**

Validator	Total Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
Dr. Irfan Dahnial, S.Pd.,M.Pd	126	150	84%	Sangat Valid Digunakan

Berdasarkan hasil validasi desain media oleh ahli menunjukkan bahwa materi yang disajikan terbukti valid digunakan dengan tingkat kevalidan sebesar 84 %. Dengan demikian, desain yang digunakan pada media berbasis Video Animasi yang telah dikembangkan dianggap Sangat Valid Digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 4.1.3.4 Validasi Ahli Bahasa

Pada pengujian selanjutnya adalah validasi Bahasa dimana produk yang sudah selesai kemudian divalidasikan dengan menggunakan lembar angket yang memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi masukan dan saran sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Adapun yang memvalidasi bahasa pada media pembelajaran berbasis Video Animasi adalah Ibu Mutia Febriyana, S.Pd.,M.Pd yang merupakan dosen di universitas Muhammadiyah Sumatera utara. Validasi dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025 dengan hasil penilaian sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma A}{N} \times 100\%$$

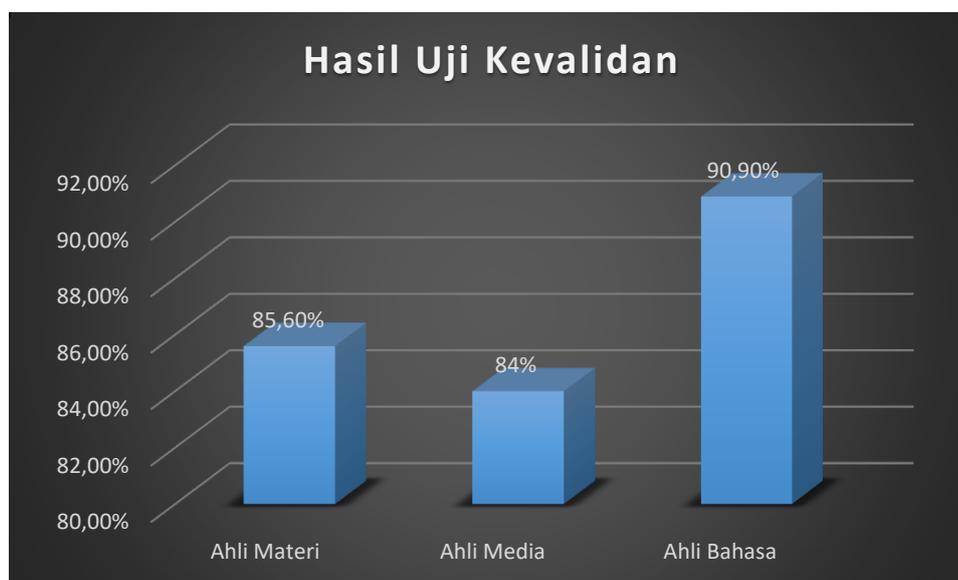
$$P = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$P = 89 \%$$

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahasa**

Validator	Total Skor	Skor Maksimum	Persentase	Kriteria
Mutia Febriyana, S.Pd.,M.Pd	40	45	89%	Sangat Valid Digunakan

Berdasarkan hasil validasi bahasa oleh ahli menunjukkan bahwa Bahasa yang disajikan terbukti valid dengan tingkat kevalidan 89%. Dengan demikian, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis Video Animasi yang telah dikembangkan dianggap Sangat Valid Digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji kevalidan media pembelajaran berbasis Video Animasi ditunjukkan pada grafik di bawah ini:

**Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi, Desain Media, dan Bahasa**

Dari gambar 4.1 dapat dilihat bahwa presentase kelayakan media pembelajaran berbasis Video Animasi dapat ditinjau melalui aspek validasi ahli materi yang telah mendapatkan rata-rata 85,6% dimana dikategorikan valid untuk digunakan. Selanjutnya validasi ahli desain media mendapatkan rata-rata 84%

dimana dikategorikan layak untuk digunakan. Validasi yang terakhir yaitu validasi ahli bahasa yang mendapatkan rata-rata 89% dimana dikategorikan layak untuk digunakan.

#### **4.1.4 Tahap Implementasi (*implementation*)**

Pada tanggal 14 Maret 2025 dilakukan tahapan implementasi pengembangan media pembelajaran berbasis Video Animasi. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama 2 jam pelajaran (2 x 35 menit), mulai dari pukul 09.30 hingga pukul 11.30 WIB. Fokus pembelajaran ini adalah mengenai materi daerahku kebanggaanku sesuai dengan moodul ajar yang telah disiapkan.

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan adalah peelaksanaan implementasi medi pembelajaran yang telah dikembangkan. Implementasi ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji kepraktisan dari media pembelajaran berbasis Video Animasi. Beberapa tahap dalam proses implementasi produk adalah sebagai berikut: 1) uji coba produk meliputi kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas. 2) uji coba kepraktissan siswa dengan jumlah responden 21 orang yang diambil dari kelas kelas IV SD N 064965 Sidodame. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut:

##### **4.1.4.1 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru**

uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh guru yang merupakan wali kelas IV. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma A}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$P = 86 \%$$

**Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kepraktisan Guru**

<b>Responden</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Skor Maksimum</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
Mutia Febriyana, S.Pd.,M.Pd	43	50	86 %	Sangat Praktis Digunakan

Berdasarkan hasil respon guru diatas, maka presentase hasil nilai kepraktisan guru adalah 86 % dengan kriteria praktis digunakan. Oleh karena itu, kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis Video Animasi. Dengan demikian media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon wali kelas IV SD N 064965 Sidodame dapat diterapkan dan praktis digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di kelas.

#### **4.1.4.2 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa**

uji coba peserta didik pada media pembelajaran berbasis Video Animasi dilakukan di kelas IV SD N 064965 Sidodame dengan jumlah siswa 21 orang sebagai responden. Hasil uji coba siswa terhadap media pembelajaran berbasis Video Animasi ini dengan menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum A}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{146,1}{160} \times 100\%$$

$$P = 91,31 \%$$

**Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa**

<b>Responden</b>	<b>Total Skor</b>	<b>Rata-rata skor</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
21 siswa	160	146,1	91,31 %	Sangat Praktis Digunakan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengisian angket oleh siswa kelas kelas IV SD N 064965 Sidodame sebagai implementasi produk pengembangan ditemukan bahwa perbandingan antara skor total dengan skor maksimum menemukan persentase sebesar 91,1 %, artinya pengembangan model pembelajaran berbasis video animasi sangat praktis digunakan.

## **4.2. Pembahasan**

### **4.2.1 Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi**

Penelitian ini dirancang dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan ini yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation*). Dengan Prosedur ADDIE ini dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan, karena pada setiap tahapannya dilakukan evaluasi terus menerus untuk kebutuhan revisi (evaluasi formatif).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran dengan cara validasi dari validator, dan juga respon peserta didik terhadap produk yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran video animasi pada materi bentang alam disekitarku. Dalam hal ini

pengembangan video animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk mempelajari IPAS terutama pada materi “bentang alam daerah sekitarku” dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi bentang dilingkungan sekitarnya.

Peneliti sebelum mengembangkan produk yang telah di rancang terlebih dahulu peneliti menganalisis kebutuhan terhadap peserta didik dalam meningkatkan minat belajar yaitu dengan cara melakukan observasi terhadap peserta didik disekolah serta melakukan wawancara terhadap peserta didik dan pendidik. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh informasi yang menguatkan peneliti untuk melanjutkan pengembangan video animasi yaitu masih sangat minim penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dikelas IV SD N 064965 Sidodame.

Media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran berupa buku paket yang disediakan sekolah. Pendidik mengungkapkan responnya bahwa penggunaan buku paket dalam proses pembelajaran dirasa kurang menarik minat peserta didik. Dikarenakan materi yang diberikan dalam buku paket sulit dipahami. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa berbasis video animasi. Pengembangan media pembelajaran video animasi mendapatkan respon yang baik terhadap peserta didik, dikarenakan media video animasi masih sangat jarang digunakan pada proses pembelajaran sebelumnya dengan tampilan video animasi yang menarik serta audio yang

digunakan dalam video animasi menggunakan suara peneliti, gambar dan warna.

