

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA
MATERI METAMORFOSIS HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III MI SYIHABUDDIN MALANG**

SKRIPSI

OLEH

IRMA WILDANIYAH

NIM. 220103110077



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA
MATERI METAMORFOSIS HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III MI SYIHABUDDIN MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)

OLEH

IRMA WILDANIYAH

NIM. 220103110077



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Rini Nafsiati Astuti, M. Pd
NIP : 197505312003122003

Selaku Dosen Pembimbing, menerangkan bahwa:

Nama : Irma Wildaniyah
NIM : 220103110077
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada
Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Rini Nafsiati Astuti
NIP. 197505312003122003


Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP.197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA
MATERI METAMORFOSIS HEWAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS III MI SYIHABUDDIN MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Irma Wildaniyah (220103110077)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 26 Mei 2026 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji
Ketua Penguji
Dr. Abd Gafur, M.Ag
NIP. 197304152005011004

Tanda Tangan

Anggota Penguji
Fitratul Uyun, M.Pd
NIP.19821022201802012132

Sekretaris
Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 197505312003122003

Pembimbing
Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd
NIP. 197505312003122003



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823200003100

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Dr. Rini Nafsiati Astuti, M. Pd
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Nota Dinas Pembimbing

Malang, 16 April 2026

Hal : Irma Wildaniyah

Lamp : 4 (empat) Eksemplar

Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca serta memeriksa skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama	: Irma Wildaniyah
NIM	: 220103110077
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa Skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, kami memohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. WB.

Pembimbing,


Dr. Rini Nafsiati Astuti, M. Pd
NIP.197505312003122003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irma Wildaniyah

NIM : 220103110077

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan direncanakan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, 01 Mei 2026

Hormat saya



Irma Wildaniyah

NIM. 220103110077

MOTTO

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۖ

“Apabila engkau telah selesai (dengan suatu kebajikan), teruskan bekerja keras (untuk kebajikan yang lain)”

(Q.S Al-Insyirah:7)

“Jika lelah, istirahat sebentar. Bukan berarti berhenti pada jalannya”.

(Irma)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur atas Rahmat dan nikmat Allah SWT yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Karya ini akan menjadi bukti dari perjalanan yang penuh perjuangan serta do'a, oleh karena itu penulis akan mempersembahkan karya ini kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Wahidul Qohar dan Ibu Luthfiyatin terima kasih atas segala pengorbanan yang diberikan dan senantiasa mendoakan tanpa henti, kasih sayang yang tulus dan dukungan yang tiada henti. Walaupun Bapak dan Ibu tidak pernah mengenyam pendidikan di perguruan tinggi, tetapi mereka senantiasa memberikan hal terbaik, mengusahakan dan memberikan dukungan secara moral dan finansial. Dan terima kasih atas segala kasih sayang yang telah diberikan menjadi sumber kekuatan terbesar dalam setiap langkah saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua saudara saya, yang senantiasa menjadi penyemangat bagi penulis untuk terus belajar dan berkembang menjadi sosok yang mampu membawa dampak positif bagi mereka serta berusaha menjadi panutan yang baik. Keluarga besar saya yang selalu memberi semangat, motivasi, menjadi tempat berbagi dan doa dalam setiap proses yang saya jalani.
3. Terakhir, tak lupa untuk diri saya sendiri. Terima kasih telah berusaha dan bertahan hingga sejauh ini untuk berani melangkah demi menyelesaikan tugas akhir dengan segala keterbatasan yang dibantu dengan doa dan usaha. Apresiasi yang sebesar-besarnya telah bertahan dan tetap semangat, meskipun hampir ingin membuatku menyerah.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur senantiasa penulis haturkan ke hadirat Allah SWT atas curahan Rahmat serta hidayahnya sehingga skripsi yang berjudul pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Syihabuddin Malang dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umat islam dari jalan kegelapan menuju cahaya kebenaran melalui ajaran agama islam.

Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari program studi yang penulis tempuh. Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari tidak sedikit pihak yang memberikan bantuan, dukungan, serta bimbingan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Ahmad Abthoki M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Ikha Sulis Setyaningrum, M.Pd., selaku dosen wali yang telah sabar dalam membimbing selama perkuliahan mulai dari awal hingga akhir.

5. Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi dengan baik dan tepat waktu.
6. Segenap dosen dan civitas akademik Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Ibu Qurrotuaini, S.T selaku Kepala Sekolah serta Ibu Nafiatur Rosyida, S.Pd selaku guru kelas III MI Syihabuddin Malang sekaligus validator ahli pembelajaran yang telah memberikan ruang dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Bapak Ahmad Abthoki, M.Pd dan juga Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, yang telah berkenan menvalidasi produk serta berkenan memberikan penilaian dan masukan yang berguna untuk perbaikan produk yang penulis kembangkan.
9. Kedua orang tua peneliti, Bapak Wahidul Kohar dan Ibu Lutfiyatin yang senantiasa mendoakan, menasihati, memotivasi serta memberikan dukungan kepada peneliti. Kepada saudara saya yang selalu memberikan motivasi dan dukungan ketika saya mengeluh.
10. Teman seperjuangan PGMI angkatan 2022, khususnya PGMI C yang telah kebersamai selama bangku perkuliahan.
11. Sahabat seperjuangan dan sahabat terbaik Fara Agustin dan Rizki Al Falaq yang selalu memberikan support, bantuan serta kebersamai selama menyelesaikan tugas akhir.

12. Teman-temanku cindy, silfi, hani dan cahya, serta teman satu bimbingan yang saling menguatkan dan memberikan motivasi serta saling memberikan dukungan dan bantuan selama peneliti mengerjakan tugas akhir.
13. Peserta didik kelas III MI Syihabuddin Malang yang telah bersedia menjadi subjek penelitian ini.
14. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, peneliti mengakui bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Walaupun demikian, peneliti berharap karya ini dapat memberi manfaat serta menambah pengetahuan bagi para pembaca.

Malang, 01 Mei 2026

Penulis



Irma Wildaniyah

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	`	ء	=	`
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang= û

C. Vokal Diftong

أَو = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT	xviii
ملخص	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	9
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan.....	10
E. Asumsi dan Keterbatasan	11
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	12
G. Orisinalitas Pengembangan	13
H. Definisi Istilah	16
I. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Kajian Teori	18
B. Perspektif Teori dalam Islam	38
C. Kerangka Berpikir	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Jenis Penelitian	43

B. Model Pengembangan	43
C. Prosedur Pengembangan	44
D. Uji Produk	49
E. Jenis Data.....	55
F. Instrument Pengumpulan Data	55
G. Teknik Pengumpulan Data.....	56
H. Analisis Data	57
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	63
A. Hasil Pengembangan Produk.....	63
B. Hasil Analisis Data Uji Produk.....	81
C. Revisi Produk	89
BAB V PEMBAHASAN.....	91
A. Pengembangan Produk	91
B. Validitas dan Kemenarikan Bahan Ajar.....	94
C. Efektivitas Hasil Belajar Berdasarkan Uji Pretest-Posttest	97
BAB VI PENUTUP.....	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan.....	13
Tabel 3.1 Indikator Lembar Validasi Materi.....	51
Tabel 3.2 Indikator Lembar Validasi Media	52
Tabel 3.3 Indikator Lembar Validasi Pembelajaran.....	54
Tabel 3.4 Kriteria Kategori Hasil Kevalidan	58
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk	59
Tabel 3.6 Kategori Tafsiran N-Gain	61
Tabel 3.7 Kriteria Skor N-Gain	61
Tabel 4.1 Storyboard.....	66
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	82
Tabel 4.3 Hasil Validasi Media.....	84
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	85
Tabel 4.5 Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa	86
Tabel 4.6 Data Hasil Angket Respon Siswa	88
Tabel 4.7 Revisi Produk Media Video Animasi.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metamorfosis Sempurna Kupu-Kupu.....	31
Gambar 2.2 Metamorfosis Tidak Sempurna Belalang	32
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	44
Gambar 4.1 Halaman Cover Media	70
Gambar 4.2 Halaman Tujuan Pembelajaran	71
Gambar 4.3 Halaman Pertanyaan Pemantik	71
Gambar 4.4 Halaman Materi/Pengertian	72
Gambar 4.5 Halaman Jenis Metamorfosis.....	72
Gambar 4.6 Halaman Contoh Hewan Metamorfosis Sempurna	73
Gambar 4.7 Halaman Tahap Metamorfosis Sempurna.....	74
Gambar 4.8 Halaman Contoh Hewan Metamorfosis Tidak Sempurna	74
Gambar 4.9 Halaman Tahap Metamorfosis Tidak Sempurna.....	75
Gambar 4.10 Halaman Perbedaan Metamorfosis	76
Gambar 4.11 Halaman Quiz/Latihan Soal Singkat.....	78
Gambar 4.12 Halaman Pesan/Quotes	78
Gambar 4.13 Halaman Penutup.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Izin Survey dan Penelitian	109
Lampiran 2 Surat Validasi Ahli Materi	110
Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	111
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi	112
Lampiran 5 Surat Validasi Ahli Media	115
Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Ahli Media	116
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media	117
Lampiran 8 Surat Validasi Ahli Pembelajaran	120
Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran	121
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	122
Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Pretest dan Posttest	125
Lampiran 12 Hasil Pretest dan Posttest	127
Lampiran 13 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	131
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Siswa	132
Lampiran 15 Dokumentasi	135
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup	136

ABSTRAK

Wildaniyah, Irma. 2026. **Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang**, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing Skripsi: Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd.

Kemajuan teknologi mendorong inovasi media pembelajaran lebih interaktif dan menarik perhatian, khususnya digunakan untuk pembelajaran IPAS sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kemenarikan dan mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan.

Penelitian ini menggunakan penelitian (R&D) dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Peneliti menggunakan subjek penelitian siswa kelas III MI Syihabuddin Malang berjumlah 11 siswa, dengan menggunakan teknik analisis data uji validitas produk, angket respon siswa, serta uji *pretest-posttest* dengan menggunakan perhitungan N-Gain.

Hasil pengembangan melalui tahap analyze, peneliti melakukan observasi dan wawancara untuk menganalisis kebutuhan siswa dan permasalahan pembelajaran. Tahap design dilakukan dengan menyusun storyboard pada video animasi. Tahap development dilakukan dengan membuat media video animasi berbasis canva kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Tahap implementation dilakukan melalui uji coba kepada siswa. Selanjutnya tahap evaluation dilakukan untuk mengetahui validitas, kemenarikan, dan keefektifan peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan hasil evaluasi dan revisi produk. Hasil validasi ahli materi mendapatkan rata-rata sebesar 97,5% termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil validasi ahli media mendapatkan rata-rata 91,67% termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hasil validasi ahli pembelajaran rata-rata sebesar 94,23% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Untuk hasil kemenarikan media sebesar 90% yang termasuk dalam kategori “sangat menarik”. Untuk hasil peningkatan belajar siswa dari N-Gain memperoleh 0,68 menunjukkan kategori “sedang” dan memperoleh presentase N-Gain sebesar 67,68% termasuk dalam klasifikasi “cukup efektif”. Seluruh hasil di dapatkan dari penilaian validator ahli, angket respon siswa dan soal pretest-posttest.

Kata Kunci: Video Animasi, Canva, Metamorfosis Hewan, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

Wildaniyah, Irma. 2026. **Development of Canva-Based Animation Video Media on Animal Metamorphosis Material to Improve the Learning Outcomes of Grade III Students of MI Syihabuddin Malang**, Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang, Thesis Supervisor: Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd.

Technological advances encourage learning media innovation to be more interactive and attention-grabbing, especially used for elementary school science learning. The purpose of this study is to find out the validity, attractiveness and increase of student learning outcomes using canva-based animation video media on animal metamorphosis material.

This research uses ADDIE's research (R&D) and development model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The researcher used the research subjects of 11 students in grade III of MI Syihabuddin Malang, using data analysis techniques for product validity tests, student response questionnaires, and *pretest-posttest* tests using N-Gain calculations.

The results of the development through the analyze stage, the researcher conducts observations and interviews to analyze student needs and learning problems. The design stage is carried out by compiling a storyboard on an animated video. The development stage is carried out by creating a Canva-based animation video media and then validated by material experts, media experts, and learning experts. The implementation stage is carried out through trials for students. Furthermore, the evaluation stage is carried out to determine the validity, attractiveness, and effectiveness of improving student learning outcomes based on the results of product evaluation and revision. The results of the validation of the validation of the subject matter experts obtained an average of 97.5% included in the "very valid" category. The validation results of media experts got an average of 91.67% included in the "very valid" category. The average validation results of learning experts are 94.23% which is included in the "very valid" category. For the results of media attractiveness of 90% which are included in the category of "very interesting". For the results of learning improvement, students from N-Gain obtained 0.68 indicating the "moderate" category and obtained an N-Gain percentage of 67.68% included in the classification of "moderate". All results were obtained from expert validator assessments, student response questionnaires and pretest-posttest questions.

Keywords: Animated Video, Canva, Animal Metamorphosis, Student Learning Outcomes

ملخص

ولدانيا، إيرما. 2026. تطوير وسائط فيديو رسوم متحركة معتمدة على كانفا حول مادة تحول الحيوانات لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الثالث في المعهد الطبي سيهاب الدين مالانغ، أطروحة. برنامج تعليم المعلمين في مدرسة ابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية في مالانغ، مشرف الرسالة: الدكتورة ريني نفسياتي أستوتي، ماستر في البداية.

تشجع التطورات التكنولوجية ابتكار وسائل التعلم ليكون أكثر تفاعلية وجاذبية للانتباه، خاصة في تعلم العلوم في المدارس الابتدائية. الغرض من هذه الدراسة هو معرفة مدى صحة وجاذبية وزيادة نتائج تعلم الطلاب باستخدام وسائط فيديو الرسوم المتحركة المعتمدة على مادة تحول الحيوانات.

يستخدم هذا البحث نموذج البحث والتطوير (R&D) الخاص بأدي الذي يتكون من خمس مراحل، وهي التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. استخدم الباحث موضوعات البحث لـ 11 طالبا في الصف الثالث من معهد ميديولوجيا سيهاب الدين مالانغ، باستخدام تقنيات تحليل البيانات لاختبارات صحة المنتجات، واستبيانات استجابة الطلاب، واختبارات ما قبل الاختبار وما بعد الاختبار باستخدام حسابات N-Gain.

نتائج التطوير خلال مرحلة التحليل، يجري الباحث ملاحظات ومقابلات لتحليل احتياجات الطلاب ومشكلاتهم التعليمية. يتم تنفيذ مرحلة التصميم من خلال تجميع لوحة قصة على فيديو متحرك. يتم تنفيذ مرحلة التطوير من خلال إنشاء وسائط فيديو رسوم متحركة مبنية على Canva، ثم يتم التحقق منها من قبل خبراء المواد وخبراء الإعلام وخبراء التعلم. يتم تنفيذ مرحلة التنفيذ من خلال تجارب للطلاب. علاوة على ذلك، تجرى مرحلة التقييم لتحديد صحة وجاذبية وفعالية تحسين نتائج التعلم للطلاب بناء على نتائج تقييم المنتج والمراجعة. حصلت نتائج التحقق من صحة الخبراء في الموضوع على متوسط 97.5٪ مدرجة ضمن فئة "الصلاحية جدا". حصلت نتائج التحقق من خبراء الإعلام على متوسط 91.67٪ ضمن فئة "الصلاحية جدا". متوسط نتائج التحقق من صحة خبراء التعلم هو 94.23٪، وهو مدرج ضمن فئة "الصلاحية جدا". لنتائج جاذبية الوسائط بنسبة 90٪ والتي تدرج ضمن فئة "مثير للاهتمام جدا". بالنسبة لنتائج تحسين التعلم، حصل طلاب N-Gain على 0.68 مما يدل على فئة "متوسطة" وحصلوا على نسبة N-Gain بنسبة 67.68٪ مدرجة ضمن تصنيف "متوسط". تم الحصول على جميع النتائج من تقييمات الخبراء المدققين، واستبيانات استجابة الطلاب، وأسئلة ما قبل الاختبار وما بعده.

