

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ANIMASI BERBASIS PETUALANGAN DALAM PEMBELAJARAN
IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN DI KELAS V**

SKRIPSI

**OLEH
AHMAD FAIZI ITTAQI
NIM: 20862321060**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ANIMASI BERBASIS PETUALANGAN DALAM PEMBELAJARAN
IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN DI KELAS V**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana

**OLEH
AHMAD FAIZI ITTAQI
NIM: 20862321060**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ANIMASI BERBASIS PETUALANGAN DALAM
PEMBELAJARAN IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN DI
KELAS V**

SKRIPSI

**OLEH
AHMAD FAIZI ITTAQI
NIM: 20862321060**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji
Malang, 18 Mei 2024

Dosen Pembimbing



Rofiqoh Firdausi, M.Pd.

NIDN 0718079203

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Rabu

Tanggal : 29 Mei 2024

Ketua,



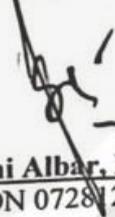
Rofiqoh Firdausi, M.Pd.
NIDN 0718079203

Sekretaris,



Moh. Khoridatul Huda, S.Pd., M.Si., Ph.D.
NIDN 0704058801

Penguji Utama,



Melani Albar, M.Pd.I.
NIDN 0728128703

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd.
NIDN 2103017601

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI



Nanik Ulfa, M.Pd.
NIDN 210501860

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Faizi Ittaqi

NIM : 20862321060

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan dalam Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan di Kelas V

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 18 Mei 2024
Yang membuat pernyataan,



Ahmad Faizi Ittaqi

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Ittaqi, Ahmad Faizi. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan dalam Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan di Kelas V". Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Rofiqoh Firdausi, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Animasi Berbasis Petualangan, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik, serta peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran dan minimnya penggunaan media di kelas sehingga dapat menyebabkan pembelajaran kurang efektif. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menerapkan media pembelajaran Animasi Berbasis Petualangan agar minat, aktivitas dan pemahaman terhadap materi peserta didik meningkat.

Rumusan masalah penelitian ini, yaitu: 1) Bagaimanakah media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada materi sistem pencernaan dalam pembelajaran IPAS kelas V? 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada materi sistem pencernaan dalam pembelajaran IPAS kelas V? 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada materi sistem pencernaan dalam pembelajaran IPAS kelas V?. Berdasarkan rumusan masalah, penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Animasi Berbasis Petualangan, mengukur kelayakan dan efektivitas penggunaan media pembelajaran Animasi Berbasis Petualangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*).

Peneliti melaksanakan penelitian dengan model pengembangan Borg & Gall, melalui delapan tahap yakni Potensi Dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Produk Final. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen penelitian yang diperlukan meliputi: angket, tes dan lembar observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran Animasi Berbasis Petualangan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada uji kelompok kecil sebelum penggunaan media nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 63,3 dengan kategori kurang, sementara itu setelah penggunaan media nilai rata-rata dari peserta didik berada pada kategori baik dengan nilai 83,3. Sedangkan pada uji kelompok sedang, nilai rata-rata *pretest* berada pada kategori kurang dengan nilai 60, dan pada *posttest* nilai rata-rata siswa adalah 84 dengan kategori baik.

ABSTRACT

Ittaqi, Ahmad Faizi. 2024. "Development of Adventure-Based Animation Interactive Learning Media in Learning Science and Diseases of Digestive System Materials in Class V". Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Islamic Sciences, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Rofiqoh Firdausi, M.Pd.

Keywords: *Adventure Based Animation Learning Media , Natural and Social Sciences (IPAS).*

This research is motivated by the lack of interest in learning students, as well as students tend to be passive during learning and the lack of use of media in the classroom so that it can cause learning to be less effective. So to overcome this problem, researchers apply Adventure-Based Animation learning media so that students' interest, activity, and understanding of the material increase.