Dari hasil analisis kebutuhan dengan cara melakukan observasi terhadap peserta didik kelas IV SD N 064965 Sidodame menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam membantu peserta didik untuk memahami materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku dengan mudah. Setelah mengidentifikasi kebutuhan peserta didik melalui tahapan analisis, langkah selanjutnya yaitu mendesain video animasi dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap desain merupakan tahap merancang video animasi secara sistematis. Setelah itu peneliti mengumpulkan sejumlah sumber atau bahan yang relevan dan akurat dari buku pembelajaran sebagai pedoman materi yang akan ditampilkan pada video animasi.

Setelah peneliti mendesain produk yang ingin dikembangkan semenarik mungkin. Kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli untuk mengetahui video animasi yang telah dirancang telah memenuhi kriteria atau standar pengembangan media pembelajaran. Video animasi setelah melalui proses validasi oleh validator sebanyak 3 orang. Kemudian peneliti melakukan uji coba video animasi di kelas kelas IV SD N 064965 Sidodame dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 orang. Selanjutnya peserta didik diberikan angket respon untuk penilaian video animasi pada materi bentang alam disekitarku yang dikembangkan.

#### 4.2.2 Kevalidan media pembelajaran berbasis video animasi

Pembelajaran berbasis video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil validator, video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian validator I dengan nilai rata – rata 85,6 % , hasil penilaian dari validator II dengan nilai rata – rata 84 %, dan hasil terakhir dari validator III diperoleh nilai rata – rata yaitu 90 %. rata – rata nilai yang didapatkan dari tiga validator sebanyak 96%.

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Jumlah Item	Skor yang di peroleh	Skor diharapkan
1	kejelasan materi pembukaan	1	4	5
2	kejelasan kunci keberhasilan	1	4	5
3	kejelasan materi persiapan bahan	1	4	5
4	kejelasan materi persiapan alat	1	4	5
5	kejelasan proses pembuatan	1	4	5
6	Kesesuaian teknik olah	1	4	5
7	Kejelasan kriteria hasil	1	4	5
8	Keruntutan penyajian materi	1	5	5
9	Kemudahan untuk dipahami	1	4	5
10	Meningkatkan motivasi belajar	1	5	5
11	Memberi pengalaman belajar baru	1	5	5
12	Kemudahan penggunaan	1	4	5
13	Menyamakan persepsi	1	4	5
14	Meningkatkan konsentrasi belajar	1	4	5
15	Dapat digunakan kapan saja	1	5	5
16	Dapat digunakan dimana saja	1	4	5
17	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	1	5	5

No	Indikator	Jumlah Item	Skor yang di peroleh	Skor diharapkan
18	Dapat digunakan secara klasikal	1	4	5
19	Ketepatan penggunaan teks	1	5	5
20	Ketepatan penggunaan gambar	1	4	5
21	Ketepatan penggunaan animasi	1	4	5
22	Ketepatan penggunaan bahasa	1	4	5
23	Kesesuaian video dengan materi	1	5	5
24	Kesesuaian video dengan gaya belajar	1	4	5
25	Kesesuaian video dengan SCL	1	4	5
<b>JUMLAH</b>		<b>25</b>	<b>107</b>	<b>125</b>

Berdasarkan table diatas tentang uji validitas ahli materi yang dinilai oleh Widia Astuti Lubis, S.Pd sebagaimana tertera diatas ditemukan bahwa persentase antara skor yang diperoleh dengan skor maksimum sebesar 85,6 % yang artinya video animasi yang diciptakan “Sangat Valid Digunakan” sebagai media dalam mempelajari IPAS di kelas IV.

Selanjutnya validitas ahli media dapat ditunjukkan pada table berikut :

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Indikator	Jumlah Item	Skor yang di peroleh	Skor diharapkan
1	Mempermudah dan memperjelas	1	4	5
2	Ketepatan dengan materi	1	4	5
3	Keterbatasan ruang	1	4	5
4	Keterbatasan waktu	1	4	5
5	Kemudahan pengoperasian media	1	4	5
6	Kualitas gambar	1	4	5
7	Keterbacaan teks	1	4	5
8	Ketepatan pemilihan font huruf	1	4	5
9	Kesesuaian warna huruf	1	4	5
10	tata letak ( <i>layout</i> ) video	1	4	5
11	Kesesuaian warna tampilan video	1	4	5

No	Indikator	Jumlah Item	Skor yang di peroleh	Skor diharapkan
12	Kualitas animasi	1	5	5
13	Kualitas gerakan ( <i>motion</i> )	1	5	5
14	Kesesuaian musik dengan0 suara <i>dubber</i>	1	4	5
15	Ketepatan penggunaan sound <i>effect</i>	1	4	5
16	Penggunaan bahasa mudah dipahami	1	4	5
17	Kejelasan pengucapan suara <i>dubber</i>	1	4	5
18	Durasi video untuk pembelajaran	1	4	5
19	Dapat digunakan secara individual	1	4	5
20	Dapat digunakan secara klasikal	1	4	5
21	Dapat digunakan dimana saja	1	5	5
22	Dapat digunakan kapan saja	1	5	5
23	Menarik perhatian siswa	1	5	5
24	Meningkatkan konsentrasi siswa	1	5	5
25	Keefektifan video dalam pembelajaran di kelas	1	4	5
26	Keefektifan video dalam pembelajaran pribadi	1	4	5
27	Dapat memberi pengalaman baru	1	4	5
28	Meningkatkan motivasi belajar	1	4	5
29	Dapat digunakan kembali	1	4	5
30	Tepat digunakan untuk pembelajaran SCL	1	4	5
<b>JUMLAH</b>		<b>30</b>	<b>126</b>	<b>150</b>

Berdasarkan hasil validasi desain media oleh ahli Dr. Irfan Dahnia, S.Pd.,M.Pd menunjukkan bahwa materi yang disajikan terbukti valid digunakan dengan tingkat kevalidan sebesar 84 %. Dengan demikian, desain yang digunakan pada media berbasis Video Animasi yang telah dikembangkan dianggap “sangat valid untuk digunakan” dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya validitas ahli bahasa dapat ditunjukkan pada table berikut :

**Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli bahasa**

No	Indikator	Jumlah Item	Skor yang di peroleh	Skor diharapkan
1	Ketepatan struktur kalimat	1	4	5
2	Keefektifan kalimat	1	5	5
3	Kebakuan istilah	1	4	5
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi	1	4	5
5	Kemampuan mendorong berpikir kritis	1	5	5
6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	1	5	5
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik	1	4	5
8	Ketepatan tata Bahasa	1	5	5
9	Ketepatan ejaan	1	4	5
<b>JUMLAH</b>		<b>9</b>	<b>40</b>	<b>45</b>

Berdasarkan hasil validasi bahasa oleh ahli Mutia Febriyana, S.Pd.,M.Pd menunjukkan bahwa Bahasa yang disajikan terbukti valid dengan tingkat kevalidan 89%. Dengan demikian, bahasa yang digunakan pada media pembelajaran berbasis Video Animasi yang telah dikembangkan dianggap valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran berbasis video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku yang dikembangkan bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPAS terutama materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku, menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menambahkan wawasan peserta didik terhadap materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4.2.3 kepraktisan media pembelajaran berbasis video animasi**

Respon peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku. Respon peserta didik terhadap video animasi ini sangat baik, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan lembar penilaian angket respon peserta didik. Instrument angket respon dibuat sebagai bentuk pernyataan dengan 32 pertanyaan. Jumlah peserta didik yang menjadi sampel yaitu sebanyak 21 peserta didik. Peserta didik memberikan tanggapan mereka terhadap media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku, peserta didik menjawab dengan memilih 5 pilihan jawaban sebaagi bentuk tanggapan dengan adanya pengembangan media pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku karena dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan peserta didik tidak hanya mempelajari materi kimia melalui buku paket saja.

Guru bidang studi IPAS juga merasa terbantu oleh adanya media pembelajaran video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku ini, dengan adanya pengembangan media video animasi pendidik dapat lebih mudah menyampaikan materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku. Menurut penelitian yang dilakukan oleh M Ikhwanuddin didapatkan bahwa peroleh hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan model pembelajaran media animasi menunjukkan pengaruh yang signifikan dengan adanya peningkatan sebesar 28,66 poin yaitu nilai rata – rata siswa 43 menjadi 71,56 dengan nilai tertinggi siswa

sebesar 87,5 dan nilai terendah sebesar 57,5. Berdasarkan hasil yang diperoleh hasil belajar tersebut, didapatkan bahwa penerapan pembelajaran media animasi dapat meningkatkan prestasi serta keefektifn belajar yang kondusif bagi siswa dalam memahami konsep pembelajaran dengan baik.