الكلمات المفتاحية: فيديو متحرك، كانفا، تحول الحيوان، نتائج تعلم الطلاب

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 teknologi di Indonesia berkembang sangat pesat dan canggih. Teknologi adalah sarana penyediaan alat atau cara yang diperlukan untuk keberlangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Menurut Castells (2004) dalam Dea Azzahra & Nurjaman (2023) teknologi diartikan sebagai sekumpulan alat, prosedur dan aturan yang berfungsi sebagai penerapan ilmu pengetahuan ilmiah terhadap tugas tertentu dalam proses yang dilakukan secara berulang. Sedangkan menurut Balya (2023) arti teknologi adalah penggunaan ilmu perilaku, ilmu alam dan berbagai pengetahuan lainnya secara terstruktur untuk memecahkan suatu permasalahan. Adanya teknologi menjadikan akses dalam pendidikan menjadi lebih mudah dan menarik. Teknologi berperan sebagai instrumen atau alat yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa (Awailiyah et al., 2024). Secara garis besar, teknologi adalah keterampilan sistematis untuk menciptakan suatu alat yang dapat membantu manusia untuk memecahkan suatu permasalahan.

Era digital sekarang, kemajuan dan perkembangan teknologi meningkat semakin pesat di bidang pendidikan yang dapat memberikan dampak signifikan pada pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi berupa audio, visual dan audiovisual yang sangat membantu siswa khususnya anak sekolah dasar untuk memahami pembelajaran yang sifatnya abstrak (Putri et al., 2025).

Penggunaan media menjadi fungsi penting untuk berlangsungnya proses pembelajaran. pemilihan media yang tepat juga mampu membantu meningkatkan pemahaman, memperkuat keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran serta meampu menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan (Nisa et al., 2025). Media pembelajaran perlu dikembangkan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang pesat, yangmana telah mengubah atau mentransformasikan media dari bentuk konvensional menjadi digital yang lebih interaktif. Menurut Azqiyya et al., (2023) mendefinisikan media pembelajaran dengan sesuatu atau perangkat yang berkontribusi dalam pelajaran yangmana dimanfaatkan untuk memaparkan informasi atau topik materi, sehingga memungkinkan siswa faham tentang isi materi secara baik dan efektif. Disamping itu, media pembelajaran menjadi peranan penting dalam proses belajar mengajar dikarenakan bisa meningkatkan mutu pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran terbukti lebih efektif dan mengurangi rasa bosan pada peserta didik (Aviana et.al., 2018). Seiring pesatnya perkembangan teknologi sehingga diperlukan pembaharuan pada media yaitu dengan cara mengintegrasikan teknologi dalam proses pembuatan media, yang nantinya dapat menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan interaktif (Muhammad Pallawagau et al., 2024). Disini terdapat suatu media yang bisa dimanfaatkan pengajar dalam kelas yaitu media video animasi.

Salah satu penggunaan media teknologi yang mudah dijangkau dan diterapkan oleh guru, peserta didik ataupun masyarakat yaitu media vidio

(Aviana et al., 2017). Video animasi ialah media interaktif yang memberikan kontribusi secara langsung kepada siswa, yang mana di dalamnya menjelaskan materi secara audiovisual dan menyenangkan sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik. Video animasi merupakan suatu media yang menyajikan rangkaian gambar bergerak dilengkapi dengan audio atau suara (Irawan dkk et al., 2021). Penerapan media berbassis video animasi, dapat menjadikan peserta didik fokus belajar serta memberikan respon yang efektif.

Terdapat salah satu website yang bisa dimanfaatkan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berupa vidio animasi, yaitu canva. Canva ialah situs yang didalamnya berisi desain grafis yang sangat populer dan mudah dipakai, didalamnya terdapat banyak fitur yang dapat diakses untuk meneghasilkan konten visual yang menarik. Canva tidak hanya menawarkan template atau desain grafis, melainkan juga terdapat bahan presentasi, menawarkan template desain produk, poster, spanduk dan foto profil (Hapsari & Zulherman, 2021). Menurut Salma dkk (2025), canva adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai templat visual, infografis, animasi dan presentasi interaktif yang mudah digunakan guru tanpa perlu ahli desain grafis yang kompleks. Adanya fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan, canva memudahkan guru untuk menyusun materi dalam bentuk presentasi dinamis, serta dapat menambahkan quiz interaktif yang mampu mendorong kemauan siswa dalam belajar serta melibatkan partisipasi siswa sepanjang proses pembelajaran. Aplikasi canva

cocok digunakan untuk membantu guru dalam membuat media ataupun materi terutama pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar.

IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan berbagai fenomena alam dengan kondisi sosial di lingkungan. IPA sendiri adalah cabang ilmu pengetahuan yang berfokus untuk mengkaji alam semesta baik makhluk hidup maupun tak hidup beserta gejala alam yang diperoleh melalui penerapan metode ilmiah. Sedangkan IPS sendiri adalah didasarkan pada realita dan fenomena sosial dari berbagai aspek dan cabang ilmu sosial (Nurlaila et al., 2025). Mata pelajaran IPAS dibuat agar siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, dapat memahami gejala alam dan sosial, serta dapat menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar dan masyarakat. Namun dalam prakteknya, siswa sekolah dasar masih banyak mengalami berbagai kendala yang sering muncul seperti nilai belajar siswa yang rendah di mata pelajaran IPAS. Terdapat salah satu materi dalam mata pelajaran IPAS kelas III yaitu metamorfosis hewan.

Metamorfosis merupakan proses transformasi bentuk yang dapat diamati dengan panca indera karena terjadi pergantian pada hewan yang bermetamorfosis yang sifatnya sangat signifikan (Rahman et al., 2020). Metamorfosis dapat disebut sebagai siklus hidup atau tahapan bagi makhluk hidup yang terdiri dari beberapa siklus selama masa hidupnya mulai kecil sampai dewasa. Metamorfosis terbagi menjadi dua jenis, metamorfosis sempurna dan tidak sempurna (Kindangen et al., 2020). Jenis metamorfosis sempurna terdiri dari 4 tahap yaitu telur - larva (fase pertumbuhan) - pupa (fase transformasi) - imago (fase dewasa). Contohnya kupu-kupu, lalat,

nyamuk, lebah dan kumbang. Sedangkan jenis metamorfosis tidak sempurna terdiri dari 3 tahap yaitu telur - nimfa (muda) - imago (dewasa). Contohnya belalang, jangkrik, katak, kecoa, rayap dan capung (Standar & Pendidikan, 2022). Materi metamorfosis hewan bersifat abstrak jika tidak didukung media yang sesuai dengan karakteristik siswa untuk diterapkan karena siswa membutuhkan visualisasi yang nyata dan mudah dipahami. Oleh sebab itu, siswa memerlukan video sebagai media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk memahami dan menjelaskan materi secara baik.

Kenyataannya, hasil observasi awal dan wawancara pada hari Selasa, 23 September 2025 di MI Syihabuddin Malang, guru kelas III mengatakan bahwa siswa masih kesusahan dalam memahami topik metamorfosis hewan terutama tahapan-tahapan perkembangbiakan hewan, dan guru juga masih menggunakan teknik ceramah serta cenderung menggunakan media konvensional contohnya lks serta buku paket dan gambar sederhana. Guru mengatakan bahwa, pernah mengajar menggunakan media interaktif, akan tetapi pada mata pelajaran lain yaitu bahasa Indonesia. Untuk mata pelajaran IPAS khususnya materi metamorfosis, guru belum pernah memanfaatkan media berbasis digital seperti video animasi pada mata pelajaran sains. Hasil wawancara juga mengatakan jika siswa lebih suka memakai media dalam pembelajaran untuk memahami pelajaran dengan baik. Dengan kondisi lapangan seperti ini, dominan siswa merasa kesusahan dalam memahami materi proses perubahan metamorfosis pada hewan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa kurang semangat pada saat mata

pelajaran IPAS khususnya materi metamorfosis, sehingga hasil belajar kognitifnya cenderung rendah. Padahal pada hakikatnya, anak sekolah dasar lebih mudah memahami konsep materi melalui pembelajaran secara interaktif dan bersifat visual. Oleh karenanya, diperlukan media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa sekaligus membantu siswa memahami konsep belajar secara langsung seperti pada materi metamorfosis hewan. Dengan penerapan media pembelajaran ini, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar kelas 3 di MI Syihabuddin Malang.

Hasil belajar menurut Nurrita (2018) ialah nilai yang diberikan pengajar kepada siswa sesudah menyelesaikan pembelajaran, dengan ketentuan penilaian yang mencakup nilai kognitif, afektif dan psikomotorik siswa dengan adanya perbedaan yang signifikan. Sedangkan menurut Firmansyah dalam Erawati (2022) hasil belajar didefinisikan dengan perubahan yang dialami setiap individu setelah menjalani proses pembelajaran. Adanya perubahan pada hasil belajar merupakan bentuk peningkatan selama proses pembelajaran yang salah satu faktornya yaitu guru menggunakan media yang menarik, dengan demikian siswa tidak cepat bosan serta dapat mencerna pelajaran dengan antusias.

Menurut penelitian terdahulu yang mendukung permasalahan ini telah dilaksanakan oleh Marjania Afifa & Nur Azmi Alwi (2024), bahwa penggunaan media video animasi terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas 3 SD yang menunjukkan skor 96,94 yang berada pada rata-rata >80 (termasuk kategori sangat tinggi). Hal

ini sejalan dengan penelitian Edwina Ariandhini dan Indri Anugraheni, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sesudah diterapkannya media vidio animasi yang berbasis Animaker pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi untuk siswa kelas 3 SD. Dari hasil posttest yang sudah dilakukan mendapatkan hasil yang lebih baik. Dalam hal ini, penggunaan vidio animasi berbasis Animaker dalam pembelajaran sangat relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD (Ariandhini & Anugraheni, 2022).

Berdasarkan deskripsi yang sudah dijelaskan diatas, terdapat sejumlah perbedaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan, khususnya pada konten materi yang dikembangkan, pendekatan yang dipakai, serta fokus tujuan dari penelitian. Oleh karena itu, peneliti dapat mengisi celah dari penelitian terdahulu dengan mengambil materi metamorfosis hewan khususnya pada kelas 3 MI dengan menggunakan media video animasi berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini, penulis menghadirkan inovasi terbaru dari vidio animasi berbasis canva yaitu dengan menambahkan atau menggabungkan quis sederhana yang dapat langsung dijawab oleh anak-anak untuk meningkatkan daya ingat berdasarkan materi yang sudah dijelaskan di awal vidio tersebut. Vidio animasi berbasis canva pada penelitian ini juga diisi dengan suara atau narasi asli dari pembuat. Sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada materi lain dan menggunakan sistem pendekatan lain yang berbasis aplikasi Animaker dan Plotagon yang hanya menampilkan vidio animasi berisi penjelasan materi saja.

Dari fakta di lapangan tersebut dapat disimpulkan bahwasanya siswa masih mengalami dan merasa kesusahan dalam belajar terutama memahami materi metamorfosis hewan yang disampaikan guru tanpa menggunakan media interaktif yang dapat membantu pemahaman materi. Serta kurangnya ketersediaan media yang mendukung untuk pembelajaran berlangsung di dalam kelas.

Dengan ini, solusi yang dapat diterapkan dalam penerapan selama pembelajaran adalah menggunakan media video animasi berbasis canva, karena media ini dianggap relevan guna mengatasi kesulitan belajar siswa khususnya pada materi metamorfosis hewan. Media video animasi berbasis canva pun mempunyai kelebihan yang menjadikan pembelajaran lebih relevan. Seperti, canva menyediakan berbagai template atau proyek animasi yang mudah digunakan, sehingga pendidik dapat membuat video pembelajaran tanpa harus mempunyai keterampilan desain grafis yang baik. Kemudian video animasi berbasis canva juga mampu menjadikan visualisasi dinamis dari konsep yang sulit dipahami seperti pada proses metamorfosis hewan. Selain itu, media video animasi berbasis canva memiliki tingkat kemenarikan visualisasi tinggi karena terdapat elemen-elemen interaktif yang dirancang berdasarkan karakteristik anak sekolah dasar serta didukung dengan warna-warna yang menarik perhatian siswa (Ningsih et al., 2024). Keunggulan lain media video animasi berbasis canva adalah kemudahannya untuk diakses, baik dari pembelajaran langsung ataupun pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan uraian dan penjelasan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Canva pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, memperoleh rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Syihabuddin Malang?
2. Bagaimana validitas dan kemenarikan media video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Syihabuddin Malang?
3. Bagaimana efektivitas hasil belajar siswa setelah menggunakan media video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Syihabuddin Malang

2. Untuk mengetahui validitas dan kemenarikan media video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Syihabuddin Malang
3. Untuk mengetahui efektivitas hasil belajar siswa setelah menggunakan media video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Peneliti mengharapkan dengan mengembangkan media pembelajaran ini mampu memberikan manfaat, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi peneliti berikutnya tentang pemanfaatan media berbasis teknologi dalam bidang pendidikan khususnya pada materi metamorfosis hewan.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk siswa

Dapat memberi manfaat bagi siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak.

- b. Untuk guru

Penelitian dan pengembangan media ini bisa dipakai acuan bagi guru selama proses mengajar dalam penggunaan media yang lebih menyenangkan.

- c. Untuk sekolah

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan masukan serta arahan kepada pihak sekolah guna mendukung

pendidik dalam menghasilkan media pembelajaran yang beragam dan inovatif.

d. Untuk peneliti

Kegiatan penelitian dan pengembangan media yang dilaksanakan peneliti mampu memperoleh ilmu baru dan memungkinkan peneliti untuk memahami keberhasilan dari media yang sudah dan dikembangkan.

E. Asumsi dan Keterbatasan

Terdapat beberapa asumsi dalam pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis canva yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di MI Syihabuddin Malang kelas III.
2. Media pembelajaran video animasi berbasis canva dapat diakses menggunakan perangkat pendukung seperti handphone, laptop dan tablet.
3. Media video animasi berbasis canva bisa dipakai pendidik sebagai sarana menjelaskan materi yang interaktif dan mudah dipahami.
4. Media video animasi berbasis canva memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran secara visual.
5. Media video animasi berbasis canva memberikan kemenarikan bagi siswa terhadap mata pelajaran IPAS khususnya topik metamorfosis hewan.

Adapun terdapat keterbatasan dalam pengembangan media sebagai berikut:

1. Media video animasi tidak dapat disajikan dalam bentuk offline kecuali sudah didownload.
2. Media yang dikembangkan oleh peneliti hanya merujuk pada satu materi, yaitu metamorfosis pada hewan untuk siswa kelas III MI.
3. Pengembangan media ini dilakukan hingga tahap uji coba yang dilaksanakan di kelas saja.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran video animasi yang didesain menggunakan canva. Media ini terdapat beberapa spesifikasi yang bisa memberikan gambaran terkait produk atau media yang dikembangkan, sebagaimana disebutkan di bawah ini:

1. Media video animasi yang dikembangkan adalah untuk mata pelajaran IPAS kelas III di MI Syihabuddin Malang.
2. Media video animasi membahas terkait materi metamorfosis hewan.
3. Media video animasi dibuat dengan aplikasi canva.
4. Media video animasi memuat penjelasan materi dengan narasi suara peneliti, yang membuktikan keaslian dari media yang dikembangkan.
5. Media video animasi disertai dengan gambar dan suara yang disesuaikan karakteristik dan kebutuhan anak usia sekolah dasar, sehingga menghasilkan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

6. Media video animasi di dalamnya terdapat beberapa Quiz singkat yang dapat dijawab langsung oleh peserta didik.
7. Media video animasi berdurasi kurang lebih 10 menit.