The formulation of this research problem is: 1) How is the adventure-based animation interactive learning media on digestive system material in class V social science learning? 2) What is the feasibility of adventure-based animation interactive learning media on digestive system material in class V science learning? 3) What is the effectiveness of adventure-based animation interactive learning media on digestive system materials in class V science and science learning? Based on the formulation of the problem, the research aims to develop Adventure-Based Animation learning media, measure the feasibility and effectiveness of using Adventure-Based Animation learning media to improve student learning outcomes. The type of research used in this study is R&D (Research and Development).

The researcher carried out research with the Borg & Gall development model, through eight stages, namely Potential and Problems, Data Collection, Product Design, Design Validation, Design Revision, Product Trial, Final Product. In data collection, the researcher used the necessary research instruments including: questionnaires, tests and observation sheets.

The results of the study show that the application of Adventure Animation learning media can improve student learning outcomes. In the small group test before the use of media, the average score obtained by students was 63.3 with the poor category, while after the use of media, the average score of the students was in the good category with a score of 83.3. Meanwhile, in the medium group test, the average score of the pretest was in the poor category with a score of 60, and in the posttest the average score of students was 84 with a good category.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan dalam Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan Kelas V”.

Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabat beliau yang telah memberikan teladan melalui sunnahnya dan yang kita harapkan syafaatnya di dunia maupun di akhirat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dai bantuan berbagai pihak mulai dari penyusunan proposal, penelitian, sampai selesainya skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ayahanda dan ibunda, yang tanpa henti mencurahkan kesabaran, limpahan kasih sayang, ketulusan hati dan iringan doa sehingga peneliti mampu melangkah menuju kehidupan masa depan yang diharapkan.
2. Bapak Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.S. selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Bapak Dr. Saifuddin, S.Ag., M.Pd. selaku dekan Fakultas Ilmu Keislaman.
4. Ibu Nanik Ulfa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
5. Ibu Rofiqoh Firdausi, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah membimbing peneliti untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Dewan Guru Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Asrikaton, Jl. Mawar No. 122 Dusun Meduran Desa Asrikaton Kecamatan Pakis Kabupaten

Malang.

7. Seluruh teman-teman khususnya seperjuangan bimbingan, teman-teman satu angkatan PGMI 2020, serta kakak tingkat yang telah memberikan masukan, dukungan, serta motivasi.
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan, yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Tiada balasan yang mampu peneliti berikan selain untaian doa dan rangkaian ucapan terimakasih, semoga Allah senantiasa melimpahkan imbalan yang tiada terhingga atas segala jerih payah yang telah diberikan. Akhirnya hanya kehadiran Ilahi Rabbi, peneliti haturkan rasa syukur atas terselesaikannya laporan ini.

Malang, 18 Mei 2024

Penulis



Ahmad Faizi Ittaqi

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian & Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.5 Pentingnya Penelitian & Pengembangan.....	9
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan.....	9
1.7 Definisi Operasional.....	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	12
2.2 Animasi Berbasis Petualangan.....	16
2.3 Pembelajaran IPAS	21
2.4 Materi Sistem Pencernaan.....	24
2.5 Kerangka Berfikir.....	27

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

3.1 Model Penelitian & Pengembangan	29
3.2 Prosedur Penelitian & Pengembangan	30
3.3 Uji coba Produk.....	35
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	37
3.5 Teknik Analisis Data	40

BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN

4. Penyajian Data Uji Coba 42
4.2 Analisis Data 44
4.3 Uji Coba Lapangan 49
4.4 Revisi Produk 50

BAB V PEMBAHASAN

5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi 53
5.2 Analisis Efektifitas Produk 56