Penelitian relevan tersebut mendukung terkait penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, hal ini dapat diketahui berdasarkan persentase yang diperoleh dari ketiga validator dan nilai yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan agar video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil validasi oleh ketiga validator menunjukkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 96 %, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku di kelas IV SD N 064965 Sidodame termasuk dengan kualifikasi “Sangat Layak”.
2. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi adalah sangat baik, sehingga video animasi pada materi Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku dapat digunakan sebagai media pembelajaran di IV SD N 064965 Sidodame. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil persentase yang diperoleh dengan nilai rata – rata respon peserta didik yaitu 91,1% dengan kualifikasi “sangat setuju” untuk digunakan.

#### **5.2. Saran**

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran video animasi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan dengan pengembangan video animasi maka perlu dilakukan tidak lanjut untuk memperoleh video animasi yang lebih baik lagi dan berkualitas. Oleh karena itu penulis menyarankan:

1. Penelitian berikutnya diharapkan agar dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan aplikasi dalam bentuk animasi 3D agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
2. Peneliti menyarakankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan pengembangan video animasi terhadap materi maupun mata pelajaran lainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Arda, S. Saehana and D. Darsikin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII," Mitra Sains, 2020.
- Adlin. (2019). Analisis Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Media Berbasis Komputer pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 3(2), 30– 35.
- Aghni, R. I. 2018. Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2019). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Aji, R. S. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i*, 7(5), 395-402. DOI: 10.15408/sjsbs.v7i5.15314
- Al Aziz, A A.(2020).Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Depresi pada Mahasiswa. *Jurnal Acta Psychologia*. 2(2). 92-107
- Andriana Johari, d. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Mechanical Engineering Education* , 10.
- Anwariningsih, S. H., & Ahmad, K. A. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video *MakerFX* sebagai Pendukung Pembelajaran Daring. CV catur berlian media tama.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Arda, Saehana, S., & Darsikin 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo persada.

- Basri, H., Waspodo, & Sumarni.S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekola Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), Hal 35-44.
- Darimi, Ismail. 2017. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*. Banda Aceh. UIN ArRaniry Banda Aceh
- Daryanto. (2021). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djaali. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PPS UNJ.
- Farindhni, D. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 172–186. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.21850>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan *Era Society 5.0*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024.
- Ismanita, Waspodo & Hartono. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Pelajaran Kimia di Sekolah Menengah Atas. 3(1). Hal 45-66
- Isti, dkk. 2020. “Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Xahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume IV, Nomor 1 (hlm 21-28). Tersedia pada <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/7494> (diakses tanggal 10 November 2021). Izzaty, R. E. dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Joko Kuswanto, Ferri Radiansah . 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. No.1 Vol.14
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani. “Manfaat Media Pembelajaran.” *Jurnal: Pendidikan dan Matematika* Vol.07, o.1 (2021): 94–95.
- Komarudin, Sukardjo Ukim. 2013. *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Magrifah, A., Hidayat, A., dan Mahanal, S. (2019). Penggunaan Media Audiovisual Pada Model Inkuiri Terbimbing terhadap Keterampilan Proses Sains dan Penguasaan Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 96–103.
- Mulianti, M., Asisah, A., & Najamuddin, F. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2), 307–311.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 2
- Nugroho, A. S., & Haritanto, W. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dengan Pendekatan Statistika (Teori, Implementasi & Praktik dengan SPSS)*. Yogyakarta: ANDI.
- Nurhayati, S., & Zulfiati, H. M. (2023). Pemanfaatan Cromebook dalam Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Materi Kerajaan Nusantara DI SD N Cangkringan 1. *Jurnal Ilmiah Pendiidkan Dasar*, 08(3), 6617–6623.
- Nurseto, T. (2021). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto*. 19–35.
- Nurseto, Tejo. 2019. *Membuat Media Pembelajaran yang Baik*. Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8, Nomor 1.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Prasasti, Trini dan Irawan, Prasetya. 2005. *Media Sederhana*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 20(1), 75–94.

- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva materi bangun ruang limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-306.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. 3(5), 2258–2267.
- Rudi Susilana.Cepi Riyana,.2021.Media Pembelajaran. Bandung :CV Wacana Prima
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru (ed. 1, cet.). Rajawali Pers.
- Sopiana, E., Atiaturrahmaniah, A., & Hakim, A. R. (2020). Pengembangan ELKPD Interaktif Berbasis *Liveworksheet* pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *Journal on Education*, 6(1), 7971-7986.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo, dkk, Desain Pembelajaran Evaluasi Pembelajaran, Yogyakarta: PPs UNY, 2008.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2088). Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV. Wacana Prima.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85.
- Ukhtinasari, Febri, dkk. (2017). POP-UP Sebagai Media Pembelajaran Fisika Materi Alat-Alat Optik Untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Unnes*. 6(2): 1-6
- Warsita, Bambang, (2018). Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Rineka Cipta.
- Y. Purwati and L. Perdanawanti, “Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva,” *J. Pengabd. Mitra Masy.* Vol., vol. 1, no. 1, pp. 42–51, 2019.

Zariono, Abud. 2022. "Jurnal Cakrawala Pendas Pengembangan Media Pembelajaran PAI-BP DI SD Abstrak Pendahuluan Dunia Saat Ini Dilanda Musibah Yaitu Wabah Corona Virus Disease ( Covid 19 ). Musibah Tersebut Memberikan Tantangan Bagi Lembaga Pendidikan Dari Pendidikan Dasar Samp." Jurnal Cakrawala Pendas 8(1): 117–27.

# LAMPIRAN

### Lampiran 1 : Modul Ajar Penelitian

MODUL AJAR / RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP+)	
INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	NORMALISA NASUTION
Institusi	<b>SDN 064965 SIDODAME</b>
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Tempat	Daerah Tempat Tinggalku
Materi Pokok	A. Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku
Tingkat Sekolah	Sekolah Dasar
Tahun/Kelas	/ 4
Tahun Pelajaran	2025/2026
Semester	(Genap)
Lokasi Waktu	JP
Jumlah Pertemuan	Pertemuan
Model Pembelajaran	atap Muka (TM)
Model Pembelajaran	<i>Project Based Learning (PJBL)</i>
Strategi Pembelajaran	pendekatan Saintifik - TPACK
Target Peserta Didik	Reguler/Tripikal
Profil Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa.</li> <li>2. Mandiri ; bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya.</li> <li>3. Bernalar kritis.</li> </ol>

	4. Gotong royong.
arana Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ruang kelas</li> <li>2. Meja dan kursi siswa yang ditata berkelompok</li> <li>3. LCD proyektor</li> <li>4. Jaringan internet</li> </ol>

## B. KOMPONEN INTI

### 1. Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang daerah tempat tinggalku ( bentang alam dilingkung sekitarku ) yang dikaitkan dengan pekerjaan masyarakat.

### 2. Alur Tujuan Pembelajaran ( ATP )

1. Mengidentifikasi bentang alam baik daratan maupun perairan
2. Mengenali jenis bentang alam yang tergolong pada daratan maupun daerah perairan

### 3. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati video pembelajaran, peserta didik dapat mengidentifikasi pembangian bentang alam baik daratan maupun perairan
2. Setelah mengamati vidio pembelajaran, peserta didik dapat menunjukkan bentang alam yang tergolong pada daratan maupun daerah perairan

### 4. Pemahaman Bermakna

Bentang alam dilingkungan sekitarku. Ada 2 jenis kenampakan alam yaitu daratan dan perairan. Kenampakan daratan terbagi 5 yaitu : Gunung, perbukitan, pegunungan, dataran tinggi dan dataran rendah.