G. Orisinalitas Pengembangan

Orisinalitas penelitian berfungsi untuk mencegah terjadinya fokus penelitian yang diulang-ulang. Adanya orisinalitas penelitian juga digunakan untuk mengidentifikasi kesamaan serta perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang. Di bawah diberikan beberapa referensi hasil penelitian terdahulu yang sejalan dan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan

No .	Nama peneliti, Judul dan tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan
1	Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", (2021)	1. Menggunakan metode R&D dengan model pengembangan ADDIE. 2. Mengembangkan media video animasi. 3. Mata pelajaran IPA.	1. Media yang dikembangkan bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa. 2. Tidak diketahui fokus materi yang dituju dan pembuatan video dari mana.	1. Metode penelitian R&D, pengembangan ADDIE 2. Mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis canva. 3. Mata pelajaran IPAS materi metamorfosis hewan. 4. Media yang dikembangkan bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa
2	Tantina Mindrianingsih & Yulia Eka Yanti, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan	1. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. 2. Jenjang sekolah dasar.	1. Mengembangkan media video animasi berbasis Plotagon dan Kinemaster. 2. Media yang dikembangkan bertujuan meningkatkan	

No .	Nama peneliti, Judul dan tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan
	Kinemaster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD”, (2021)		minat belajar siswa. 3. Tidak diketahui materi apa yang dituju.	5. Ditujukan pada kelas III MI untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3	Dea Nanda, Didit Yulian Kasdriyanto, Shofia Hattarina, “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Berbagai Aturan Di Keluargaku Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Wiroborang 1”, (2025)	1. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. 2. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva. 3. Jenjang sekolah dasar.	1. Fokus materi berbagai aturan dikeluargaku. 2. Fokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. 3. Jenjang kelas II SD.	
4	Muhammad Rizqi Azqiyya, Nedin Badruzzaman, dan Dendy Saeful Zen M. F, “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya”, (2023)	1. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. 2. Pengembangan media video animasi berbasis canva. 3. Mata pelajaran IPA.	1. Fokus materi bentuk tubuh hewan dan fungsinya. 2. Jenjang sekolah dasar kelas IV.	
5	Widya Ningsih, Laili Fitri Yeni, dan Asriah Nurdini	1. Menggunakan metode R&D. 2. Pengembangan media video	1. Model pengembangan 4D.	

No .	Nama peneliti, Judul dan tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan
	Mardiyyaningsih , “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan”, (2024)	animasi berbasis canva.	2. Fokus materi sistem organisasi kehidupan. 3. Mata pelajaran biologi.	

Dari orisinalitas diatas terhadap lima penelitian sebelumnya, bahwasanya rata-rata pengembangan vidio animasi berbasis canva dilakukan pada tingkat SD dan SMA. Fokus materi yang dipakai yaitu beragam, dan pelajaran yang difokuskan juga bermacam-macam, serta tujuan yang dicapai dalam pengembangan lebih berfokus pada peningkatan motivasi belajar. Namun pada penelitian ini fokus penelitian yaitu pada materi yaitu metamorfosis pada hewan, dimana materi ini belum diteliti untuk pengembangan media vidio animasi yang berbasis aplikasi canva. Sehingga peneliti berkesempatan mengisi celah yang belum ada pada penelitian terdahulu dengan mengembangkan media berupa vidio animasi berbasis canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Syihabuddin Malang dengan mengambil materi metamorfosis hewan ditambah dengan menambahkan quis di dalam video animasi tersebut.

H. Definisi Istilah

1. Media video animasi

Media video animasi ialah alat pembelajaran yang dipakai untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif. Video animasi didalamnya terdiri dari gabungan antara gambar, gerak dan suara. Animasi sendiri ialah sekumpulan gambar yang digabungkan secara berurutan untuk menghasilkan ilustrasi bergerak.

2. Canva

Canva yaitu aplikasi berbasis web yang di dalamnya terdapat beberapa fitur seperti menyediakan template, desain grafis, presentasi interaktif dan animasi. Adanya aplikasi canva, memudahkan para pendidik dalam membuat media dan materi ajar yang menarik.

3. Materi metamorfosis hewan

Materi metamorfosis hewan terdapat pada jenjang kelas III Sekolah Dasar semester ganjil. Metamorfosis hewan merupakan proses daur hidup yang terjadi pada hewan. Metamorfosis dibagi menjadi dua macam yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang diperoleh siswa sesudah melakukan proses pembelajarn. Perubahan yang dimaksud di dalamnya yaitu mencakup beberapa aspek seperti pengetahuan, keterampilan dan sikap.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang menyeluruh terkait penelitian ini diantaranya mencakup enam bab, berikut adalah sistematika penulisan dan pembahasannya :

Bab I pendahuluan : Mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, manfaat penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan, spesifikasi produk yang dikembangkan, definisi istilah dan sistematika penulisan.

Bab II tinjauan pustaka : Mencakup kajian teori, perspektif islam dan kerangka berpikir.

Bab III metode penelitian : Mencakup jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji produk, jenis data, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV hasil pengembangan : Mencakup proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, serta revisi produk.

Bab V pembahasan : Mencakup pengembangan produk, validasi bahan ajar, kemenarikan produk, dan respon siswa.

Bab IV penutup : Mencakup kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Proses belajar memerlukan suatu alat pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin, dimana jamak dari kata “medium” yang memiliki arti “antara”. Berdasarkan perspektif komunikasi “medium” artinya sesuatu yang dijadikan penghubung untuk proses komunikasi. Kata “medium” juga dimaknai dengan sarana yang memfasilitasi penyampaian pesan dari orang ke orang (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Menurut Briggs dalam buku (Pagarra H & Syawaludin, 2022), mengartikan media adalah segala alat yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan menurut Arief S (1990) media yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga mampu merangsang pikiran, minat, perasaan serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar berjalan dengan baik. Association for Education and Communication Technology (AECT) mengartikan media yaitu sesuatu yang dipakai untuk penyampaian pesan. Sementara itu, Education Association (NEA) mengartikan media ialah alat yang dapat dilihat, didengar dan dibicarakan serta

instrumen yang dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar (Arief, 2021). Dapat disimpulkan bahwasannya media memiliki arti yaitu alat bantu pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan suatu pesan, materi atau informasi kepada orang lain.

Media pembelajaran adalah alat yang dipakai guna mempermudah proses belajar supaya menjadi lebih efektif dan optimal (Fadilah et al., 2023). Media pembelajaran yaitu suatu alat yang mendukung proses pengajaran, sehingga informasi yang disampaikan jadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik sesuai yang diinginkan (Mardatillah, 2023). Media pembelajaran menjadi salah satu kebutuhan penting bagi para pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi terkait pembelajaran yang akan diajarkan. Jika dalam penyampaian materi pembelajaran kurang maksimal, maka media ini menjadi salah satu alat bantu guru. Adanya media pembelajaran, menjadikan siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah mencakup segala hal yang bisa dimanfaatkan sebagai alat untuk menyampaikan informasi atau pesan dari guru ke siswa sehingga mampu meningkatkan pemahaman materi saat belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut Azhar (2011) sebagaimana dikutip dalam Pagarra H & Syawaludin (2022), media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa jenis, diantaranya:

1) Media audio

Media audio merupakan jenis media yang membutuhkan alat suara sebagai alat bantu pembelajaran. Seperti, radio, speaker, dan tape recorder. Jenis media ini berhubungan dengan indera pendengaran. Media ini sangat berguna untuk menyampaikan informasi atau materi secara audio atau suara.

2) Media visual

Media visual ialah media yang hanya mengaitkan indera penglihatan. Bentuk media visual dapat berupa gambar, poster, powerpoint dan buku.

3) Media audiovisual

Media audiovisual yaitu bahan ajar yang menggabungkan antara suara dan gambar dalam satu bentuk. Media audiovisual juga dapat diartikan dengan suatu media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses (Wijayanto A, Bintoro et.al, 2020). Media jenis ini berkaitan dengan indera pendengaran dan

penglihatan. Contoh dari media ini meliputi video, film dan televisi.

4) Multimedia

Media multimedia adalah media yang sama halnya seperti media audiovisual, karena didalamnya mencakup suara, gambar, dan gerak. Media ini mengaitkan beberapa jenis media serta beberapa alat secara terpadu dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang disajikan dengan media audiovisual dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Contoh multimedia adalah video interaktif, animasi, film dan simulasi AR VR.

c. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan kondisi yang kondusif bagi siswa dalam memperluas wawasan, meningkatkan kemampuan berpikir serta membentuk karakter siswa (Saleh et al., 2023). Adapun menurut Andi kristanto (2016) dalam karangan buku Shoffa et al. (2023) disebutkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pemahaman pembelajaran.
- 2) Meningkatkan daya ingat terhadap materi pembelajaran.
- 3) Membangkitkan minat dan daya tarik belajar.
- 4) Merangsang kreativitas siswa.
- 5) Membantu menjelaskan konsep abstrak.

- 6) Dapat memberikan contoh nyata dan analisis kasus untuk memahami konsep.
- 7) Menghemat waktu.
- 8) Membantu siswa untuk belajar mandiri.
- 9) Menghadirkan dan mengenalkan realitas virtual.
- 10) Dapat menghubungkan dengan dunia nyata.

d. Manfaat media pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai, yang dikutip dari buku Pagarra H & Syawaludin (2022) disebutkan 4 manfaat media pembelajaran, berikut ini:

- 1) Materi pembelajaran jelas, sehingga mudah dipahami siswa dalam menguasai materi.
- 2) Proses belajar semakin menarik, sehingga mampu mendorong peningkatan hasil belajar siswa.
- 3) Metode mengajar menjadi bervariasi, tidak hanya penyampaian informasi melalui ucapan guru atau metode ceramah, sehingga siswa tidak cepat bosan saat menerima materi.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Adapun menurut Pagarra H & Syawaludin (2022) manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media mampu menjelaskan materi dengan jelas sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

- 2) Media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian siswa, sehingga meningkatkan munculnya interaksi lebih langsung antara siswa dengan guru.
- 3) Media pembelajaran mampu membari solusi dari batasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran mampu memberi pengalaman yang serupa dengan kejadian disekitar mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru.

2. Video Animasi Berbasis Canva

a. Pengertian video animasi

Video merupakan suatu media pembelajaran yang dikatakan efektif dalam menunjang proses belajar mengajar. Istilah “vidio” berasal dari bahasa Latin yakni dari kata “vidi” atau visum” yang bermakna melihat atau mempunyai kemampuan melihat (Apriansyah, 2020). Video diartikan sebagai rekaman visual atau gambar yang dapat bergerak dan dilengkapi dengan suara. Sedangkan, animasi ialah sekumpulan gambar yang dibuat sehingga dapat memperoleh suatu gerakan (Farida et al., 2022). Menurut Reiber dalam Afifah (2021) kata “animasi” berasal dari bahasa latin yakni “anima” bermakna jiwa, semangat atau hidup. Sementara pada bahasa Inggris, istilah “animasi” diturunkan dari “animation” yang kata dasarnya “to anime” berarti menghidupkan.

Video animasi yaitu sebuah video dimana gabungan antara suara serta gambar dengan tujuan menarik perhatian siswa, serta menunjukkan objek lebih detail, sehingga bisa membantu siswa untuk memahami pelajaran yang sifatnya kurang jelas (Apriansyah, 2020). Pendapat lain juga mengartikan video animasi yaitu video yang menyajikan beberapa gambar bergerak yang diciptakan melalui digital. Video animasi biasanya dibuat semenarik mungkin sehingga dapat menciptakan efek gerakan yang diiringi musik, suara atau narasi (Asari, 2017).

Penggunaan video animasi, membantu guru serta dapat menarik minat belajar siswa sekolah dasar, dikarenakan anak-anak cenderung lebih suka pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Media video animasi bisa mendorong siswa untuk memahami materi yang sudah disajikan, karena adanya tampilan dari video yang beragam (Irawan dkk et al., 2021). Video animasi menjadi suatu media pembelajaran berbasis teknologi digital yang mempunyai berbagai manfaat yang beragam dalam pembelajaran. Adanya media video animasi sangat berperan penting serta memberikan kontribusi yang tepat selama proses belajar mengajar, dikarenakan dapat memperluas pengetahuan dan wawasan siswa, dimana siswa tidak hanya menerima pelajaran dari pendidik berceramah saja melainkan bisa melihat dan mendengarkan secara visual dan gerakan animasi bergambar yang relevan dengan materi yang disampaikan (Andrasari, A, N., Haryanti, Y, D., Yanto, 2022).

Dapat diambil kesimpulannya bahwa pengertian video animasi ialah media berbasis digital yang di dalamnya berisi unsur-unsur seperti audio dan visual berupa gambar yang bergerak dari hasil buatan digital yang dilengkapi dengan musik, suara serta teks atau narasi, sehingga dapat menampilkan objek dengan jelas, menarik dan mudah dipahami. Media ini efektif digunakan untuk pembelajaran terutama pada jenjang sekolah dasar dikarenakan mampu meningkatkan pemahaman, hasil belajar dan minat belajar siswa, serta menjadikan belajar mengajar lebih bermakna.

b. Kelebihan dan kekurangan video animasi

Terdapat kelebihan media video animasi, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memiliki penampilan yang lebih spesifik dan interaktif.
- 2) Dapat mempermudah guru untuk menjelaskan materi.
- 3) Meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa.
- 4) Membantu siswa lebih mudah untuk memahami isi pelajaran bersifat abstrak.
- 5) Bersifat efisien.

Sedangkan kekurangan dari video animasi menurut Dewayanti et al. (2023) adalah:

- 1) Butuh waktu yang cukup dalam perancangan media.
- 2) Membutuhkan keterampilan guru dalam pengoperasian atau pembuatan animasi.
- 3) Keterbatasan internet.

c. Pengertian canva

Seiring pesatnya teknologi yang berkembang, dunia pendidikan mempunyai banyak cara untuk mengaplikasikan sebuah media pembelajaran, salah satunya yaitu penggunaan aplikasi untuk membuat media. Bentuk inovasi dari berkembangnya teknologi digital yang sudah populer yaitu canva. Pengertian canva yaitu aplikasi yang mudah digunakan dan diakses secara gratis oleh pelajar (Farman et al., 2024). Canva adalah salah satu website desain yang mudah dipakai dan mempunyai banyak elemen yang memungkinkan pembuatan konten visual yang menarik. Aplikasi canva menyediakan beragam fitur dan template diantaranya presentasi, brosur, resume, poster, grafis, spanduk, benner dan infografis (Garris Pelangi, 2020). Menurut High Tech Teacher Indonesia dalam (Putra et al., 2022) canva dapat dijadikan sebagai alternatif pengembang media pembelajaran digital dan mampu menciptakan pembelajaran daring yang interaktif. Guru dapat membuat bahan ajar, materi atau media melalui canva. Aplikasi canva memiliki fitur gratis (*free*) dan berbayar. Canva memiliki penampilan yang menarik dan mudah digunakan.

d. Manfaat canva

Penggunaan aplikasi canva dapat dipakai untuk semua bidang, termasuk bidang pendidikan sangat dibantu dengan adanya aplikasi canva. Menurut Rahmah (2025) Salah satu manfaat dalam aplikasi canva adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu meningkatkan kreativitas bagi penggunanya.
- 2) Sebagai alternatif bagi para guru untuk mendesain atau edit materi yang lebih menarik.
- 3) Canva mampu membantu untuk menghemat waktu.
- 4) Canva dapat diakses melalui laptop dan handphone.

e. Kelebihan dan kekurangan canva

Aplikasi canva mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Berikut kelebihan aplikasi canva sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat bantu belajar.
- 2) Memiliki banyak fitur yang mudah dipakai, seperti memberikan banyak macam template yang menarik dan langsung pakai.
- 3) Mudah digunakan dan diakses melalui handphone, laptop dan sejenisnya.
- 4) Mempermudah seseorang dalam pembuatan desain yang diinginkan.
- 5) Terdapat beberapa fitur seperti upload foto, video, menambahkan suara, animasi, serta bisa menambahkan barcode seperti link.

Garris Pelangi (2020) menyebutkan bahwa aplikasi canva juga memiliki kekurangan yang dapat disebutkan sebagai berikut:

- 1) Canva harus diakses dengan internet yang cepat dan stabil.

- 2) Sebagian template dan fitur-fitur lain seperti stiker atau elemen, font dan ilustrasi harus menggunakan mode berbayar atau canva pro.
- 3) Terdapat beberapa template yang memiliki persamaan dengan template orang lain.

Dari penjelasan terkait pengertian video animasi dan pengertian canva, maka dapat dijelaskan bahwa video animasi berbasis canva adalah sebuah bentuk media pembelajaran digital yang dikembangkan melalui aplikasi canva dengan menggabungkan unsur visual seperti gambar, teks, animasi, dan menggabungkan unsur audio seperti music dan narasi/suara yang dibuat semenarik mungkin agar mudah dipahami. Berdasarkan hal tersebut, video animasi menjadi salah satu bentuk media yang mampu membantu pendidik dalam proses pembelajaran, dan canva dapat membantu dalam memberikan variasi baru pada dunia pendidikan sebagai alat dalam membuat media (Hal & Handayani, 2024).