BAB VI KESIMPULAN

6.1 Kesimpulan 58
6.2 Saran 59

DAFTAR PUSTAKA 60

LAMPIRAN-LAMPIRAN 63



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media	38
Tabel 3.4.2 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi	39
Tabel 3.4.3 Kisi-Kisi Intrumen Tanggapan Siswa	39
Tabel 3.5.2.1 Penilaian Skala Likert	42
Tabel 4.2.1.1 Hasil Validasi Media Tahap 1 Sebelum Revisi	44
Tabel 4.2.1.2 Hasil Validasi Media Tahap 2 Sesudah Revisi	45
Tabel 4.2.1.3 Hasil Validasi Materi Tahap 1 Sebelum Revisi	46
Tabel 4.2.1.4 Hasil Validasi Materi Tahap 2 Sesudah Revisi.....	47
Tabel 4.3.1.1 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	49
Tabel 4.3.1.2 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Sedang	50
Tabel 4.4.1 Hasil Revisi Materi	51
Tabel 4.4.2 Hasil Revisi Media.....	52



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.4.1 Alur Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 3.2.1 Model Pengembangan Borg and Gall.....	31
Gambar 3.2.2 Modifikasi Model Pengembangan Borg and Gall	32



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	64
Lampiran 2 Pengesahan Judul.....	65
Lampiran 3 Angket Validasi Media.....	66
Lampiran 4 Angket Validasi Materi.....	72
Lampiran 5 Modul Ajar.....	75
Lampiran 6 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	90
Lampiran 7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> siswa	98
Lampiran 8 Dokumentasi Observasi	99
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian	100



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan individu dan masyarakat. Pada dasarnya pengertian pendidikan dalam UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003 adalah, “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan didefinisikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam usaha mengantarkan manusia menuju kedewasaan melalui kegiatan pengajaran dan pelatihan. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu proses, metode, atau tindakan mendidik.

Pengajaran dapat diartikan sebagai suatu metode untuk mengubah norma-norma dan perilaku, baik secara individu maupun sosial, dengan tujuan mendorong perkembangan kemandirian. Pendekatan ini melibatkan berbagai upaya, seperti pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan, dalam rangka memantapkan dan membentuk kedewasaan manusia.¹ Pendidikan

¹ Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). “Pengertian Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, Vol. 4 (6), hal. 7912

dianggap selesai ketika anak-anak mencapai kedewasaan, siap menikah, dan mandiri. Seiring perkembangan dunia dan era globalisasi, sistem pendidikan terus mengalami perubahan untuk mencapai kesempurnaan. Pendidikan berperan penting dalam menghadapi tuntutan zaman yang maju dan berkembang secara teknologi, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang mendukung efektivitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

Salah satu permasalahan utama di dunia pendidikan adalah kelemahan dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa cenderung lebih fokus pada pembelajaran teori, sementara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari kurang ditekankan. Orientasi pembelajaran di kelas lebih ditujukan pada pemahaman materi pelajaran, namun kurangnya penerapan praktis menyebabkan pemahaman siswa menjadi terbatas. Dalam konteks belajar mengajar, peran guru diharapkan untuk mengembangkan potensi dan kreativitas siswa, memastikan bahwa pengetahuan yang diperoleh tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan masa depan.

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam proses pembelajaran. Sebagai sumber belajar, media pembelajaran memiliki potensi untuk memperkaya wawasan siswa. Dengan berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru, mereka dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan memahamkan. Pemakaian media pembelajaran juga dapat merangsang minat siswa untuk belajar hal-hal baru, menjadikannya suatu pengalaman pembelajaran yang lebih berkesan.

Oleh karena itu, pengelolaan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam lembaga pendidikan formal.

Penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk mempelajari hal-hal baru, menjadikannya pengalaman belajar yang lebih menarik. Oleh karena itu, pengelolaan media pembelajaran sangat penting dalam lingkungan sekolah formal. Pilihan media yang tepat dapat mendukung tercapainya tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Dengan demikian, peran guru tidak hanya terletak pada penyampaian materi pelajaran secara tradisional, tetapi juga pada kemampuannya dalam mengintegrasikan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan pemahaman siswa.²

Pemanfaatan petualangan animasi dalam media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi animasi, peneliti berharap dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang kompleks, seperti materi tentang sistem pencernaan, melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan bapak Muhamad Fauzi, S.Ag. selaku guru kelas VA di MINU Asrikaton,

² Dwijayani, N. M. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 3, 2018, hal. 172

menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang masih tradisional dan kurangnya kreativitas dalam strategi pengajaran serta keterbatasan alat peraga atau media pembelajaran dapat menghambat efektivitas dan kondusivitas pembelajaran. Meskipun kita berada di era teknologi dan informasi, MINU Asrikaton belum sepenuhnya meenerapkan pembelajaran berbasis interaktif.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru menggunakan media pembelajaran berupa alat bantu, khususnya animasi interaktif. Media ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi, mengembangkan tingkat berpikir siswa, dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti animasi, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan tuntutan zaman yang menuntut penerapan teknologi dalam pendidikan.³

Mata pelajaran IPAS memiliki materi kegiatan ekonomi berupa produksi, distribusi dan konsumsi. Pada pembelajaran IPAS, peserta didik dapat melakukan peran dengan proyek agar ketiga jenis kegiatan ekonomi dapat dipahami dengan pengalaman. Mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS dengan dasar bahwa IPA dan IPS merupakan pengembangan keterampilan inkuiri/berpikir ilmiah. Sedangkan menurut Atkisson Berbagai problematika kehidupan sehari-hari tidak dapat dipecahkan dengan mengandalkan satu disiplin ilmu, sehingga dengan digabungkannya mata

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran penggunaan dan Pembuatannya (Bandung: Sinar baru, 1997), hal. 2

pelajaran IPA dan IPS diharapkan mampu membantu anak berpikir holistic untuk mengatasi permasalahan kehidupan sehari-hari.⁴

Bahtiar Ismail Adkhar dalam skripsinya mengemukakan bahwa pemanfaatan media yang baik dan memadai diharapkan dapat membangkitkan kreativitas pikiran, menarik perasaan, memusatkan perhatian, dan membangkitkan minat siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan memotivasi.⁵ Penggunaan media juga dianggap dapat mengurangi kemungkinan verbalisme yang muncul saat pembelajaran tanpa dukungan media. Dengan memanfaatkan media, unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan verbalisme memungkinkan siswa untuk memahami konsep secara realistis dan teliti, sambil memberikan pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya membentuk pemahaman yang konkret.

Selanjutnya penelitian kedua, Ivina Nur Ismi dalam skripsinya mengungkapkan bahwa Video animasi merupakan perpaduan antara audio dan gambar yang bergerak. Peneliti memilih media video animasi karena karakteristik siswa SD masih sangat menarik dengan animasi kartun. Pada pembelajaran menggunakan video animasi tersebut menyajikan materi yang

⁴ Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8 (2), hal. 2100-2112.

⁵ Bastiar Ismail Adkhar. 2016. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD." : 1-195.

menarik sehingga siswa akan lebih senang dan menikmati pembelajaran dengan baik serta mudah dipahami materi yang sedang dipelajari.⁶

Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan, dan pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peran sentral dalam membantu siswa memahami dunia sekitar mereka. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi sangat krusial untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan keyakinan akan potensi penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) materi sistem pencernaan di MINU Asrikaton, melalui uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan dalam Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan di Kelas V.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti merumuskan tiga rumusan masalah sebagai berikut.

⁶ Ivina Nur Ismi, 2021, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru.” Hal. 6

1. Bagaimanakah media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada materi sistem pencernaan dalam pembelajaran IPAS kelas V?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada materi sistem pencernaan dalam pembelajaran IPAS kelas V?
3. Bagaimanakah efektifitas media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada materi sistem Bagaimana pencernaan dalam pembelajaran IPAS kelas V?