### 5. Pertanyaan Pematik

1. Apakah anda tahu jenis-jenis bentang alam daratan ?
2. Apakah anda dapat menunjukkan jenis bentang alam disekitarmu?

## 6. Kegiatan pembelajaran

### Pertemuan 1 : Aktivitas 1 : Mengkaji tentang Bentang alam disekitar

#### A. Kegiatan Awal (15 menit)

1. Peserta didik menjawab salam dari guru.
2. Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. (Religius)
3. Peserta didik menjawab pertanyaan guru terkait kabar dan melakukan komunikasi kehadiran. (Communication)
4. Peserta didik menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila” (Nasionalisme)
5. Peserta didik menjawab pertanyaan guru mengenai materi yang dipelajari sebelumnya dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari. (Apersepsi)
6. Peserta didik mendapat penjelasan dari guru terkait dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu. (Orientasi)
7. Peserta didik mendapat motivasi dari guru tentang manfaat pembelajaran yang akan dicapai hari ini.

#### B. Kegiatan Inti (40 menit)

##### Sintaks 1: Orientasi peserta didik pada masalah

1. Peserta didik menyimak vidio yang ditayangkan oleh guru tentang Bentang Alam .



2. Peserta didik berkesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami tentang video pembelajaran tentang pemahaman pembagian bentang alam berdasarkan yang telah mereka lihat.
3. Peserta didik mampu menggolongkan jenis jenis bentang alam sesuai daratan maupun perairan



### Sintaks 2: Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

1. Peserta didik mengamati gambar-gambar pada layar LCD yang berhubungan dengan pembagian bentang alam baik daratan maupun perairan.



2. Peserta didik mempersiapkan hal-hal apa saja yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas-tugas yang akan dikerjakan selama pembelajaran.

### Sintaks 3: Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

1. Peserta didik mengerjakan LKPD tentang bentang alam dilingkungan sekitarku.
2. Peserta didik mendapatkan motivasi agar aktif dalam mengerjakan tugas yang berkaitan dengan bentang alam disekitarku sesuai dengan video yang telah diberikan.

### Sintaks 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

1. Peserta didik menjelaskan gambar bentang alam.

### Sintaks 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

1. Peserta didik memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru.
2. Guru memberikan riwerd kepada peserta didik yang telah mengerjakan tugas.

### C. Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.(Menyimpulkan)

2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan hari ini. (Penilaian)
3. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran hari ini. (Refleksi)
4. Peserta didik mendapatkan tugas rumah. (RTL)
5. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik. (Religius)

## **Pertemuan 2 : Aktivitas 2 : Persiapan observasi dan unjuk kerja**

### **A. Kegiatan Awal (15 menit)**

1. Peserta didik menjawab salam dari guru.
2. Peserta didik berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. (Religius)
3. Peserta didik menyanyikan lagu “Indonesia Raya” (Nasionalisme)
4. Peserta didik ditanya oleh guru mengenai materi yang dipelajari sebelumnya dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari. (apersepsi)
5. Peserta didik mendapat penjelasan dari guru terkait dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari ini. (orientasi).
6. Peserta didik memperoleh motivasi dari guru tentang manfaat pembelajaran yang akan dicapai. (Motivasi)

### **B. Kegiatan Inti (40 menit)**

#### **Sintaks 1: Orientasi peserta didik pada masalah**

1. Peserta didik menyiapkan alat bahan yang akan digunakan.
2. Peserta didik memilih lokasi sesuai lingkungan melakukan observasi.
3. Peserta didik berkesempatan untuk bertanya hal-hal yang belum mereka persiapkan.

#### **Sintaks 2: Pengaruh Bentang Alam terhadap Pekerjaan Masyarakat**

1. Peserta didik membuat mengetahui jenis pekerjaan yang dapat dilakukan berdasarkan bentang alam.
2. Peserta didik memahami alasan setiap pekerjaan berdasarkan bentang alam yang ada.

#### **Sintaks 3: Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok**

1. Peserta didik menanyakan tentang cara kerja yang mereka buat benar apa salah.
2. Peserta didik mendapatkan motivasi dalam diskusinya agar aktif dalam mengerjakan cara kerja.

#### **Sintaks 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya**

1. Peserta didik mempresentasikan yang telah dibuat secara berkelompok.
2. Memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk bertanya.

### Sintaks 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

1. Peserta didik menunjukkan hasil karya mereka
2. Guru memberikan riwerd terhadap tugas mereka.

#### C. Kegiata Penutup (15 menit)

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. (menyimpulkan)
2. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang telah diajarkan hari ini.(penilaian)
3. Peserta didik dengan bimbingan guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran hari ini. Dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini. (**refleksi**)
  - a) Bagaimana perasaan peserta didik dalam pelajaran hari ini?
  - b) Apa yang telah kamu pelajari hari ini?
  - c) Apa yang paling kalian sukai dari pembelajaran hari ini?
  - d) Apa yang belum kalian pahami pada pembelajaran hari ini?
4. Peserta didik mendapatkan tugas rumah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. (**RTL**)
5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
6. Peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik. (**Religius**)

#### 7. Asesmen

1. Sikap (profil pelajar pancasila) berupa : observasi / pengamatan
2. Tulis : LKPD
3. Asesmen pada akhir proses pembelajaran sumatif : mendemonstrasikan cara kerja sistem pernapasan pada hewan.

## MATERI AJAR

### Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku

Kenampakan Alam Daratan Kenampakan alam daratan adalah bentuk-bentuk alam yang Allah ciptakan yang berada di darat dan tidak digenangi air. Kenampakan alam daratan di Negara Indonesia di antaranya adalah (1) dataran rendah, (2) pantai, (3) tanjung, (4) lembah, (5) delta, (6) dataran tinggi, (7) bukit, dan (8) gunung / pegunungan.

#### (1) Dataran Rendah

Dataran rendah adalah wilayah darat yang luas dan datar yang memiliki ketinggian antara 0 sampai 200 meter di atas permukaan air laut. (Wilayah yang memiliki ketinggian 0 meter adalah pantai). Daerah ini banyak digunakan untuk pemukiman penduduk, seperti kita pun tinggal di dataran rendah. Selain itu, daerah ini juga digunakan untuk pertanian (sawah), peternakan, perkebunan, industri, dll. Suhu udara terasa panas. Semakin rendah suatu tempat, maka semakin terasa panas. Dekat dengan pantai sehingga mudah mendapatkan bahan pangan berupa hewan-hewan laut. Perjalanan dari suatu tempat ke tempat yang lain mudah karena daerahnya rata (tidak naik turun). Tersedianya air yang cukup karena air mengalir dari dataran tinggi menuju ke dataran rendah. Hanya saja, air sungai di dataran rendah sudah banyak yang tercemar. Rawan banjir karena air hujan mengalir dari dataran tinggi menuju ke dataran rendah. Pada peta, daerah ini ditandai dengan warna hijau.



Gambar 2.1 Dataran Rendah

#### (2) Pantai

Pantai merupakan daerah perbatasan antara darat dan laut. Pantai juga wilayah yang rendah (ketinggiannya hanya 1 atau 0 meter di atas permukaan air laut). Pantai digunakan untuk berwisata, meng-kristalkan garam, dan mencari kerang atau semacamnya. Contoh pantai di Indonesia yaitu Pantai Kuta (Bali), Pantai Parangtritis (Yogyakarta), Pantai Senggigi (Lombok), Pantai Raja Ampat (Papua Barat), dll.



Gambar 2.2 Pantai

## (3) Lembah

Lembah adalah tanah rendah yang berada di sekitar kaki bukit atau kaki gunung, biasanya berbentuk U atau V. Daerah ini termasuk dataran rendah. Lembah dimanfaatkan untuk area persawahan, hutan, tempat wisata. Contoh lembah di Indonesia yaitu Lembah Cilengkrang (Jawa Barat), Lembah Ngarai Sianok (Sumatera Barat), Lembah Anai (Sumatera Barat), Lembah Bada (Sulawesi Tengah), dll.