3. Metamorfosis Hewan

a. Pengertian metamorfosis

Metamorfosis termasuk dalam materi siklus hidup. Pada materi metamorfosis sendiri menyangkut siklus hidup pada hewan. Pengertian metamorfosis adalah perkembangan atau perubahan biologis yang dialami oleh makhluk hidup terutama pada hewan, mulai dari fase telur hingga fase dewasa dengan sempurna yang

disertai dengan perubahan pada aspek anatomi, morfologi dan fisiologis (Maya Selvia Lauryn, Muhamad Ibrohim, 2020).

Peneliti lain berpendapat bahwa metamorfosis ialah tahap perubahan bentuk, ukuran serta struktur tubuh hewan dari satu fase ke fase berikutnya secara bertahap (Ariani & Sukmawarti, 2022). Perubahan ini bisa terjadi secara bertahap maupun secara langsung, tergantung pada jenis kelompok hewannya. Hewan yang mengalami metamorfosis biasanya melalui beberapa tahapan seperti, ular-larva-pupa-dewasa. Proses ini merupakan bagian penting dalam siklus hidup hewan karena menentukan kelangsungan hidupnya. Terdapat 2 jenis metamorfosis, diantaranya metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

b. Macam-macam metamorfosis

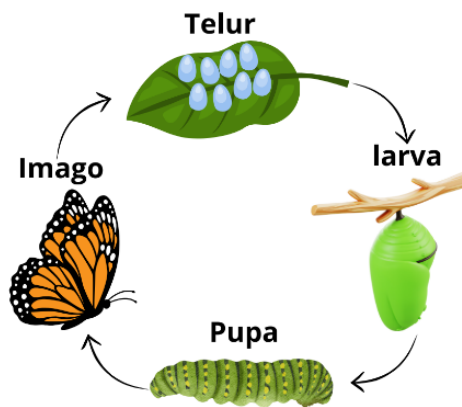
Untuk mengenali siklus hidup hewan beserta perannya, peserta didik harus mengetahui tahapan metamorfosis yang lengkap pada hewan. Melalui materi ini, peserta didik juga dapat melihat bagaimana hewan beradaptasi dengan lingkungannya untuk mempertahankan kelangsungan hidup. Dengan itu macam-macam metamorfosis hewan terbagi jadi 2 jenis diantaranya :

1) Metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna yaitu tahapan perubahan bentuk serta struktur tubuh hewan yang melalui 4 tahapan pertumbuhan. Metamorfosis sempurna termasuk

pada tahap siklus hidup pada hewan yang terjadi secara panjang dan sempurna. Tahap metamorfosis sempurna meliputi telur - larva - pupa - imago, (Lado & Rosanensi, 2020). Terdapat beberapa hewan yang mengalami bermetamorfosis sempurna seperti kupu-kupu, kumbang, katak dan nyamuk.

Berikut terdapat satu contoh tahapan metamorfosis sempurna pada kupu-kupu. Pertama, dari tahap awal yaitu bertelur. Kupu-kupu betina bertelur dipermukaan daun dan biasanya menempel dibagian bawah daun agar aman. Kedua, setelah telur menetas kemudian menjadi larva (ulat). Pada tahap ini larva membutuhkan banyak makanan untuk menyimpan energi selama proses perkembangan. Ketiga, ulat berubah menjadi pupa (kepompong). Di dalam kepompong terjadilah perubahan besar hingga membentuk tubuh kupu-kupu. Keempat, imago (dewasa). Setelah proses pembentukan kepompong kemudian keluarlah kupu-kupu dewasa disertai dengan sayap dan tubuh yang utuh. Dibawah ini contoh gambar metamorfosis sempurna pada kupu-kupu.



Gambar 2.1 Metamorfosis Sempurna Kupu-Kupu

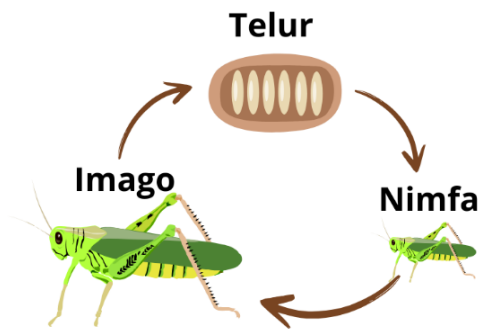
(Sumber : peneliti)

2) Metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis tidak sempurna ialah siklus hidup hewan yang melalui 3 fase pertumbuhan. Tahapannya terdiri dari telur – nimfa – imago (Lado & Rosanensi, 2020). Nimfa pada umumnya sudah mempunyai bentuk tubuh yang mirip dengan imago, akan tetapi ukurannya lebih kecil dan organ reproduksinya belum matang. Terdapat hewan yang bermetamorfosis tidak sempurna seperti belalang, capung dan jangkrik.

Berikut terdapat satu contoh tahapan metamorfosis tidak sempurna pada belalang. Pertama, belalang betina bertelur dan meletakkannya ditanah atau rumput. Kemudian telur akan menetas setelah beberapa waktu. Kedua, setelah menetas kemudian keluarlah nimfa yaitu belalang yang berukuran kecil persis dengan induknya

tetapi belum memiliki sayap yang sempurna. Ketiga, berkembanglah nimfa menjadi imago yaitu belalang dewasa dengan memiliki struktur tubuh yang sempurna. Berikut contoh gambar metamorfosis tidak sempurna pada belalang.



Gambar 2.2 Metamorfosis Tidak Sempurna Belalang

(Sumber : peneliti)

Dengan demikian, dapat dilihat perbedaan utama antara kedua jenis metamorfosis ini yaitu terletak pada jumlah proses yang dilalui selama proses berkembangnya pada hewan.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Mustika & Aziz, 2021). Hasil belajar dapat dijelaskan sebagai pencapaian prestasi yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan

melalui nilai atau kriteria tertentu sebagai ukuran keberhasilan belajar siswa (Dakhi & Selatan, 2020). Hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dalam Magdalena et al. (2020) adalah kemampuan yang dihasilkan siswa setelah melakukan pembelajaran yang mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Dari ketiga ranah tersebut digunakan sebagai dasar untuk membentuk tujuan pembelajaran, menyusun instrument penilaian dan mengukur keberhasilan belajar siswa.

Menurut Fernando et al. (2024) hasil belajar merupakan proses untuk mengetahui tingkat pencapaian belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran terhadap hasil yang diperoleh setelah proses pembelajaran. Pendapat dari (Yandi et al., 2023) mengartikan hasil belajar sebagai pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu sebagai cerminan dari usaha belajar yang dilakukan. Semakin baik usaha belajar siswa, maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai sehingga hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan keberhasilan pembelajaran siswa.

Berdasarkan pengertian hasil belajar diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar menunjukkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang dipelajari dan biasanya diukur melalui kegiatan

penilaian atau evaluasi, seperti tes, tugas, maupun pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai akhir yang diperoleh siswa, tetapi juga dari perubahan kemampuan dan perilaku siswa setelah belajar. Jika siswa mampu memahami materi, menunjukkan sikap yang baik, serta memiliki keterampilan sesuai tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa siswa telah mencapai hasil belajar yang baik. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi salah satu indikator penting untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilakukan guru dan siswa.

b. Macam-macam hasil belajar

Menurut taksonomi Bloom dalam M Ihwan et al. (2022), hasil belajar dibagi menjadi tiga yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

1) Kognitif

Ranah kognitif mencakup aspek intelektual seperti, pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir.

2) Afektif

Ranah afektif yaitu menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti sikap, minat, apresiasi dan cara penyesuaian diri anak.

3) Psikomotor

Ranah psikomotor yaitu ranah yang berisi perilaku yang menekankan pada aspek keterampilan motorik seperti

mengetik, menulis, berenang, dan lain-lain yang berkaitan dengan jasmani seseorang.

Ketiga ranah tersebut, dapat disimpulkan bahwa Bloom menyebutkan macam-macam hasil belajar ke dalam tiga ranah yang saling berkaitan, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. ranah kognitif mencakup kapasitas intelektual peserta didik dalam memahami dan menguasai suatu pengetahuan, sementara ranah afektif menyangkut pembentukan sikap, nilai peserta didik terhadap lingkungan belajarnya. Adapun ranah psikomotor merujuk pada penguasaan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan nyata. Ketiga ranah tersebut secara menyeluruh dijadikan sebagai landasan untuk mengukur sejauh mana peserta didik berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

c. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Setiap siswa pastinya mempunyai hasil belajar yang berbeda-beda. Hal itu disebabkan karena adanya beberapa masalah yang harus ditindaklanjuti secara berkala dan keseluruhan agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Dengan itu disebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Fernando et al., 2024) menyebutkan bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar diantaranya:

1) Faktor internal, meliputi :

- a) Faktor jasmaniah, termasuk kondisi kesehatan tubuh serta adanya gangguan atau kelainan fisik yang dapat memengaruhi proses belajar siswa.
- b) Faktor psikologis, termasuk tingkat intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran.

2) Faktor eksternal, meliputi:

- a) Faktor keluarga, termasuk pola asuh orang tua, hubungan antaranggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, dan perhatian orang tua.
- b) Faktor sekolah, termasuk metode pembelajaran yang digunakan guru, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan antarsiswa, kedisiplinan sekolah, ketersediaan sarana belajar, waktu belajar di sekolah, standar pembelajaran, metode belajar, serta pemberian tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat, termasuk aktivitas siswa di lingkungan masyarakat, teman sebaya, dan kondisi kehidupan sosial di lingkungan sekitar.

Sedangkan pendapat dari (Nabillah & Abadi, 2019) menyebutkan terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar berikut ini :

1) Faktor internal

- a) Faktor fisiologis, yaitu kondisi fisik atau kesehatan siswa yang memengaruhi proses belajar.
- b) Faktor psikologis, meliputi kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat siswa.

2) Faktor eksternal

- a) Lingkungan sosial, meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat yang memengaruhi hasil belajar.
- b) Lingkungan non sosial, meliputi kondisi lingkungan, sarana pembelajaran, dan materi pelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisik, kecerdasan, minat, bakat, motivasi, dan kesiapan siswa dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, serta sarana pembelajaran yang mendukung proses belajar. Dengan adanya dukungan dari dalam diri siswa dan lingkungan sekitar, hasil belajar dapat meningkat secara optimal.

Maka berdasarkan dari kajian teoritis pada penelitian ini, teori yang dijadikan landasan penelitian ini yaitu teori pembelajaran multimedia (Multimedia Learning Theory) yang dikembangkan oleh Ricard E. Mayer.

Menurut Mayer (2009) teori pembelajaran multimedia mengemukakan bahwasannya pembelajaran akan lebih efektif jikalau informasi yang diberikan menggunakan berbagai macam tampilan yang disajikan seperti teks, gambar, suara dan narasi panjang.

Berhubungan dengan penelitian ini, teori pembelajaran multimedia sejalan dan sangat cocok digunakan karena peneliti mengembangkan media video animasi yang berbasis canva yang memadukan materi metamorfosis hewan, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran yang sifatnya abstrak dengan media interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Teori multimedia juga menjadi dasar teoretis mengapa video animasi berbasis Canva layak digunakan sebagai media pembelajaran, karena desain visualnya yang mampu mengoptimalkan proses kognitif peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

B. Perspektif Teori dalam Islam

Dalam pandangan islam, ilmu pengetahuan dan agama tidak akan saling terpisahkan karena keduanya merupakan wahyu dari Allah dan ciptaan-Nya (Siregar et al., 2025). Al-qur'an membahas tentang aspek-aspek kehidupan manusia secara keseluruhan dimana didalamnya juga membahas ilmu pengetahuan. Dalam Qur'an memiliki 800 lebih ayat *kauniyyat* yaitu memberi petunjuk kepada hambanya yang membahas terkait fenomena atau kejadian alam. Hal tersebut menunjukkan bahwa manusia senantiasa mengenal kebesaran Tuhan melalui tanda-tanda ciptaanya (Nur, 2024). Salah satu ayat al-qur'an yang menjelaskan tentang

proses kehidupan makhluk hidup dituliskan pada surat al-mu'minun ayat 12 sampai 13 yang berbunyi:

وَلَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنْ سُلَالَةٍ مِّنْ طِينٍ ﴿١٢﴾ ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ﴿١٣﴾

Artinya: “Dan benar-benar kami telah menciptakan manusia yang dari saripati tanah. Lalu kami menjadikannya air mani di dalam tempat yang kukuh (rahim)”.

Berdasarkan tafsir wajiz, menjelaskan bahwa uraian tentang proses kejadian manusia yang amat mengagumkan; suatu proses yang semestinya mendorong setiap manusia untuk beriman. Dan sungguh, Kami telah menciptakan manusia bermula dari suatu saripati yang berasal dari tanah. Kemudian Kami menjadikannya, yaitu saripati itu, air mani yang disimpan dalam tempat yang kokoh, yakni Rahim (Tafsir Qur'an Kemenag).

Ayat tersebut perlu kita ketahui bahwasannya Allah menciptakan makhluk hidup melalui beberapa tahapan. Konsep perubahan dan perkembangan ini dapat dikaitkan dengan materi metamorfosis hewan. Dimana ilmu pengetahuan terdapat hubungan dengan al-qur'an yang merupakan pandangan dari perspektif islam. Sebagai acuan utama dalam islam, al-qur'an tidak hanya menjadi kajian studi al-qur'an dan tafsir saja, melainkan sebagai filsafat ilmu yang berhubungan dengan pola pengembangan sains berbasis agama (Mukaromah, 2023). IPAS ialah kajian ilmu pengetahuan yang didalamnya berisi pembahasan terkait makhluk hidup serta interaksinya dengan lingkungannya. Dari ayat diatas dapat dihubungkan dengan penciptaan makhluk hidup yaitu hewan bermetamorfosis secara alami.

Menurut Shoffa et al., (2023) pembelajaran IPAS sangat berkaitan dengan media pembelajaran yang menjadi suatu sarana yang tepat untuk belajar. Media pembelajaran tersusun dari dua kata yakni, “media” dan “belajar”. Dalam bahasa latin, media berasal dari kata “*medius*” artinya pengantar. Sedangkan pada bahasa arab, istilah media yaitu “*wasal*” artinya alat atau perantara. Kata *wasal* disebutkan dalam surat al-maidah ayat 35 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, bertaqwalah engkau kepada Allah, carilah jalan untuk mendekatkan diri kepada-Nya dan berjuanglah di jalan-Nya agar kamu beruntung”.

Berdasarkan tafsir wajiz menjelaskan tentang Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kamu sekalian kepada Allah dengan ibadah dan melaksanakan semua perintah-Nya, dan carilah wasilah, jalan yang paling tepat, untuk mendekatkan diri kepada-Nya, dan berjihadlah, yakni berjuanglah, di jalan-Nya dengan melakukan kebaikan dan membantu mereka yang memerlukan. Semua perintah ini dimaksudkan agar kamu menjadi lebih beruntung, baik ketika di dunia maupun kelak di akhirat (Tafsir Qur'an Kemenag).