1.3 Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan Penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada materi sistem pencernaan dalam pembelajaran IPAS kelas V.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada materi sistem pencernaan dalam pembelajaran IPAS kelas V.
3. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada materi sistem pencernaan dalam pembelajaran IPAS kelas V.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Perencanaan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa bahan animasi berbasis petualangan. Untuk spesifikasi produk pengembangan dapat diidentifikasi dibawah ini:

1. Media Pembelajaran Interaktif Animasi Petualangan untuk Materi sistem pencernaan di Kelas V.
2. Media ini berfokus pada pembuatan video pembelajaran interaktif dengan elemen petualangan animasi menggunakan aplikasi canva dan inshot.
3. Konten interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, menggali lebih dalam, dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan.
4. Video dirancang dengan visualisasi yang menarik, memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep alat pencernaan.
5. Desain estetika video mengutamakan kejelasan dan ketepatan dalam menyampaikan informasi, serta melibatkan unsur-unsur animasi yang menarik.
6. Menyertakan audio penjelasan untuk setiap bagian materi, memberikan tambahan pengertian dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan.
7. Media ini bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyajikan materi secara dinamis dan interaktif.
8. Diharapkan dapat memicu minat dan motivasi siswa dalam belajar, mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang berkesan.

1.5 Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan untuk materi sistem pencernaan di kelas V sangat perlu dikerjakan dan dikembangkan dengan beberapa alasan, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan pada mata pelajaran IPAS pada materi sistem pencernaan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Mengoptimalkan pembelajaran melalui media interaktif berbasis petualangan animasi. Hal ini penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan merangsang minat belajar.
3. Video ini dikembangkan agar mencapai tujuan pembelajaran secara tuntas.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan untuk materi sistem pencernaan adalah:

1. Adanya pengembangan media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan sebagai salah satu upaya mempermudah dalam proses pembelajaran di kelas V.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan diharapkan selama proses pembelajaran berlangsung lebih menarik serta menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada siswa.

3. Melalui media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan siswa akan merespons positif terhadap media pembelajaran interaktif animasi berbasis petualangan, meningkatkan partisipasi dan minat belajar mereka.
4. Media pembelajaran animasi berbasis petualangan ini dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan batasan dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini yaitu pada keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada muatan IPAS diantaranya:

1. Keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah dapat menjadi hambatan dalam penerapan media interaktif ini.
2. Keterbatasan ruang dan waktu dalam konteks pembelajaran kelas V di sekolah tertentu dapat mempengaruhi implementasi dan efektivitas media pembelajaran interaktif ini
3. Respons siswa terhadap media pembelajaran dapat bervariasi, dan faktor-faktor individual seperti minat dan motivasi siswa mungkin mempengaruhi hasil penelitian.
4. Penggunaan media petualangan animasi di dalam kelas harus ada LCD atau Proyektor beserta media audionya.

1.7 Definisi Operasional

1. **Media Pembelajaran Interaktif** adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan interaksi antara siswa dan

materi pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Berbasis Petualangan dalam Pembelajaran IPAS Materi Sistem Pencernaan di Kelas V," media tersebut adalah animasi berbasis petualangan yang dirancang untuk mengajarkan materi sistem pencernaan kepada siswa kelas V. Media ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa.

2. **Animasi Berbasis Petualangan** Animasi berbasis petualangan merupakan video interaktif yang dibuat dengan aplikasi Canva dan InShot. Kontennya memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan visualisasi yang menarik. Video ini dirancang untuk memudahkan pemahaman konsep alat pencernaan, mengutamakan kejelasan informasi, dan melibatkan unsur animasi yang menarik. Dengan audio penjelasan pada setiap bagian materi, media ini bertujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran secara dinamis dan interaktif, dengan harapan dapat memicu minat dan motivasi siswa, menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman berkesan.
3. **IPAS** Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPA dan IPS) disatukan menjadi satu mata pelajaran bernama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuannya adalah untuk merangsang minat anak-anak dalam mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai kesatuan yang utuh.