Gambar 2.3Lembah

## (4) Tanjung

Tanjung adalah daratan yang menonjol ke laut. Daerah ini termasuk dataran rendah karena dekat dengan pantai. Manfaat tanjung: lokasi tambak ikan, menjadi pelabuhan kapal, dan wisata. Contoh tanjung di Indonesia yaitu Tanjung Piayu (Kepulauan Riau), Tanjung Balai Karimun (Kepulauan Riau), Tanjung Giling (Kalimantan Timur), Tanjung Layar (Kalimantan Selatan), dll



Gambar 2.4 Tanjung

## (5) Delta

Delta adalah daratan yang berada di tengah sungai. Biasanya ada di muara sungai (tempat bertemunya air sungai dan air laut). Daerah ini mengandung banyak pasir yang mengendap menjadi tanah. Pasir di daerah delta dimanfaatkan oleh masyarakat untuk bahan bangunan. Contoh delta di Indonesia yaitu delta Sungai Brantas (Jawa Timur), delta Sungai Mahakam (Kalimantan Timur), delta Sungai Musi (Sumatera), dll



Gambar 2.5 Delta

#### (6) Dataran Tinggi

Dataran tinggi adalah daerah darat yang luas dan datar dengan ketinggian 300 sampai 600 meter di atas permukaan laut. Dataran tinggi biasanya berada di sekitar pegunungan ataupun di sekeliling perbukitan. Suhu udara terasa sejuk dan segar. Air di daerah ini masih bersih dan segar. Digunakan untuk pemukiman penduduk, tapi tidak sebanyak di dataran rendah. Digunakan juga untuk perkebunan teh, kopi, dan sayuran. Menjadi tempat wisata karena pemandangannya indah dan sejuk. Orang biasanya mendirikan villa. Pada peta, daerah ini ditandai dengan warna kuning. Contoh dataran tinggi di Indonesia yaitu Dataran Tinggi Dieng (Jawa Tengah), Dataran Tinggi Gayo (Aceh), Dataran Tinggi Meratus (Kalimantan Selatan), Dataran Tinggi Arfak (Papua), dll



Gambar 2.6 Dataran Tinggi

#### (7) Bukit

Bukit adalah daerah yang menonjol lebih tinggi dibandingkan daerah sekitarnya. Bukit mirip seperti gunung (dari kejauhan terlihat seperti tanah yang menonjol tinggi), hanya saja bukit tidak setinggi gunung. Bukit adalah wilayah yang tidak datar sehingga dibedakan dengan dataran tinggi. Bukit memiliki ketinggian sekitar 600 meter di atas permukaan laut. Suhu udara sejuk dan segar. Air masih bersih dan segar. Digunakan untuk wisata karena pemandangan yang indah. Lahan pertanian di daerah ini dibuat dengan teknik terasering yaitu dengan memotong bagian lereng (tanah yang miring) agar menjadi datar sehingga bentuknya menjadi bertangga-tangga. Pada peta, daerah ini ditandai dengan warna kuning. Contoh bukit di Indonesia yaitu Bukit Asah (Bali), Bukit Lintang (Kalimantan Selatan), Bukit Merese (Lombok), Bukit Teletubbies (Jawa Timur), dll



Gambar 2.7 Bukit

### (8) Gunung dan Pegunungan

Gunung adalah daerah yang menonjol ke atas sehingga menjadi lebih tinggi dibandingkan wilayah di sekitarnya; sedangkan pegunungan adalah kumpulan dari beberapa gunung yang saling berdekatan. Daerah ini memiliki ketinggian mulai dari 1.000 meter di atas permukaan air laut, bahkan bisa lebih tinggi lagi. Daerah ini terasa lebih dingin dibandingkan daerah lain. Semakin tinggi suatu tempat, maka semakin terasa dingin.



Gambar 2.8 Gunung

Kenampakan Alam Perairan Kenampakan alam perairan adalah bentuk-bentuk alam yang Allah ciptakan yang digenangi air dalam jumlah banyak. Kenampakan alam perairan di Negara Indonesia di antaranya adalah (1) sungai; (2) danau; (3) rawa; (4) laut; (5) selat; (6) teluk; (7) samudera.

### (8) Sungai

Sungai adalah wilayah yang memanjang dan dialiri air secara terus menerus. Air sungai berasal dari hulu yaitu gunung atau dataran tinggi dan mengalir menuju ke hilir yaitu dataran rendah lalu berakhir ke lautan. Sungai bermanfaat sebagai: (a) mengairi sawah; (b) olahraga dan wisata air; (c) penghasil ikan yang dapat dikonsumsi manusia; (d) tempat budidaya ikan; (e) menampung air hujan; (f) pembangkit listrik tenaga air (PLTA); (g) sumber air minum; (h) sarana transportasi air, dan (i) pasar apung. Contoh sungai di Indonesia yaitu Sungai Musi dan Sungai Asahan di Pulau Sumatra; Sungai Ciliwung, Sungai Bengawan Solo, dan Sungai Brantas di Pulau Jawa; dan Sungai Kapuas, Sungai Mahakam, dan Sungai Barito di Kalimantan



Gambar 2.9 Sungai

### (9) Danau / Waduk

Danau adalah suatu daerah cekungan yang besar dan luas yang digenangi air. Sedangkan, waduk adalah danau yang sengaja dibuat oleh manusia untuk tujuan tertentu. Danau yang berada di pegunungan disebut telaga. Air danau / waduk umumnya adalah air tawar. Danau / waduk memiliki manfaat yang hampir sama seperti sungai. Contoh danau di Indonesia yaitu Danau Toba asal Sumatera Utara; Danau Towuti asal Sulawesi Selatan; Danau Poso asal Sulawesi Tengah; Danau

Sentarum asal Kalimantan Barat; Danau Matano asal Sulawesi Selatan; dan Danau Singkarak asal Sumatera Barat.



Gambar 2.10 Waduk

#### (10) Rawa

Rawa adalah daerah dataran rendah yang digenangi air dan biasanya tertutup oleh tanamantanaman air. Rawa dapat kita jumpai di daerah dekat pantai, sungai besar, dan juga di pedalaman hutan. Air rawa ada yang berasa tawar, asin, dan payau. Rawa di dekat pantai biasanya banyak ditumbuhi pohon bakau, sedangkan rawa di tepian sungai biasanya ditumbuhi oleh enceng gondok dan tanaman air lainnya. Manfaat rawa: (a) budidaya ikan; (b) budidaya tanaman air; (c) lahan pertanian. Daerah rawa-rawa di Indonesia banyak terdapat di pedalaman Pulau Sumatra, Pulau Kalimantan, dan Pulau Papua. Selain itu, rawa juga dijumpai di daerah yang dekat dengan pemukiman penduduk.



Gambar 2.11 Rawa

#### (11) Laut

Laut adalah kumpulan air asin dalam jumlah yang sangat banyak dan sangat luas. Keadaan laut di setiap wilayah bisa berbeda, misalnya laut utara Pulau Jawa memiliki ombak yang tenang, sedangkan laut selatan memiliki ombak yang besar. Manfaat laut: (a) tempat wisata; (b) menghasilkan ikan dan hewan lainnya yang bisa dikonsumsi manusia; (c) tempat bekerja nelayan; (d) tempat pelabuhan; (e) paling banyak menghasilkan oksigen; (f) menghasilkan barang tambang; dan (g) sebagai sarana transportasi air. Wilayah yang juga termasuk laut ialah selat, teluk, dan samudera. Contoh laut di Indonesia yaitu Laut Jawa, Laut Sulawesi, Laut Bali, Laut Flores, Laut Maluku, Laut Sawu, Laut Timor, Laut Banda, Laut Halmahera, Laut Arafuru, dll



Gambar 2.12 Laut

## (12) Selat

Selat adalah laut yang sempit yang diapit oleh pulau-pulau di sekitarnya. Biasanya digunakan sebagai penyeberangan antar pulau dengan menggunakan kapal feri dan juga dimanfaatkan nelayan untuk mencari ikan. Contoh selat di Indonesia yaitu Selat Malaka, Selat Sunda, Selat Karimata, Selat Bali, Selat Madura, Selat Makasar, dll



Gambar 2.13 Selat

## (13) Teluk

Teluk adalah bagian laut yang menjorok ke daratan sehingga membentuk cekungan seperti huruf U. Teluk biasanya dijadikan tempat pelabuhan dan tempat wisata. Contoh teluk di Indonesia yaitu Teluk Jakarta, Teluk Labuan Bajo (NTT), Teluk Pelabuhan Ratu (Jawa Barat), Teluk Bayur (Sumatera Barat), dll



Gambar 2.14 Teluk

## (14) Samudera

Samudera adalah lautan yang sangat dalam dan luas yang memisahkan beberapa benua. Manfaat samudera: tempat hidup hewan laut dalam jumlah besar; memiliki banyak barang tambang; dan jalur transportasi internasional. Indonesia diapit oleh dua samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik.