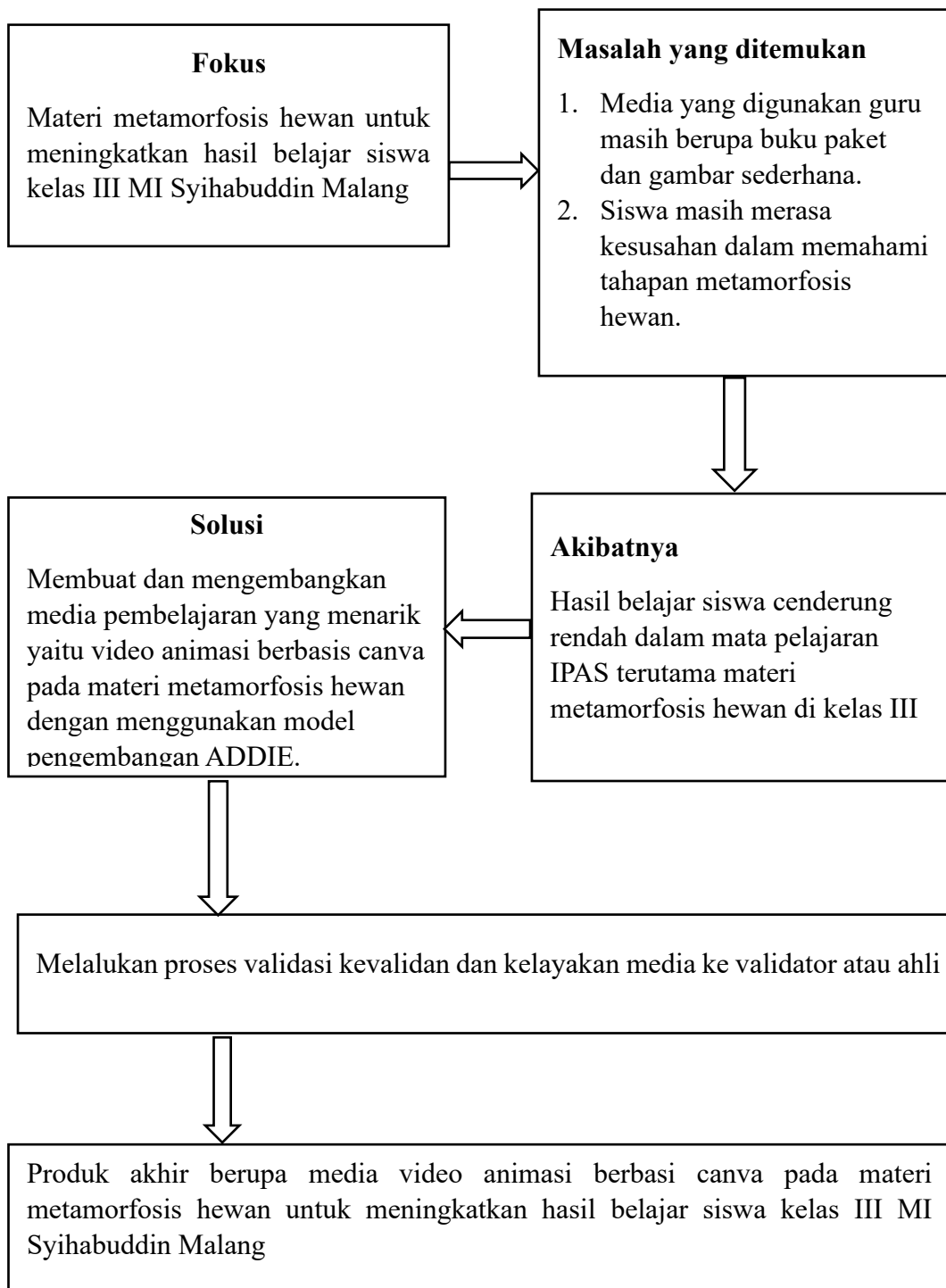
Dari ayat diatas dijelaskan bahwa, kata “wasilah” dapat diartikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan tertentu, seperti ibadah adalah alat yang dipakai sebagai perantara mendekatkan diri kepada Allah SWT. Maksud dari tafsir ayat tersebut berkaitan dengan media dalam pembelajaran. Media dapat berarti suatu sarana atau perangkat yang bisa

menyampaikan informasi atau pengetahuan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik.

Bisa disimpulkan dalam perspektif islam, bahwa ilmu pengetahuan sangat berkaitan dengan al-qur'an berdasarkan dari ayat-ayat kauniyyah yang didalamnya menjelaskan proses bagaimana penciptaan makhluk hidup, pentingnya air sebagai sumber kehidupan serta terkait keseimbangan alam dan dampak pembuatan manusia terhadap ekosistem. Sedangkan dalam pembelajaran IPAS tidak luput dari kaitannya dengan media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu mengajar. Sebagaimana dalam al-qur'an surat al-maidah ayat 35 yang menjelaskan tentang pentingnya ibadah sebagai sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dibuat oleh peneliti berdasarkan dari observasi dan wawancara ke guru kelas III MI Syihabuddin Malang. Hasil yang diperoleh yaitu guru kurang dalam penggunaan media berbasis digital, terutama pada mata pelajaran IPAS. Dimana mata pelajaran IPAS sangat membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menyampaikan materi yang bersifat abstrak terutama materi metamorfosis hewan. Guru juga mengatakan bahwa masih banyak nilai peserta didik pada topik metamorfosis hewan cukup rendah. Oleh sebab itu, peneliti menyusun bagan untuk melihat kerangka berpikir seperti dibawah ini.



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

(Sumber: peneliti)

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

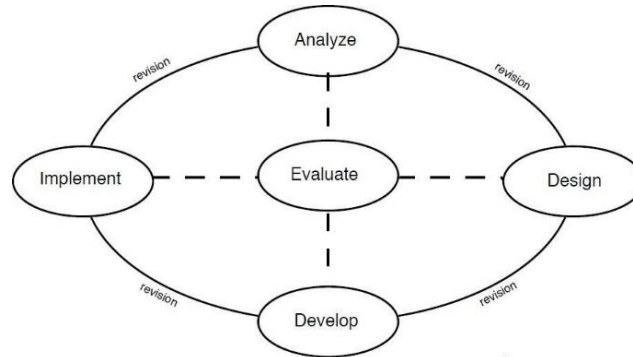
Penelitian ini termasuk jenis *Research and Development* (R&D). Metode R&D ialah penelitian yang menghasilkan produk serta mengukur tingkat keefektifan produk (Sugiyono, 2020). Menurut Sugiono, fungsi utama *Research and Development* ialah melakukan validasi serta pengembangan suatu produk. Validasi produk diartikan sebagai proses pengujian terhadap produk yang telah ada serta peneliti hanya saja mengukur keefektifan dan kevalidan produk. Sedangkan pengembangan produk adalah upaya memperbarui dan menyempurnakan produk yang telah ada supaya jadi produk yang jauh berkualitas dan efisien, bisa diartikan juga dengan menghasilkan produk baru yang lebih baik dan inovatif.

Tujuan dari R&D pada penelitian ini ialah menghasilkan dan mengembangkan media berbasis teknologi berupa video animasi berbasis canva yang menarik. Produk yang dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan anak sekolah dasar.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE tersusun atas 5 tahap, diantaranya *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), *Evaluate* (evaluasi). Dalam dunia pendidikan, ADDIE banyak dipakai untuk mengembangkan perangkat pembelajaran pengembangan serta prasarana

program pelatihan yang mendukung untuk proses pembelajaran (Zamsiswaya, Syawaluddin, 2024).



Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE

(Sumber: Rahmat, 2019)

Alasan peneliti menggunakan model ADDIE adalah karena setiap proses tahapannya sistematis dan langkah-langkahnya sederhana, model ADDIE juga cocok digunakan oleh peneliti pemula dalam pengembangan produk karena tahapannya mudah dilakukan, serta terdapat revisi pada setiap tahapan sehingga penerapan model ini diharapkan mampu menghasilkan media yang efektif dan layak.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ini menganut lima tahapan dalam model ADDIE yang dijelaskan dibawah ini:

1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis yaitu proses awal pada penelitian, dimana ditahap ini, peneliti melakukan proses analisis kebutuhan dari sebuah permasalahan yang ada di sekolah MI Syihabuddin

Malang melalui observasi dan wawancara. Dari kegiatan observasi dan wawancara guru kelas III, didapatkan suatu permasalahan bahwa media yang dipakai guru masih menggunakan buku paket dan gambar sederhana saja meskipun guru sudah pernah memakai media interaktif akan tetapi bukan pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, guru mengatakan bahwa siswa lebih suka belajar menggunakan media agar tidak mudah bosan dalam penyampaian materi, guru juga mengatakan bahawa siswa masih merasa kesusahan dalam memahami tahapan pada materi metamorfosis hewan. Hasil belajar kognitif siswa juga tergolong masih rendah pada materi metamorfosis hewan.

Dari permasalahan di sekolah tersebut terkait penggunaan media yang digunakan selama pembelajaran, maka penulis bermaksud untuk pengembangan sebuah produk berupa media video animasi berbasis canva dengan tujuan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan juga agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran.

Pada tahap analisis ini jika terdapat masalah atau data baru yang ditemukan dan informasi yang didapatkan kurang sesuai dengan kebutuhan belajar, maka peneliti perlu melakukan revisi untuk memperbaiki ulang data agar kebutuhan analisis masalah ini benar dan sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan.

2. Tahap *Design* (Desain)

Proses selanjutnya yaitu desain produk. Tahapan ini peneliti memulai menyusun rancangan media yang akan dikembangkan sebagai solusi dari permasalahan yang ada di sekolah. Produk media video animasi ini di desain menggunakan aplikasi canva.

Pertama peneliti merancang desain media dengan memilih gambar dan warna yang tepat dan menarik, font yang akan digunakan jelas dan mudah dibaca, menambahkan narasi atau suara asli dari pencipta media, membuat animasi gerak yang runtut sesuai dengan urutan materi, untuk bagian pembukaan video, menampilkan judul dan nama pengembang serta logo kemudian mencakup apersepsi, pengertian metamorfosis, jenis-jenis metamorfosis, tahapan hewan metamorfosis, perbedaan dari metamorfosis, quis singkat, dan menampilkan kajian al-qur'an yang berhubungan dengan materi, terakhir penutup kata terimakasih.

Setelah desain storyboard dibuat, apabila tidak sesuai atau kurang menarik atau terdapat elemen yang kurang mendukung dengan materi pembelajaran maka perlu adanya perbaikan. Oleh karena itu, revisi yang bisa dilakukan yaitu dengan memilih elemen gambar, font, warna, dan alur animasi yang lebih sesuai dengan penyajian materi sebelum dilanjutkan ketahap pengembangan.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap selanjutnya, pengembangan media harus disesuaikan dengan pola desain yang telah dibuat. Tahapan ini yaitu realisasi bentuk desain menjadi sebuah media yang nyata. Produk yang sudah jadi berupa media video animasi yang berbasis canva untuk materi metamorfosis hewan. Setelah media dikembangkan, selanjutnya peneliti melakukan uji validitas kepada ahli. Validasi dikerjakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui bagaimana kevalidan media sebelum diuji cobakan pada tahap implementasi.

Pada tahap pengembangan juga terdapat revisi yang harus dilakukan jika hasil penilaian dari para ahli terdapat kekurangan dari segi materi ataupun media yang kurang menarik tampilannya, maka peneliti harus memperbaiki atau merevisi ulang sebelum melanjutkan ke tahap implementasi.

4. Tahap *Implement* (Implementasi)

Tahapan implementasi ini adalah tahap menerapkan suatu produk yang sudah didesain. Setelah melalui tahap pengujian oleh para ahli, kemudian peneliti melakukan penerapan media pembelajaran tersebut di kelas III MI Syihabuddin Malang untuk mengetahui capaian hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media ini.

Setelah melakukan implementasi atau uji coba produk, jika ditemukan permasalahan saat penggunaan media di dalam kelas seperti siswa masih kebingungan dalam memahami materi dalam video, maka perlu adanya revisi terhadap media. Revisi ini dapat dilakukan dari hasil respon siswa dan guru selama penerapan media di kelas.

5. Tahap *Evaluate* (Evaluasi)

Terakhir peneliti melaksanakan evaluasi terhadap media yang sudah dikembangkan dan diimplementasikan. Tahap evaluasi merupakan tahapan untuk mengetahui apakah media ini valid dan layak serta berhasil diterapkan dari produk yang sudah dikembangkan. Tujuan di tahap ini adalah untuk mengukur ketercapaian produk yang sudah dikembangkan seperti mengetahui berapa hasil belajar siswa yang memakai media video animasi yang berbasis canva.

Setelah melakukan 5 tahap di atas secara berurutan dan tahap akhir evaluasi jika didapatkan hasil yang kurang optimal dan indikator keberhasilan belum tercapai secara keseluruhan, maka peneliti melakukan revisi secara menyeluruh guna bertujuan untuk meningkatkan kualitas media yang dikembangkan dan dapat digunakan dengan baik dan optimal.

D. Uji Produk

1. Uji Ahli (Validasi Ahli)

Uji produk dilakukan untuk menjadikan media video animasi berbasis canva yang telah dibuat peneliti agar menjadi valid.

a. Desain uji ahli

Peneliti membutuhkan validasi terhadap media yang telah dibuat guna mengetahui seberapa tingkat kevalidan dari media pembelajaran untuk digunakan. Desain uji ahli ini terdiri dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Sesudah produk dibuat, kemudian peneliti melaksanakan validasi desain uji ahli dengan memberikan lembar instrumen validasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Hasil validasi dari ketiga ahli tersebut dapat memberikan masukan dan perbaikan jika produk membutuhkan perbaikan, sehingga produk bisa diperbaiki untuk mendapatkan kriteria valid.

b. Subjek uji ahli

Dalam pengembangan media ini juga butuh validasi, dalam hal ini subjek yang akan menguji kevalidan dari produk tersebut adalah:

1) Ahli materi

Yang dimaksud ahli materi ialah dosen yang memiliki keahlian terhadap materi yang digunakan peneliti. Penelitian pengembangan ini peneliti fokus

pada materi metamorfosis hewan yang terdapat pada mata pelajaran IPAS sekolah dasar kelas III. Dalam hal ini, dosen yang ditunjuk menjadi validator ahli materi dari produk yang dikembangkan peneliti yaitu dosen yang ahli pada materi IPA atau biologi. Indikator yang digunakan Berikut bentuk indikator lembar validasi ahli materi. Berikut bentuk kisi-kisi atau indikator lembar validasi materi yang mengacu pada BSNP (2008) dengan modifikasi.

Pertama, ketepatan isi berdasarkan kurikulum berarti materi yang disajikan mencakup dan sesuai dengan CP, TP, ATP tentang metamorfosis hewan. Kedua, Keakuratan dan kebenaran konsep berarti konsep dan definisi materi yang disajikan tidak menimbulkan banyak artti atau menggunakan kata yang mudah. Ketiga, bahsa dan penyajian berarti bahsa yang digunakan harus mudah dipahami anak. Terakhir keterpaduan materi dengan media, ini merupakan modifikadi yang berarti materi harus relevan dengan media yang digunakan tentang pemahaman konsep metamorfosis hewan.

Tabel 3.1 Indikator Lembar Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Butir nomor
1	Ketepatan isi berdasarkan kurikulum	Materi sesuai dengan CP/TP dalam kurikulum	1
		Materi mencakup konsep metamorfosis hewan yang sesuai	2
2	Keakuratan dan kebenaran konsep	Konsep metamorfosis hewan dijelaskan secara jelas dan benar	3
		Penjelasan ilmiah digunakan dengan tepat dan mudah dipahami	4
		Contoh hewan yang digunakan sesuai dengan kategori jenis metamorfosis	5
3	Keterpaduan materi dengan media	Materi yang disajikan sistematis dan mengikuti alur video animasi	6
		Materi yang disajikan mendukung pemahaman konsep metamorfosis sesuai narasi yang tepat	7
4	Bahasa dan penyajian	Bahasa yang dipakai sederhana dan cocok dengan kemampuan perkembangan tingkat perkembangan anak kelas III MI	8
		Urutan materi berurutan dan logis	9
		Tidak mengandung istilah atau kata yang membingungkan bagi siswa kelas III MI	10

2) Ahli media

Ahli media yaitu dosen yang memiliki keahlian bidang desain terutama pada media pembelajaran. Ahli media akan memvalidasi media yang dikembangkan oleh peneliti, baik dari desain, tampilan dan daya tarik produk dan lain-lain yang masih berhubungan dengan media yang dikembangkan. Dalam proses validasi media, peneliti memilih dosen yang ahli dalam bidang media pembelajaran. Berikut bentuk kisi-kisi atau indikator lembar validasi media yang mengacu pada Sambodo (2014) dengan modifikasi.

Pertama, tampilan atau visualisasi berarti penggunaan huruf jelas, warna sesuai, dan peletakan elemen rapi. Kedua, animasi berarti pergantian dan kecepatan setiap halaman lancar. Ketiga, kualitas dan narasi video artinya narasi jelas, music sinkron dan video tajam. Keempat, kepaduan media berarti memotivasi siswa dan sesuai tujuan materi. Terakhir teknis dan kepraktisan, merupakan modifikasi yang berarti dapat digunakan di banyak perangkat atau praktis digunakan.