## Lampiran 2 : Teks Wawancara

## LEMBAR HASIL WAWANCARA

No	Pertanyaan Wawancara	Hasil jawaban pertanyaan wawancara
1.	Apa pembelajaran yang ibu bahas pada materi daerah tempat tinggalku?	Baik yang dibahas didalam materi yaitu tentang alam lingkungan sekitarku jadi itu dibagi dua yang pertama daratan dan perairan.
2.	Apa kesulitan yang ibu hadapi saat mengajar khususnya pada materi daerah tempat tinggalku?	Materi yang dibahas ini agak kurang luas disini cuman menjelaskan materi saja dan dia tidak menunjukkan contoh sama gambar yang mau dibahas.
3.	Menurut ibu, apakah kondisi bahan ajar yang digunakan dapat mempengaruhi kelancaran pembelajaran?	Sangat mempengaruhi kelangsungan pembelajaran.
4.	Apakah ibu pernah menggunakan media dalam proses pembelajaran?	Pernah tapi jarang menggunakan media.
5.	Bagaimana menurut ibu, jika dibuat modul pada materi daerah tempat tinggalku berbasis video animasi?	Cocok, agar anak tertarik pada video animasi dan tidak terlalu monoton kali, wawasan mereka terbuka luas dan tidak bosan.

### Lampiran 3 : Angket Validasi Pengembangan Media Oleh Ahli Media

#### Lampiran 1

#### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

**Nama Mahasiswa** : Normalisa Nasution  
**Materi Pokok** : Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku  
**Nama Validator** : Dr. Irfan Dahnia, S.Pd., M.Pd  
**Hari/Tanggal** : 10 Maret 2025

#### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli Media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek utama yaitu pembelajaran dan materi.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.

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

2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput ( ✓ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
		<b>Tujuan</b>					✓
1	Tujuan	Video Animasi mempermudah pemahaman isi video sesuai dengan materi yang diangkat				✓	
		Penggunaan video animasi mampu mengurangi keterbatasan ruang				✓	
		Penggunaan video akan memberikan keterbatasan waktu				✓	
		Media yang dibuat mudah dalam pengoperasian				✓	
2	Visual	Kualitas gambar pada video memiliki kualitas baik				✓	
		Teks yang tertulis dalam video mudah dibaca				✓	
		Jenis huruf dan ketebalannya mempermudah pemahaman siswa				✓	
		Pemilihan warna huruf sesuai dengan model				✓	
		Peletakan setiap aspek dalam video menjadikan video menaraik				✓	
		Warna tampilan video terlihat menarik				✓	
		Kualitas animasio yang digunakan memudahkan siswa memahami					✓
		Pergerakan video sesuai dengan visual dan suara					✓

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
3	Audio	Music yang digunakan tidak menutupi suara penjelasan				✓	
		Efek video memberikan kesan menarik				✓	
		Pemilihan Bahasa disesuaikan dan mudah dipahami				✓	
		Vocal yang digunakan sinkron dan mudah dipahami				✓	
		Durasi video tidak terlalu panjang				✓	
4	Penggunaan	Video yang dibuat memungkinkan untuk dipahami secara mandiri				✓	
		Video tidak hanya berfokus pada saat ini melainkan klasikal juga				✓	
		Video dapat dijalankan dimana saja					✓
		Video dapat dijalankan kapan saja					✓
5	Manfaat	Video yang dibuat menimbulkan ketertarikan siswa					✓
		Isi video membuat siswa berkonsentrasi					✓
		Video yang dibuat dapat mejadikan pembelajaran lebih efektif				✓	
		Pembelajaran dengan video efektif untuk pembelajaran pribadi				✓	
		Dengan media video akan memberikan pengalaman baru bagi siswa				✓	
		Pembelajaran dengan video memberikan motivasi baru bagi siswa				✓	
		Video animasi yang dibuat dapat digunakan secara berulang				✓	
		Media video dapat digunakan dalam berbagai bentuk pembelajaran				✓	

### C. Kesimpulan

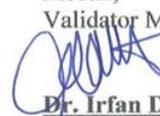
Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran IPAS menggunakan media Video Berbasis Animasi pada materi Bentang Alam Dilingkungan Sekitarku ini dinyatakan :

✓	Layak Digunakan tanpa Revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

Komentar/Saran Perbaikan :

*Sudah Baik dan Bagus*

Medan,  
Validator Media



**Dr. Irfan Dahniyal, S.Pd, M.Pd**  
NIDN. 0107099301

## Lampiran 4 : Angket Validasi Pengembangan Media Oleh Ahli Materi

### Lampiran 2

#### INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

**Nama Mahasiswa** : Normalisa Nasution  
**Materi Pokok** : Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku  
**Nama Validator** : Widia Astuti Lubis, S.Pd  
**Hari/Tanggal** : 14 Maret 2024

#### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek utama yaitu pembelajaran dan materi.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.

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

2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput ( √ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Materi	Materi pembukaan yang dibuat jelas sesuai dengan konteks				✓	
		Kunci keberhasilan dalam pemahaman materi disampaikan secara rinci				✓	
		Materi yang dipersiapkan cukup jelas				✓	
		Alat penyampaian materi cukup jelas				✓	
		Proses pembuatan media sangat jelas				✓	
		Teknik yang digunakan untuk mengolah sesuai				✓	
		Kriteri keberhasilan disebutkan dengan jelas				✓	
		Materi yang sajikan terstruktur					✓

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
2	Manfaat	Materi di desain sedemikian rupa agar mudah dipahami				✓	
		Materi dalam Video Meningkatkan motivasi belajar					✓
		Materi dalam Video Memberi pengalaman belajar baru					✓
		Materi dalam Video memberikan Kemudahan penggunaan				✓	
		Materi dalam Video Menyamakan persepsi				✓	
		Materi dalam Video Meningkatkan konsentrasi belajar				✓	
3	Penggunaan	Materi dalam Video Dapat digunakan kapan saja					✓
		Materi dalam Video Dapat digunakan dimana saja				✓	
		Materi dalam Video Dapat digunakan untuk belajar mandiri					✓
		Materi dalam Video Dapat digunakan secara klasikal				✓	
		Penggunaan Teks Narasi dalam video baik untuk digunakan					✓
		Ketepatan penggunaan gambar				✓	
		Ketepatan penggunaan animasi				✓	
		Ketepatan penggunaan bahasa				✓	
4	Kesesuaian	Kesesuaian video dengan materi					✓
		Kesesuaian video dengan gaya belajar				✓	
		Kesesuaian video dengan SCL				✓	

### C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran IPAS menggunakan media vidio berbasis animasi pada materi tentang alam di lingkungan sekitarku ini dinyatakan :

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan :

Videonya sudah bagus tapi lebih banyak lagi tentang pendidikan.

Medan,  
Validator Materi



Widia Astuti Lubis, S.Pd

## Lampiran 5: Angket Validasi Pengembangan Media Oleh Ahli Bahasa

### INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

**Nama Mahasiswa** : Normalisa Nasution  
**Materi Pokok** : Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku  
**Nama Validator** : Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd  
**Hari/Tanggal** : 10 Maret 2025

#### A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli Bahasa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek utama yaitu pembelajaran dan materi.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.

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

2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput ( √ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya.

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Lugas	Ketepatan struktur kalimat				✓	
		Keefektifan kalimat					✓
		Kebakuan istilah				✓	
2	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan atau informasi				✓	
3	Interaktiif	Kemampuan mendorong berpikir kritis					✓
4	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik					✓
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik				✓	
5	Ketepatan Bahas	Ketepatan tata Bahasa					✓
		Ketepatan ejaan				✓	

### C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran IPAS menggunakan media Video Berbasis Animasi pada materi Bentang Alam Dilingkungan Sekitarku ini dinyatakan :

✓	Layak Digunakan tanpa Revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak Layak

Komentar/Saran Perbaikan

Media sudah menggunakan bahasa yg layak & benar  
kepada siswa SD kelas IV

Medan,  
Validator Bahasa

**Mutia Febriyana S.Pd., M.Pd**  
NIDN. 0114029201

## Lampiran 6 : Angket Responden Guru

### INSTRUMEN ANGKET RESPON GURU

Nama Mahasiswa : Normalisa Nasution

Materi Pokok : Bentang Alam di Lingkungan Sekitarku

Hari/Tanggal : 14 Maret 2025

#### A. Pengantar

1. Lembar Instrumen Guru ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek utama yaitu pembelajaran dan materi.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.