Tabel 3.2 Indikator Lembar Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Butir nomor
1	Tampilan atau visualisasi	Penggunaan font jelas, mudah dibaca, dan sesuai dengan karakter siswa kelas III	1
		Pemilihan warna selaras dan nyaman untuk dilihat	2
		Tata letak video animasi menarik dan proporsional	3
2	Animasi dan transisi	Animasi yang dipakai menarik dan cocok dengan isi materi	4
		Transisi antar slide berjalan secara halus dan tidak lemot	5
		Pergerakan animasi tidak terlalu cepat atau lambat	6
3	Kualitas video dan narasi	Suara atau narasi terdengar jelas dan mudah dipahami	7
		Musik yang dipilih sesuai dengan suasana materi dan tidak terlalu keras	8
		Gabungan antara gambar, animasi dan suara sinkron	9
		Kualitas dan resolusi video sesuai standar penampilan belajar	10
4	Kepaduan media dengan tujuan pembelajaran	Media menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar	11
		Media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran	12
		Media menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan bermakna	13
5	Teknis dan kepraktisan	Media dapat digunakan diperangkat yang umum digunakan	14
		Media praktis digunakan dalam pembelajaran	15

3) Ahli pembelajaran

Ahli pembelajaran yaitu guru kelas yang berperan penting dalam pengembangan bahan ajar. Guru kelas ini merupakan guru yang mengajar mata pelajaran IPAS kelas III yang sudah berpengalaman. Ahli pembelajaran nantinya akan memberikan nilai terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dan diimplementasikan di kelas sesuai CP dan TP. Berikut bentuk kisi-kisi atau indikator lembar validasi pembelajaran yang mengacu pada BSNP (2008) dengan modifikasi.

Pertama, kesesuaian karakter siswa yaitu bahasa dan visual harus tepat dengan tahap berpikir anak sekolah dasar tingkat rendah. Kedua, kesesuaian dengan pembelajaran artinya materi harus akurat dan sesuai dengan tujuan atau modul guru. Ketiga ketertarikan dan motivasi belajar, ini merupakan modifikasi yang artinya tampilan media harus menarik perhatian siswa. Keempat, kepraktisan di kelas artinya media mudah digunakan, fleksibel dan durasinya pas dengan jam pelajaran. Terakhir, keefektifan pembelajaran artinya media harus bisa menjelaskan konsep materi tanpa membuat siswa lebih bingung.

Tabel 3.3 Indikator Lembar Validasi Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Butir nomor
1	Kesesuaian karakteristik siswa	Media sesuai perkembangan kognitif siswa kelas III	1
		Bahasa dan ilustrasi mudah dipahami siswa	2
2	Kesesuaian dengan pembelajaran	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan RPP guru	3
		Media bisa dipakai sebagai alat bantu pendidik dalam menjelaskan materi	4
3	Ketertarikan dan motivasi belajar	Media menarik dan menyenangkan bagi siswa	5
		Media meningkatkan keaktifan siswa selama belajar	6
		Vidio mampu menarik rasa ingin tahu siswa	7
4	Kepraktisan penggunaan di kelas	Media mudah diaplikasikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung	8
		Durasi vidio sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	9
		Media bisa dipakai baik untuk pembelajaran kelompok maupun individu	10
5	Keefektifan pembelajaran	Media membantu siswa memahami konsep materi metamorfosis dengan cepat dan tanggap	11
		Media membantu guru menjelaskan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna	12
		Siswa bisa menjawab pertanyaan dan menyimpulkan materi setelah menyaksikan vidio animasi	13

2. Uji Coba

a. Desain uji coba

Media yang telah dinyatakan layak dan valid oleh para validator, selanjutnya akan diujicobakan di MI Syihabuddin Malang khususnya kelas III guna mengetahui kelayakan produk serta dapat mengetahui capaian hasil siswa sesudah melakukan pembelajaran dengan memakai media video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan yang sudah dikembangkan oleh peneliti.

Desain uji coba yang dipakai yaitu bentuk pretest-posttest, yang artinya tes dilakukan dua kali dalam satu kelas. Dimana pretest dilaksanakan diawal untuk mengetahui seberapa paham peserta

didik terhadap materi sebelum diterapkannya media. Sedangkan posttest dilakukan setelah siswa diberi perlakuan terhadap media, dengan tujuan apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah memakai media tersebut.

b. Subjek uji coba

Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu siswa kelas III MI Syihabuddin Malang dengan jumlah keseluruhan 11 anak, 7 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

E. Jenis Data

Jenis data yang dipakai pada penelitian ini yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif didapatkan dari hasil skor yang diberikan validator terhadap kevalidan, kemenarikan angket respon siswa serta hasil belajar atau nilai pretest-posttest. Data kuantitatif dipakai untuk menilai kevalidan, kemenarikan dan keefektifan media yang dikembangkan.

F. Instrument Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data penelitian ini terdiri dari instrumen angket validasi ahli, instrumen angket respon siswa dan instrument penilaian *pretes-posttest*. Instrument tersebut digunakan sebagai bukti kevalidan, kemenarikan media dan mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Lembar validasi ahli

Lembar validasi ahli diberikan kepada tiga validator dengan menggunakan instrumen validasi. Lembar validasi diisi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Instrumen tersebut dapat dinyatakan valid apabila sesuai dengan tujuan serta aspek yang diukur. Lembar validasi berfungsi untuk menilai tingkat kevalidan media supaya dapat dikatakan layak dan siap dipakai sebagai alat bantu pembelajaran.

Penyusunan lembar validasi media mengacu pada format lembar validasi sambodo (2014) dengan modifikasian, sedang lembar validasi materi dan pembelajaran disusun menggunakan lembar validasi yang dimodifikasi dari BSPN (2008). Instrumen-instrumen tersebut berisi pernyataan yang mana para validator wajib memberi satu jawaban berdasarkan kriteria penilaian media.

2. Lembar angket respon siswa

Angket pada penelitian ini berfungsi untuk mengumpulkan sebuah data terkait kemenarikan media pembelajaran video animasi berbasis canva. Angket tersebut diberikan kepada siswa untuk memperoleh respon atau tanggapan mereka terhadap kemenarikan media yang sudah dipakai selama pembelajaran.

3. Lembar tes hasil belajar

Tes hasil belajar dipakai guna mengetahui capaian belajar siswa. Tes yang digunakan ialah pretest-posttest. Soal dalam pretest-posttest berjumlah 15 soal dengan ketentuan 10 soal pilihan ganda dan 5 soal

isian. Tes hasil belajar dari pretest dan posttest ini akan menjadi perbandingan yang menunjukkan hasil belajar siswa apakah lebih rendah atau lebih meningkat dari sebelumnya setelah menggunakan media tersebut.

H. Analisis Data

Teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Analisis data validasi produk

Cara mengetahui kevalidan suatu media dapat dilakukan uji validitas oleh para ahli untuk mengukur seberapa valid media tersebut melalui lembar instrument validasi yang terdiri dari beberapa pernyataan. Hasil penilaian dari validator dapat diukur dengan menggunakan *Skala Likert*. Setiap butir jawaban dapat dikelompokkan jadi empat pilihan. Setiap indikator diberikan skala skor angka 1 sampai 4 seperti berikut, 1 (kurang valid), 2 (cukup valid), 3 (valid), dan 4 (sangat valid). Presentase kevalidan dapat dihitung menggunakan rumus dari Amalia et,al. (2022) dalam (N.F. et al., 2022)

$$P(\%) = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Dalam menilai kriteria penilaian uji kevalidan dapat disesuaikan menggunakan *Skala Likert* dan dilihat penentuan dalam tabel dibawah ini dari (Amalia et,al. 2022).

Tabel 3.4 Kriteria Kategori Hasil Kevalidan

Interval	Kategori
0% - 20%	Sangat tidak valid
21% - 40%	Tidak valid
41% - 60%	Cukup valid
61% - 80%	Valid
81% - 100%	Sangat valid

Berdasarkan kriteria pada tabel diatas, media dinyatakan valid jika:

- 1) Jika hasil dari presentase memperoleh nilai 0% - 20% maka media dikatakan sangat tidak valid, dikarenakan tidak memenuhi syarat kevalidan dan media tidak dapat digunakan.
- 2) Jika hasil dari presentase mendapat nilai 21% - 40% maka media dinyatakan tidak valid maka perlu dilakukan revisi secara keseluruhan.
- 3) Jika hasil dari presentase mendapat nilai 41% - 60% maka media dikatakan cukup valid, tapi perlu adanya revisi pada beberapa bagian agar lebih layak digunakan.
- 4) Jika hasil dari presentase mendapat nilai 61% - 80% maka media dinyatakan valid dan sudah dapat dipakai akan tetapi sedikit revisi untuk menyempurnakan.
- 5) Jika hasil dari presentase memperoleh nilai 81% - 100% maka media dikatakan sangat valid serta dapat dipakai tanpa adanya revisi.

2. Analisis data kemenarikan produk

Cara mengetahui data kemenarikan produk ini didapat melalui angket respon siswa. Dari skor perolehan angket tersebut dapat diukur dengan menggunakan Skala Guttman. Setiap butir jawaban dari angket dikelompokkan menjadi dua pilihan yaitu “Ya” dan “Tidak”. Jawaban “Ya” memperoleh skor penilaian 1, sedangkan jawaban “Tidak” memperoleh skor penilaian 0. Untuk perhitungan persentase kemenarikan berdasarkan hasil analisis data dapat dihitung menggunakan rumus yang disampaikan Himmatul (2024) dalam Ulya & Rofian (2019) sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kemenarikan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Untuk menentukan kriteria penilaian kemenarikan produk, maka diperlukan tabel interpretasi kriteria penilaian yang dikemukakan oleh Arikunto (2010) dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kemenarikan Produk

Skor dalam persen (%)	Kategori kemenarikan
0 - 20 %	Sangat tidak menarik
21 – 40 %	Tidak menarik
41 – 60 %	Cukup menarik
61 – 80 %	menarik
81 – 100 %	Sangat menarik

Berdasarkan hasil skor yang sudah didapatkan, peneliti dapat menilai kelayakan media berdasarkan kriteria yang tercantum pada tabel diatas sebagai berikut:

- 1) Jika kelayakan media mendapatkan skor 0-20% maka media dinyatakan sangat tidak menarik.
- 2) Jika kelayakan media mencapai nilai 21-40 % maka media dikatakan tidak menarik.
- 3) Jika kelayakan media mencapai nilai 41-60 % maka media dikatakan cukup menarik.
- 4) Jika kelayakan media mencapai nilai 61-80 % maka media dikatakan menarik.
- 5) Jika kelayakan media mencapai nilai 81-100 % maka media dinyatakan sangat menarik.

3. Analisis data efektivitas hasil belajar

Data dari hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis dengan menghitung rata-rata. Peneliti menggunakan uji N-Gain skor sebagai perhitungan. Tujuan analisis data menggunakan uji N-Gain skor yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi berbasis canva. Untuk menganalisis data tersebut, maka peneliti menghitung nilai memakai uji N-Gain Skor dengan rumus berikut :

$$N - Gain = \frac{S_{posttest} - S_{pretest}}{S_{maks} - S_{pretest}}$$

Keterangan : N-Gain menyatakan nilai uji normalitas dalam peningkatan hasil belajar

S posttest : Skor posttest

S prettest : Skor pretest

S maks : Skor maksimal

Kriteria hasil N-Gain skor dapat dilihat pada tabel di bawah ini sebagai berikut (Fiani Wulan Saputri`` & Tirtoni, 2022) :

Tabel 3.6 Kategori Tafsiran N-Gain

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

Berdasarkan hasil persentase tafsiran N-Gain skor, dapat dideskripsikan dengan :

- 1) Jika hasil persentase kurang dari <40% maka media dinyatakan tidak efektif.
- 2) Jika hasil persentase menunjukkan nilai 40-55% maka media dinyatakan kurang efektif.
- 3) Jika hasil persentase menunjukkan nilai 56-75% maka media dinyatakan cukup efektif.
- 4) Jika hasil persentase menunjukkan nilai >76% maka media dinyatakan efektif.

Tabel 3.7 Kriteria Skor N-Gain

Skor	Kriteria
$g \leq 0,3$	Rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g > 0,7$	Tinggi

Berdasarkan hasil dari perhitungan menggunakan N-Gain skor dan dicocokkan pada tabel kriteria skor N-Gain, maka dapat dideskripsikan dengan:

- 1) Jika hasil mencapai skor kurang dari 0,3 maka media kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan tergolong rendah.
- 2) Jika hasil mencapai skor $0,3 \leq g \leq 0,7$ maka media cukup efektif digunakan, karena menunjukkan hasil belajar siswa yang meningkat.
- 3) Jika mencapai skor lebih dari 0,7 maka media sangat efektif dipakai, karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Pada penelitian ini, peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan. Media dikembangkan untuk siswa kelas III di MI Syihabuddin Malang dengan tujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Materi pada video animasi yang dikembangkan disesuaikan dengan CP, TP dan ATP yang berlaku. Media ini dibuat sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang bermanfaat untuk membantu siswa dalam memahami konsep metamorfosis hewan secara lebih jelas dan menarik.

Pengembangan media video animasi berbasis canva ini menggunakan model penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan metode atau pendekatan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Adapun langkah-langkah proses pengembangan sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan sebagai identifikasi suatu masalah dan menganalisis kebutuhan yang ada dalam sekolah khususnya pada pembelajarannya menjadi masalah utama yaitu pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis hewan, serta menganalisis karakteristik dan gaya belajar siswa di kelas III. Analisis dilakukan dengan melalui kegiatan pra penelitian yaitu wawancara guru kelas

terkait permasalahan yang ada. Oleh karena itu terdapat uraian yang disajikan sebagai berikut :

a. Analisis kebutuhan materi

Melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas III terkait materi IPAS yang diajarkan bahwa terdapat permasalahan dalam materi metamorfosis hewan bahwasannya siswa masih banyak yang belum faham betul bagaimana proses hewan itu bermetamorfosis atau proses pengembangan, karena materi yang ada dalam buku siswa juga tidak begitu jelas penjelasannya. Oleh karena itu guru mengatakan bahwa nilai siswa cenderung banyak yang rendah dibandingkan pada materi-materi lainnya.

b. Analisis karakteristik dan gaya belajar peserta didik

Dari wawancara guru kelas, dinyatakan bahwa karakteristik siswa kelas III cenderung banyak yang menyukai belajar menggunakan media dibandingkan dengan ceramah atau penjelasan guru saja.

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut, peneliti tertarik dan akan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis canva disertai dengan latihan soal singkat di dalamnya. Dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menjadikan siswa lebih paham dengan materi yang bersifat abstrak. Hal ini juga bermanfaat dan

memenuhi kebutuhan siswa yang dominan menyukai gaya belajar visual dan audiovisual.

2. *Design (Desain)*

Tahap desain dilakukan dengan mendesain konsep media, menyusun alur materi sesuai dengan CP, TP dan ATP, menentukan tampilan visual, animasi dan narasi agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dasar khususnya pada kelas III. Pembuatan desain dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan untuk membuat desain media yang akan dikembangkan peneliti sebagai berikut :

a. Menentukan materi

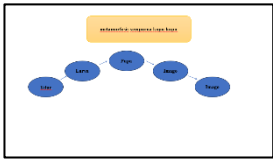
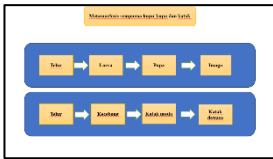
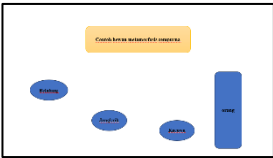
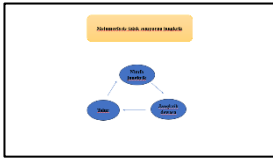
Peneliti menggunakan materi metamorfosis hewan pada kelas III sesuai dengan CP, TP dan ATP yang berlaku. Materi yang digunakan berisi proses perkembangbiakan hewan dari perkembangbiakan sempurna dan tidak sempurna beserta jenis-jenis hewan yang mengalami metamorfosis.

b. Perancangan desain produk

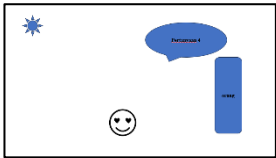
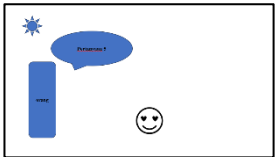
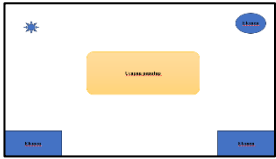
Storyboard terlebih dahulu dibuat sebagai desain awal dari media yang akan dikembangkan. Adapun bentuk storyboard yang dibuat oleh sebagai berikut:

Tabel 4.1 Storyboard

No	Desain sketsa	Isi	Keterangan
1		Pembukaan	• Logo uin dan nama pengembang • Judul • Background : awan langit dan halaman rumput • Elemen : anak kecil berbicara, matahari, bunga, pagar, dan kupu-kupu
2		Tujuan pembelajaran	• Background : taman dan papan tulis. • tulisan tujuan pembelajaran sesuai dengan TP dalam buku IPAS kelas III MI kurikulum Merdeka • Elemen : anak kecil berbicara.
3		Pertanyaan pemantik	• Kalimat pertanyaan pemantik • Background : langit dan halaman rumput • Elemen : anak kecil berbicara, pohon, rumput berbunga, ulat dan 2 kupu-kupu
4		Pengertian metamorfosis	• Pengertian metamorfosis • Background : awan dan halaman rumput • Elemen : anak kecil berbicara, pohon, pagar, bunga, lebah, kupu-kupu dan katak.
5		Jenis-jenis metamorfosis	• Penjelasan jenis-jenis metamorfosis sempurna dan tidak sempurna • Background : awan dan halaman rumput • Elemen : matahari, jalan batu, tanda panah, dan tiang penanda
6		Contoh-contoh hewan metamorfosis sempurna	• Background : awan dan halaman rumput • Elemen : anak kecil berbicara, kupu-kupu, nyamuk, lalat, katak dan lebah.

7		Tahapan metamorfosis sempurna kupu-kupu	- Tahapan metamorfosis sempurna pada kupu-kupu dan keterangan - Background : awan dan halaman rumput - Elemen : matahari, pohon, bunga, jalan batu, telur kupu-kupu, ulat, kepompong, kupu-kupu muda dan dewasa - Keterangan : telur-larva-nimfa-imago
8		Tahapan metamorfosis sempurna katak	- Tahapan metamorfosis sempurna pada katak dan keterangan - Background : awan dan halaman rumput - Elemen : 3 pohon, kolam, batu batuan, bunga, telur katak, berudu, katak muda, katak dewasa
9		Rangkuman tahap metamorfosis sempurna kupu-kupu dan katak	- Tahapan metamorfosis sempurna pada kupu-kupu dan katak - Background : rumput dan sungai - Elemen : telur, larva, pupa, imago
10		Contoh-contoh hewan metamorfosis tidak sempurna	- Background : awan dan halaman rumput - Elemen : anak kecil berbicara, belalang, jangkrik, dan kecoa
11		Tahapan metamorfosis tidak sempurna belalang	- Tahapan metamorfosis tidak sempurna pada belalang dan keterangan - Background : awan dan halaman tanah - Elemen : pohon, ayunan, orang, rumput, bunga, telur belalang, belalang muda, belalang dewasa - Keterangan : telur-nimfa-imago
12		Tahapan metamorfosis tidak sempurna jangkrik	- Tahapan metamorfosis tidak sempurna pada jangkrik dan keterangan - Background : awan dan halaman rumput

			• Elemen : pohon, 2 burung, rumput, bunga, 2 pagar, telur jangkrik, jangkrik muda, jangkrik dewasa • Keterangan : telur-nimfa-imago
13		Rangkuman tahap metamorfosis tidak sempurna jangkrik dan belalang	• Tahapan metamorfosis tidak sempurna pada jangkrik dan belalang • Background : tanah dan rumput • Elemen : telur, nimfa, imago.
14		Perbedaan	• Menjelaskan perbedaan dari dua jenis metamorfosis • Background : awan dan halaman rumput • Elemen : anak kecil berbicara, pohon, rumput, bunga, matahari, papan perbedaan
15		Quis	• Judul quis • Background : langit berawan
16		Quis 1	• Background : langit dan rumput • Elemen : anak kecil berbicara, emoji benar • Berisi pertanyaan : Apakah metamorfosis disebut dengan siklus hidup?
17		Quis 2	• Background : langit dan rumput • Elemen : anak kecil berbicara, emoji benar • Berisi pertanyaan : Apakah katak termasuk hewan yang mengalami metamorfosis sempurna?
18		Quis 3	• Background : langit dan rumput • Elemen : anak kecil berbicara, emoji benar • Berisi pertanyaan : Apakah belalang dan kecoa mengalami metamorfosis tidak sempurna?

19		Quis 4	• Background : langit dan rumput • Elemen : anak kecil berbicara, emoji benar • Berisi pertanyaan : Urutan metamorfosis sempurna yang benar yaitu...
20		Quis 5	• Background : langit dan rumput • Elemen : anak kecil berbicara, emoji benar • Berisi pertanyaan : Tahap hewan muda yang mirip dengan induknya disebut?
21		Kajian al-qur'an	• Background : langit berawan • Elemen : rangkaian metamorfosis kupu-kupu di pojok kiri atas dan kanan bawah • Berisi kajian al-qur'an sesuai materi metamorfosis hewan.
22		Penutup	• Ucapan terimakasih • Background : langit dan halaman rumput • Elemen : matahari, pohon, 2 pagar, dan kupu-kupu

c. Pemilihan ilustrasi gambar

Peneliti memilih gambar ilustrasi yang menarik dengan tujuan sebagai daya tarik agar siswa fokus dan tertarik selama menonton video yang ditampilkan. Pemilihan ilustrasi juga disesuaikan dengan tingkat ilustrasi anak sekolah dasar dan disesuaikan dengan setiap slide yang sesuai tema dan materi yang disajikan.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan adalah peneliti mengembangkan desain media atau pola yang sudah dibuat diawal. Tahap ini juga

dilakukan kegiatan validasi oleh para ahli untuk menilai kevalidan, kelayakan dan kesesuaian produk sebelum dilakukan ke tahap uji coba di kelas. Adapun bentuk media yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut :

a. Halaman sampul

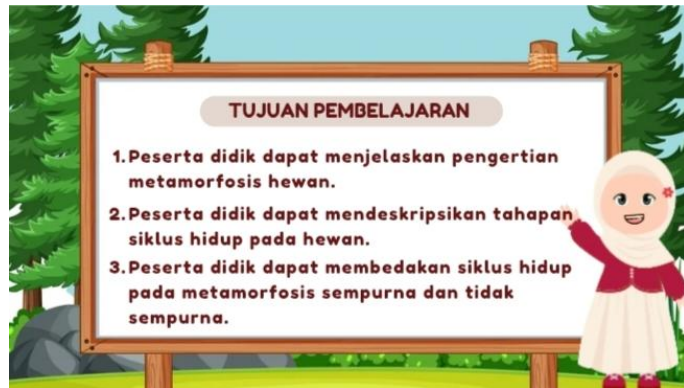
Halaman sampul atau halaman pertama menampilkan judul, logo uin dan identitas pengembang dengan menggunakan background langit dan rumput/taman, ditambah elemen kupu-kupu, awan, bunga, pagar dan anak berbicara.



Gambar 4.1 Halaman Sampul Media

b. Halaman tujuan pembelajaran

Halaman kedua menampilkan isi dari tujuan pembelajaran yang akan dipelajari dalam materi metamorfosis hewan sesuai dengan CP/TP yang berlaku. Menggunakan background taman dan papan tulis. Elemen yang dipakai yaitu anak berbicara.



Gambar 4.2 Halaman Tujuan Pembelajaran

c. Halaman pertanyaan pemantik/pembuka

Halaman ketiga berisi pertanyaan pemantik sebelum memulai materi yang akan dijelaskan. Tujuan dari pertanyaan pemantik adalah untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik. Background yang digunakan yaitu taman dan menambahkan elemen anak berbicara, ulat, kupu-kupu, pohon dan rumput.



Gambar 4.3 Halaman Pertanyaan Pemantik

d. Halaman materi

Halaman materi berisi pengertian, jenis, contoh hewan dan proses hewan bermetamorfosis. Menggunakan

background taman dengan elemen anak berbicara, lebah, katak, pagar, pohon, dan matahari.

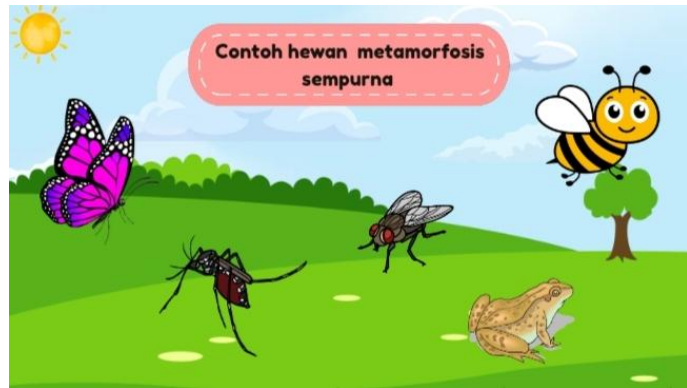


Gambar 4.4 Halaman Materi/Pengertian



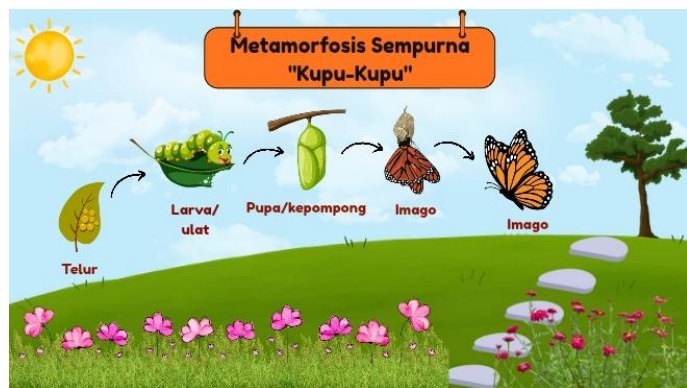
Gambar 4.5 Halaman Jenis Metamorfosis





Gambar 4.6 Halaman Contoh Hewan

Metamorfosis Sempurna

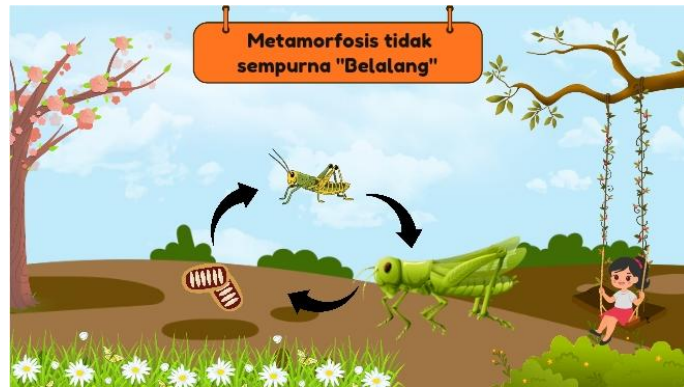




Gambar 4.7 Halaman Tahap Metamorfosis Sempurna



Gambar 4.8 Halaman Contoh Hewan Metamorfosis Tidak Sempurna



Gambar 4.9 Halaman Tahap Metamorfosis Tidak Sempurna



Gambar 4.10 Halaman Perbedaan Metamorfosis

e. Halaman Evaluasi

Halaman ini berisi quiz singkat yang terdiri dari 5 soal dan di dalamnya akan tersedia jawaban setelah beberapa detik. Background yang digunakan yaitu taman dengan menambahkan elemen anak berbicara, matahari, dan emoji benar.





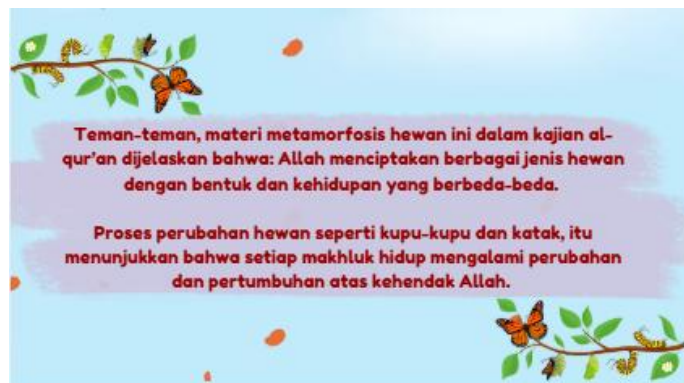


Gambar 4.11 Halaman Evaluasi/Latihan Soal

Singkat

f. Halaman kajian al-qur'an

Halaman ini berisi kajian al-qur'an yang menjelaskan tentang metamorfosis hewan akan kebesaran Allah SWT. Menggunakan background langit dan menambahkan elemen rangkaian metamorfosis kupu-kupu di pojok kiri atas dan kanan bawah.



Gambar 4.12 Halaman Kajian al-qur'an

g. Halaman penutup

Halaman terakhir berisi ucapan pebutup atau terima kasih. Background yang digunakan yaitu taman dengan

menampilkan elemen pohon, matahari, kupu-kupu dan pagar.



Gambar 4.13 Halaman Penutup

Setelah media dibuat sesuai dengan desain awal, selanjutnya yaitu melakukan uji validasi kepada validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran untuk dinilai kevalidan dan kelayakan media sebelum diuji cobakan.

Berikut bentuk media video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan yang dapat diakses melalui link di bawah:



<https://drive.google.com/drive/folders/1kCVUImLVK6U3bKyu8wfczWKYeuV3LUuQ?usp=sharing>

4. *Implementation (Implementasi)*

Tahap implementasi yaitu menerapkan media di kelas selama pembelajaran berlangsung untuk mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun penerapan ini diuji cobakan pada kelas III di sekolah MI Syihabuddin Malang dengan sample 11 siswa, 7 laki-laki dan 4 perempuan. Tahap ini peneliti melakukan uji pretest terlebih dahulu sebelum menggunakan media dan siswa diminta untuk menjawabnya. Kemudian diminggu berikutnya peneliti mengimplementasikan media di dalam kelas, siswa diminta untuk melihat dan memahami materi yang disajikan dalam video tersebut, setelah melihat video kemudian peneliti memberikan soal posttest dan dilanjutkan mengisi angket respon siswa.

Tujuan diberikan soal pretest-posttest yaitu untuk mengetahui sejauh mana peserta didik paham akan materi yang diberikan sebelum dan sesudah menggunakan materi, dan tujuan dari angket yaitu untuk mengetahui apakah siswa tertarik dengan media yang sudah disajikan.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan media, mengidentifikasi kekurangan serta melakukan proses perbaikan berdasarkan hasil dari uji coba dan masukan dari para validator maupun dari respon peserta didik.

Dari lima tahapan yang sistematis tersebut, pengembangan media video animasi berbasis canva ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, interaktif, menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS khususnya materi metamorfosis hewan di kelas III MI Syihabuddin Malang.

B. Hasil Analisis Data Uji Produk

Sebelum media diuji cobakan dalam kelas, media dilakukan validasi terlebih dahulu kepada tiga ahli yaitu validator ahli materi, validator ahli media dan validator ahli pembelajaran.

1. Validitas produk pengembangan bahan ajar

a. Validasi ahli materi

Materi yang digunakan dalam media yaitu materi metamorfosis hewan untuk kelas III Sekolah Dasar. Validasi dilakukan oleh dosen ahli materi yaitu Bapak Ahmad Abtokhi, M.Pd. Pada tahap ini materi divalidasi terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui kesesuaian dan kevalidan materi sesuai dengan CP, TP dan ATP. Pada validasi materi ini terdapat masukan dari validator yaitu ditambahkan kajian al-qur'an yang berhubungan dengan materi, kemudian menambahkan gambar hewan yang lebih alami atau real untuk pengetahuan siswa agar lebih jelas lagi.