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

2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumpit ( ✓ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Tampilan	Tampilan media pembelajaran menarik				✓	
		Tulisan dapat dibaca dengan jelas					✓
		Bahasa mudah dipahami					✓
		Komposisi warna					✓
2	Kemudahan Penggunaan	Media mudah digunakan saat belajar				✓	

3	Penyajian Materi	Materi yang disajikan mudah dipahami					✓	
		Gambar/animasi yang disajikan memudahkan pembahas					✓	
		Keruntutan materi					✓	
		Soal latihan mudah dipahami					✓	
		Kesesuaian soal latihan dengan tingkat berpikir siswa					✓	

### C. Kesimpulan

Menurut saya berdasarkan hasil angket penilaian dari materi diatas terhadap pembelajaran IPAS menggunakan media vidio berbasis animasi pada materi tentang alam di lingkungan sekitarku ini dinyatakan :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

Komentar/Saran Perbaikan :

Lebih banyak lagi video yang berkaitan dengan pendidikan dan video anda sudah bagus.

Medan,  
Guru Kelas IV

  
Widia Astuti Lubis, S.Pd

## Lampiran 7 : Angket Responden Siswa Nilai Yang Tertinggi

### INSTRUMEN ANGKET RESPON SISWA

Nama : aailah kyaqyah

Kelas : IV (4)

#### A. Pengantar

1. Lembar Instrumen Siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek utama yaitu pembelajaran dan materi.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.

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

2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput ( √ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Materi	Kejelasan materi pembukaan					✓
		Kejelasan kunci keberhasilan				✓	
		Kejelasan materi persiapan bahan					✓
		Kejelasan materi persiapan alat					✓
		Kejelasan proses pembuatan					✓
		Kesesuaian teknik olah				✓	
		Kejelasan kriteria hasil					✓
		Keruntutan penyajian materi				✓	
2	Manfaat	Kemudahan untuk dipahami				✓	
		Meningkatkan motivasi belajar				✓	
		Memberi pengalaman belajar baru				✓	
		Kemudahan penggunaan				✓	
		Meningkatkan konsentrasi siswa					✓
3	Penggunaan	Dapat digunakan kapan saja					✓
		Dapat digunakan dimana saja				✓	
		Dapat digunakan untuk belajar mandiri					✓

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
		Dapat digunakan secara klasikal					✓
		Ketepatan penggunaan bahasa				✓	
4	Kesesuaian	Kesesuaian video dengan materi			✓		
		Kesesuaian video dengan gaya belajar					✓
5	Visual	Kualitas gambar					✓
		Keterbacaan teks					✓
		Ketepatan pemilihan font huruf					✓
		Kesesuaian warna huruf					✓
		tata letak(layout) video					✓
		Kualitas animasi				✓	
		Kualitas gerakan (motion)					✓
6	Audio	Kesesuaian musik dengan suara dubber					✓
		Ketepatan penggunaan sound effect				✓	
		Penggunaan bahasa mudah dipahami					✓
		Kejelasan pengucapan suara dubber					✓
		Durasi video untuk pembelajaran					✓

## Lampiran 8 : Angket Responden Siswa Nilai Yang Terendah

### INSTRUMEN ANGKET RESPON SISWA

Nama : ANUGERAH SANJAYA

Kelas : IV

#### A. Pengantar

1. Lembar Instrumen Siswa ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada dua aspek utama yaitu pembelajaran dan materi.

#### B. Petunjuk Pengisian

1. Yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.

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

2. Pemberian jawaban pada instrument penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput ( √ ) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
3. Komentar atau saran dilakukan pada kolom yang sudah disediakan.
4. Isilah dengan sejujur-jujurnya

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Materi	Kejelasan materi pembukaan					✓
		Kejelasan kunci keberhasilan				✓	✓
		Kejelasan materi persiapan bahan				✓	
		Kejelasan materi persiapan alat				✓	✓
		Kejelasan proses pembuatan					✓
		Kesesuaian teknik olah				✓	
		Kejelasan kriteria hasil			✓		
		Keruntutan penyajian materi					✓
2	Manfaat	Kemudahan untuk dipahami					✓
		Meningkatkan motivasi belajar				✓	
		Memberi pengalaman belajar baru				✓	
		Kemudahan penggunaan				✓	
		Meningkatkan konsentrasi siswa					✓
3	Penggunaan	Dapat digunakan kapan saja			✓		
		Dapat digunakan dimana saja				✓	
		Dapat digunakan untuk belajar mandiri					✓

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
		Dapat digunakan secara klasikal					✓
		Ketepatan penggunaan bahasa				✓	
4	Kesesuaian	Kesesuaian video dengan materi					✓
		Kesesuaian video dengan gaya belajar					✓
5	Visual	Kualitas gambar					✓
		Keterbacaan teks					✓
		Ketepatan pemilihan font huruf				✓	
		Kesesuaian warna huruf			✓		
		tata letak(layout) video					✓
		Kualitas animasi					✓
		Kualitas gerakan (motion)				✓	
6	Audio	Kesesuaian musik dengan suara dubber				✓	
		Ketepatan penggunaan sound effect				✓	
		Penggunaan bahasa mudah dipahami					✓
		Kejelasan pengucapan suara dubber			✓		
		Durasi video untuk pembelajaran					✓

Lampiran 9 Hasil Angket Kepraktisan Respon Siswa Kelas IV

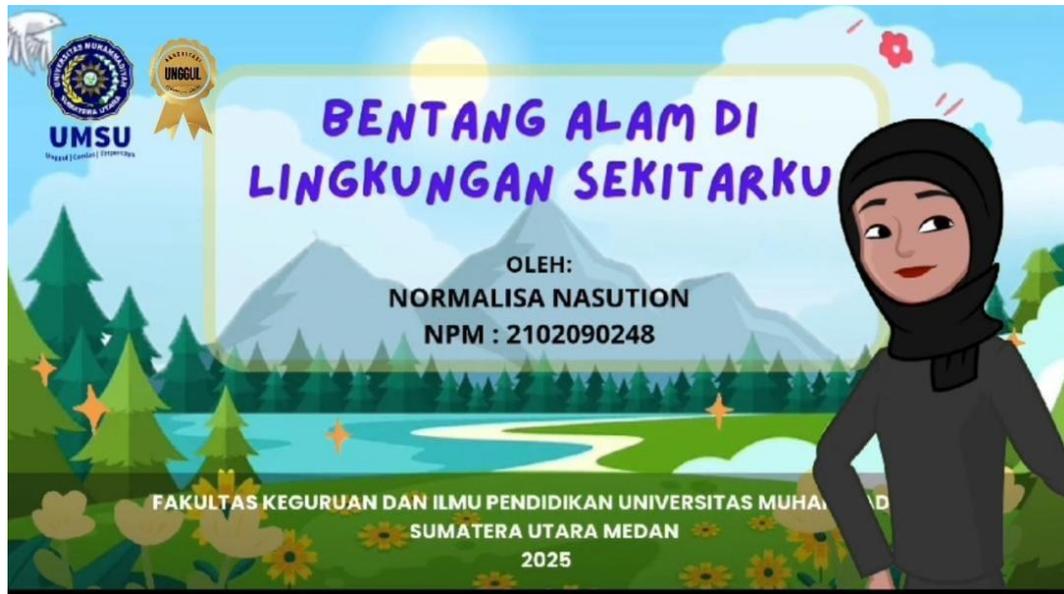
No	Aspek	Indikator	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21	
1	Materi	Kajalasan materi pembukaan	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	4	5	3	3	4	5	
2		Kajalasan kunci keberhasilan	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4
3		Kajalasan materi persiapan bahan	3	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4
4		Kajalasan materi persiapan alat	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5
5		Kajalasan proses pembuatan	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	3	5	5	5	5	4	5
6		Kesesuaian teknik olah	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4
7		Kajalasan kriteria hasil	4	5	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8		Keserututan penyajian materi	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5
9	Manfaat	Kemudahan untuk dipahami	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	
10		Meningkatkan motivasi belajar	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	
11		Memberi pengalaman belajar baru	5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	
12		Kemudahan penggunaan	3	4	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	
13		Meningkatkan konsentrasi siswa	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5	
14	Penggunaan	Dapat digunakan kapan saja	3	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	3	5	5	4	3	5	4	5	5	
15		Dapat digunakan dimana saja	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	
16		Dapat digunakan untuk belajar mandiri	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	
17		Dapat digunakan secara klasikal	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
18		Ketepatan penggunaan bahasa	5	5	4	4	5	3	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	
19	Kesesuaian	Kesesuaian video dengan materi	5	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	
20		Kesesuaian video dengan gaya belajar	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	
21	Visual	Kualitas gambar	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	4	
22		Keterbacaan teks	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	
23		Ketepatan pemilihan font huruf	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	
24		Kesesuaian warna huruf	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	4	5	3	4	5	5	
25		tata letak/layout video	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	5	5	5	
26		Kualitas animasi	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	
27		Kualitas gerakan (motion)	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	
28	Audio	Kesesuaian musik dengan suara dubber	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	
29		Ketepatan penggunaan sound effect	4	4	4	4	4	3	3	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	
30		Penggunaan bahasa mudah dipahami	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	
31		Kajalasan pengucapan suara dubber	3	5	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	
32		Durasi video untuk pembelajaran	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	
TOTAL SKOR			134	133	133	147	144	144	148	145	148	142	145	147	146	151	147	144	148	146	147	141	147	
SKOR MAKSIMUM			160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	
RATA-RATA SKOR			146																					
SKOR MAKSIMUM			160																					
PERSENTASE			91,3																					

**Lampiran 10 Dokumentasi**





## Lampiran 11 Bahan Ajar





memuat tema dan daerah yang digambarkan

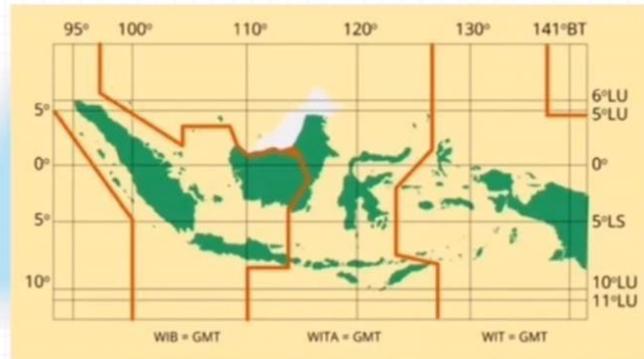


tempat hidup makhluk hidup



sehingga kita tidak salah arah ketika membaca peta





mempermudah menentukan posisi suatu tempat di permukaan bumi



CONTOH SIMBOL UNTUK KENAMPAKAN ALAM

	Sungai
	Gunung
	Danau
	Rawa



simbol-gambar-untuk-menunjukkan keadaan alam asli



## Lampiran 12 K1

FORM K 1



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

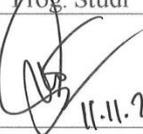
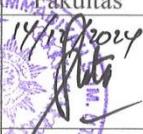
Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Normalisa Nasution  
 N P M : 2102090248  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,82

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 11.11.2024	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 064965	 18.11.2024
	Pengaruh Model Pembelajaran Children Learning Science (CLS) Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 064965	
	Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading Composition (CIRC) Terhadap Kemampuan Membaca Intensif Siswa Kelas V SDN 064965 Sidodame.	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta  
 Pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terimakasih

Medan, 11 November 2024

Hormat Pemohon,



Normalisa Nasution

## Lampiran 13 K2

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Norma Lisa Nasution  
 NPM : 2102090248  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 064965 Sidodame.”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 November 2023  
 Hormat Pemohon,

Norma Lisa Nasution

## Lampiran 14 K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : 3973/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2024  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Norma Lisa Nasution**  
 N P M : 2102090248  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 064965 Sidodame**

Pembimbing : **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **14 Desember 2025**

Medan, 13 Jumadil Akhir 1446 H  
 14 Desember 2024 M



Wassalam  
 Dekan  
  
**Dra. Hj. Syamsuyurhita, M.Pd**  
**NIDN. 0004066701**

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. Kapten Mochtar Bashri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056  
Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Selasa, Tanggal 18 Februari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Normalisa Nasution  
NPM : 2102090248  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame

Revisi/Perbaikan

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Revisi rumusan masalah
2.	Revisi Tujuan penelitian
3.	Revisi Batasan masalah

Medan, April 2025

Proposal dinyatakan Layak/Tidak Layak\* di lanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. KaptenMughtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056  
Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari Selasa, Tanggal 18 Februari 2025 di selenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Normalisa Nasution  
NPM : 2102090248  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame

Dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

#### Hasil Seminar Proposal Skripsi

- ] Disetujui  
 ] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan  
 ] Ditolak

Disetujui Oleh

Dosen Pembahas

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 16 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. KaptenMughtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056  
Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh Mahasiswa/i di bawah ini :

Nama Lengkap : Normalisa Nasution  
NPM : 2102090248  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame

Pada hari Selasa, 18 Februari 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, April 2025

Disetujui Oleh

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 17 Surat Keterangan Bebas Pustaka



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 JL. KaptenMughtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini :

Nama Lengkap : Normalisa Nasution  
 NPM : 2102090248  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame

Benar telah melakukan seminar Proposal Skripsi pada hari Selasa, Tanggal 18 Bulan Februari Tahun 2025.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk memperoleh Surat Izin Riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, April 2025

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU  
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 18 Surat Pernyataan Bebas Plagiasi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
JL. KaptenMughtarBashri No. 3 Medan 20238Telp. (061) 6619056  
Website. <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Normalisa Nasution  
NPM : 2102090248  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Judul Proposal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 diatas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang seminar kembali.

Demikian Surat Pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, April 2025  
Hormat  
Yang membuat pernyataan

**Normalisa Nasution**

## Lampiran 19 Surat Riset Penelitian



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id) [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.linkedin.com/company/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/channel/UC...)

Nomor : 748/II.3-AU/UMSU-02/F/2025  
 Lamp : ---  
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 19 Syawwal 1446 H  
 17 April 2025 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
**Kepala Sekolah SD Negeri 064965 Sidodame**  
 di  
 Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Normalisa Nasution**  
 N P M : 2102090248  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 064965 Sidodame**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



**\*\*Pertinggal\*\***

## Lampiran 20 Surat Selesai Melaksanakan Riset



**PEMERINTAH KOTA MEDAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPT. SD NEGERI 064965**

Jl. Sidodame Komplek Pemda Kel. Pulo Bryan Darat II  
Email : [Sdnegeri064965@gmail.com](mailto:Sdnegeri064965@gmail.com)

Nomor : 652/034/UPTSDN-965/III/2025

Medan, 12 Maret 2025

Lamp :

Hal : Telah Melaksanakan Riset

Kepada Yth,  
Kepala Ka. Prodi PGSD  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Di

Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sesuai dengan surat masuk yang kami terima dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dalam hal melaksanakan riset penelitian untuk pembuatan skripsi mulai tanggal 13 -14 Maret 2025. Maka dengan ini kami memberitahukan bahwasanya mahasiswa tersebut adalah benar telah melakukan riset penelitian di sekolah UPT SDN 064965

Adapun mahasiswa tersebut adalah :

Nama : Normalisa Nasution

NPM : 2102090248

Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 064965 Sidodame

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatiannya kami sampaikan terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



## RIWAYAT HIDUP

### DATA PRIBADI



Nama : Normalisa Nasution  
Tempat /Tanggal Lahir : Sabungan, 10 Januari 2003  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Warga Negara : Indonesia  
Status : Belum Menikah  
Alamat : Dusun Pardomuan Desa Sabungan  
Anak Ke : 1 dari 3 bersaudara  
No Hp/Wa : 0831 1463 4536

### JENJANG PENDIDIKAN

1. Tahun 2009-2015 SDN 112256 Sabungan
2. Tahun 2015-2018 MTS PONPES Dar Al-Ma'arif Basilam Baru
3. Tahun 2018-2021 MAS PONPES Dar Al-Ma'arif Basilam Baru
4. Tahun 2021-2025 Mahasiswi Serjana (S-1) FKIP PGSD UMSU