Materi divalidasi dengan menggunakan lembar atau angket validasi ahli materi yaitu dengan memberikan nilai pada setiap butir pernyataan yang sudah disediakan. Hasil validasi ahli materi

dapat dihitung dengan menggunakan rumus kevalidan dan kelayakan media sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 P(\%) &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{40} \times 100\% \\
 &= 97,5\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa skor 97,5% dapat dinyatakan “sangat valid atau layak” sesuai dengan kategori kevalidan dan kelayakan produk. Maka materi dapat digunakan dalam kelas setelah melakukan uji kevalidan oleh ahli materi, akan tetapi dilakukan perbaikan terlebih dahulu sesuai masukan dari validator sebelum melakukan implementasi dalam kelas. Berikut adalah tabel hasil validasi ahli materi.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan CP/TP dalam kurikulum				✓
2	Materi mencakup konsep metamorfosis hewan yang sesuai				✓
3	Konsep metamorfosis hewan dijelaskan secara jelas dan benar				✓
4	Penjelasan ilmiah digunakan dengan tepat dan mudah dipahami				✓
5	Contoh hewan yang digunakan sesuai dengan kategori jenis metamorfosis			✓	
6	Materi yang disajikan sistematis dan mengikuti alur video animasi				✓
7	Materi yang disajikan mendukung pemahaman konsep metamorfosis sesuai narasi yang tepat				✓
8	Bahasa yang dipakai sederhana dan cocok dengan kemampuan perkembangan tingkat perkembangan anak kelas III MI				✓
9	Urutan materi berurutan dan logis				✓
10	Tidak mengandung istilah atau kata yang membingungkan bagi siswa kelas III MI				✓
Jumlah		39			
Total		40			

b. Validasi ahli media

Validasi media dilakukan oleh dosen ahli media yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd. Beliau adalah dosen PGMI yang ahli dalam bidang pengembangan media pembelajaran. Media yang divalidasi yaitu berupa video animasi berbasis canva. Pada tahap validasi ini ahli media menilai dari segi animasi, font, gambar, warna, dan desain lainnya yang berhubungan dengan materi. Tujuan dilakukan validasi ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan media yang sesuai dengan jenjang kelas III. Validator memberikan nilai, kritik dan saran yang membangun agar media dapat diterapkan dalam kelas.

Terdapat masukan atau saran dari validator media yaitu menambahkan 1 animasi orang berbicara dan menyamakan font nya. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti akan melakukan perbaikan sebelum diuji cobakan dalam kelas. Media divalidasi dengan menggunakan angket validasi ahli media dengan memberikan nilai pada setiap butir pernyataan, kemudian hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus kelayakan dan kevalidan produk. Hasil validasi media dapat dihitung dengan menggunakan rumus kevalidan dan kelayakan:

$$\begin{aligned} P(\%) &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{55}{60} \times 100\% \\ &= 91,67\% \end{aligned}$$

Hasil validasi media menunjukkan skor 91,67% dinyatakan “sangat valid atau layak” sesuai dengan kategori kevalidan produk. Dengan itu media dapat digunakan dalam kelas karena menunjukkan kevalidan untuk diimplementasikan langsung. Akan tetapi media harus diperbaiki terlebih dahulu sesuai kritik dan saran dari validator sebelum diuji cobakan dalam kelas. Berikut hasil validasi ahli media.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Media

No	Indikator penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1	Penggunaan font jelas, mudah dibaca, dan sesuai dengan karakter siswa kelas III SD				✓
2	Pemilihan warna selaras dan nyaman untuk dilihat				✓
3	Tata letak video animasi menarik dan proporsional			✓	
4	Animasi yang dipakai menarik dan cocok dengan isi materi		✓		
5	Transisi antar slide berjalan secara halus dan tidak lemot				✓
6	Pergerakan animasi tidak terlalu cepat atau lambat			✓	
7	Suara atau narasi terdengar jelas dan mudah dipahami				✓
8	Musik yang dipilih sesuai dengan suasana materi dan tidak terlalu keras				✓
9	Gabungan antara gambar, animasi dan suara sinkron			✓	
10	Kualitas dan resolusi video sesuai standar penampilan belajar				✓
11	Media menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar				✓
12	Media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran				✓
13	Media menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan bermakna				✓
14	Media dapat digunakan diperangkat yang umum digunakan				✓
15	Media praktis digunakan dalam pembelajaran				✓
Jumlah		55			
Total		60			

c. Validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas III MI Syihabuddin Malang. Validator ahli pembelajaran memberikan nilai dan saran atau masukan kepada produk yang dikembangkan

oleh peneliti. Tujuan validasi ahli pembelajaran yaitu untuk mengetahui kesesuaian materi dan media untuk pembelajaran peserta didik pada topik metamorfosis hewan pelepasan IPAS. Validator memberikan masukan berupa isi materi yang ada dalam video lebih banyak lagi agar bervariasi dan lengkap.

Validator menilai dengan menggunakan angket validasi pembelajaran dengan mengisi setiap butir pernyataan sesuai aspek nilai yang ada. Kemudian hasil validasi dihitung dengan menggunakan rumus kevalidan dan kelayan produk. Berikut merupakan hasil validasi ahli pembelajaran :

$$\begin{aligned}
 P(\%) &= \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{49}{52} \times 100\% \\
 &= 94,23\%
 \end{aligned}$$

Hasil validasi diatas menunjukkan bahwa skor 94,23% adalah menunjukkan hasil yang “sangat valid atau layak”. Maka media video animasi dapat digunakan sebagai bahan ajar, akan tetapi peneliti harus melakukan revisi lagi untuk memperbaiki media yang kurang agar lebih baik.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Indikator penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
1	Media sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas III				✓
2	Bahasa dan ilustrasi mudah dipahami siswa				✓
3	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan RPP/modul guru				✓
4	Media dapat dipakai sebagai alat bantu pendidik dalam menjelaskan materi				✓

No	Indikator penilaian	Nilai			
		1	2	3	4
5	Media menarik dan menyenangkan bagi siswa				✓
6	Media meningkatkan keaktifan siswa selama belajar				✓
7	Vidio mampu menarik rasa ingin tahu siswa			✓	
8	Media mudah diaplikasikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung			✓	
9	Durasi vidio sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran			✓	
10	Media bisa dipakai baik untuk pembelajaran kelompok maupun individu				✓
11	Media membantu siswa memahami konsep materi metamorfosis dengan cepat dan tanggap				✓
12	Media membantu guru menjelaskan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna				✓
13	Siswa bisa menjawab pertanyaan dan menyimpulkan materi setelah menyaksikan vidio animasi				✓
Jumlah		49			
Total		52			

2. Hasil kemenarikan berdasarkan angket respon siswa

Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kemenarikan suatu media yang telah diujicobakan pada siswa kelas III MI Syihabuddin Malang. Angket diberikan setelah mengisi soal posttest. Pertanyaan yang disajikan dalam angket diisi dengan cara memberikan tanda centang pada salah satu jawaban “YA” atau “TIDAK”. Berikut hasil data angket respon siswa terhadap kemenarikan media:

Tabel 4.5 Data Hasil Angket Respon Siswa

Responden		Nomer Item Soal/Skor hasil Angket										Jumlah (S)	Skor maks (N)	%	%rata-rata
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10				
Nama												S	N		
Zahra		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	90
Deo		1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	10	80	
abdi		1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	10	90	
Annisa		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
Syahdan		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
Fahri		1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	10	80	
Arina		1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	10	90	

Syarif		1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	10	80	
Hamdan		1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	7	10	70	
Muza		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
Lubna		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	10	100	
Jumlah	S	11	11	9	9	11	10	11	11	8	8	99			
Skor maks	N	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11				
%		100	100	81,82	81,82	100	90,91	100	100	72,73	72,73				
%rata-rata		90													

Hasil data angket tersebut akan dihitung dengan menggunakan rumus kemenarikan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kemenarikan} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{99}{11} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Peneliti menggunakan 10 item pertanyaan dalam angket untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media. Kebanyakan siswa memberikan jawaban “YA” dengan rata-rata 90% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan “sangat menarik” perhatian serta minat siswa untuk mempermudah siswa dalam memahami materi, sehingga media ini mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

3. Hasil test efektivitas peningkatan hasil belajar siswa

Hasil test didapatkan dari soal pretest dan posttest yang telah dikerjakan siswa kelas III MI Syihabuddin Malang sebelum dan sesudah menggunakan media. Soal pretest dan posttest berjumlah 15 butir, 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian singkat. Berikut data

hasil uji coba soal pretest dan posttest untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa:

Tabel 4.6 Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor Maks (100-pre)	N Gain Skor	N Gain Skor (%)
Syarif	20	75	55	80	0,6875	68,75
Lubna	60	80	20	40	0,5	50
Syahdan	80	100	20	20	1	100
Muza	80	90	10	20	0,5	50
Zahra	50	80	30	50	0,6	60
Annisa	40	75	35	60	0,58	58,33
Arina	70	95	25	30	0,83	83,33
Abdi	70	95	25	30	0,83	83,33
Deo	75	90	15	25	0,6	60
Fahri	35	80	45	65	0,69	69,23
Hamdan	35	75	40	65	0,62	61,54
Mean	55,91	85	29,09	44,09	0,68	67,68

$$\begin{aligned}
 N - Gain &= \frac{S_{\text{posttest}} - S_{\text{pretest}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pretest}}} \\
 &= \frac{(85) - (55,91)}{(44,09) - (55,91)} \\
 &= 67,68
 \end{aligned}$$

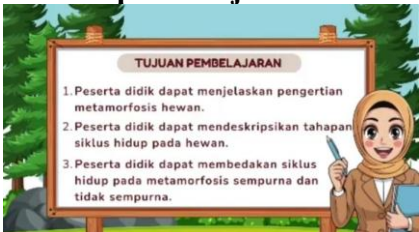
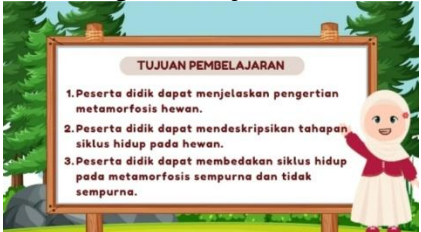
Berdasarkan data yang didapatkan diatas, menunjukkan hasil uji coba pretest sebesar 55,91 dan hasil uji coba posttest sebesar 85. Dari hasil data N-Gain memperoleh 0,68 yang termasuk dalam kategori “sedang” sesuai dengan kriteria hasil N-Gain dan berdasarkan persentase kategori tafsiran N-Gain memperoleh 67,68 yang termasuk dalam tafsiran “cukup efektif” sehingga dapat

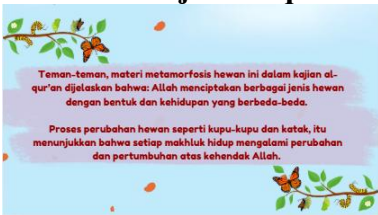
disimpulkan bahwa media video animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Syihabuddin Malang.

C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sebagai upaya untuk memperbaiki produk yang kurang tepat atas saran dan komentar para validator. Perbaikan ini meliputi berbagai aspek seperti materi, desain dan gambar atau elemen yang kurang lengkap dalam produk tersebut. berikut tabel dibawah ini menunjukkan hasil perbandingan produk sebelum dan sesudah direvisi oleh peneliti.

Tabel 4.7 Revisi Produk Media Video Animasi

No	Poin yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Menghapus kalimat diatas judul dan menambahkan logo uin, identitas pengembang serta elemen atau animasi orang berbicara.	Halaman cover 	Halaman cover 
2	Mengganti elemen/animasi guru menjadi animasi yang sama dengan halaman cover.	Halaman tujuan pembelajaran 	Halaman tujuan pembelajaran 
3	Mengganti elemen/animasi yang sama dengan		

	halaman cover dan halaman tujuan pembelajaran.	Halaman pertanyaan pemantik  Siapaakah diantara kalian yang pernah melihat kupu-kupu di taman? Indah sekali bukan?	Halaman pertanyaan pemantik  Tapi,,apakah kalian tahu? sebelum menjadi kupu-kupu yang indah,hewan ini awalnya ulat kecil loh!!
4	Menambahkan kajian al-qur'an yang berkaitan dengan materi.	-	Halaman kajian al-qur'an  Teman-teman, materi metamorfosis hewan ini dalam kajian al-qur'an dijelaskan bahwa: Allah menciptakan berbagai jenis hewan dengan bentuk dan kehidupan yang berbeda-beda. Proses perubahan hewan seperti kupu-kupu dan katak, itu menunjukkan bahwa setiap makhluk hidup mengalami perubahan dan pertumbuhan atas kehendak Allah.
5	Menambahkan gambar hewan atau gambar animasi alami/nyata agar lebih jelas.	-	Tahap metamorfosis sempurna METAMORFOSIS SEMPURNA PADA KUPU-KUPU DAN KATAK  Telur Larva Pupa Imago Telur Kecebong Katak muda Katak dewasa Tahap metamorfosis tidak sempurna METAMORFOSIS TIDAK SEMPURNA PADA JANGKRİK DAN BELALANG  Telur Nimfa Jangkrik Imago Telur Nimfa belalang Imago

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video animasi berbasis canva pada materi metamorfosis hewan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Syihabuddin Malang. Proses pengembangan media dilakukan dengan beberapa tahapan yang runtut. Berdasarkan proses yang telah dilakukan, peneliti menggunakan model ADDIE dimana terdiri dari lima tahapan diantaranya *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE memiliki konsep dan tahapan pengembangan sebuah produk yang sistematis (Weldami & Yogica, 2023). Hal tersebut menjadikan model ADDIE sebagai model yang tersusun secara sistematis dan terarah, sehingga cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran oleh peneliti pemula.

Berikut adalah tahapan pengembangan media video animasi berbasis canva :

1. Tahap analisis

Peneliti melakukan kegiatan analisis untuk mengetahui permasalahan yang akan dibutuhkan. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di sekolah bersama guru kelas III MI Syihabuddin Malang. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan suatu permasalahan yaitu media yang digunakan guru selama mengajar belum pernah menggunakan media interaktif pada

mata pelajaran IPAS materi metamorfosis hewan, kemudian hasil belajar siswa cenderung banyak lebih rendah karena kesusahan memahami materi metamorfosis yang sifatnya abstrak atau belum jelas tahapannya, serta karakteristik gaya belajar siswa dalam kelas yang banyak menyukai pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, kurangnya penerapan media dalam kelas mengakibatkan siswa mudah bosan dan akan terpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gulo, Dominika Dewi Strisna. et al., 2024) mengatakan bahwa pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin, khususnya guru perlu menyiapkan media sebagai perantara pembelajaran agar siswa konsentrasi dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi sehingga hasil belajar mereka meningkat dan memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

2. Tahap desain

Desain yang untuk membuat media harus semenarik mungkin untuk mendapatkan hasil yang bagus. Peneliti membuat desain awal atau disebut storyboard yang nantinya desain ini akan diteruskan pembuatannya pada tahap pengembangan produk.

3. Tahap pengembangan

Setelah desain dibuat kemudian peneliti pengembangan media dengan melakukan *finishing* atau penyempurnaan desain sebelumnya dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi

canva ini adalah aplikasi berbasis web yang mudah digunakan siapa saja untuk membuat materi atau LKPD atau media lainnya, karena didalamnya terdapat banyak elemen yang tidak berbayar. Proses pengembangan ini dilakukan dengan menambahkan gambar, suara, tulisan, serta gerakan yang sesuai dengan materi dan karakteristik kelas III MI. Setelah media selesai dibuat, kemudian peneliti melakukan kegiatan validasi terhadap para ahli, seperti ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

4. Tahap implementasi

Peneliti melakukan implementasi media setelah media yang dikembangkan sudah selesai dan setelah melakukan proses validasi produk. Kegiatan implementasi ini dilakukan selama proses pembelajaran dikelas pada saat materi metamorfosis hewan. Pengimplementasian media ini dilakukan pada minggu ke dua. Minggu pertama peneliti melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media, kemudian minggu kedua baru menggunakan media untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

5. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi ini termasuk tahap terakhir dari proses pengembangan, yaitu peneliti melakukan evaluasi terhadap media yang dikembangkan apabila terdapat kesalahan atau perbaikan. Sehingga peneliti mengetahui apa yang perlu diubah dan

diperbaiki untuk mendapatkan media yang lebih baik dan layak digunakan.

Dengan pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif untuk pembelajaran.

B. Validitas dan Kemenarikan Bahan Ajar

Proses validasi merupakan tahapan penilaian terhadap media yang dikembangkan peneliti untuk menentukan tingkat kevalidan dan kelayakan sebuah media sebelum diuji cobakan di kelas. Validasi bahan ajar dilakukan oleh para validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Tujuan validasi ini untuk memperoleh nilai terkait kualitas media. Adapun hasil validasi produk dari tiga validator sebagai berikut :

1. Validasi para ahli

a. Analisis validasi ahli materi

Validasi materi bertujuan untuk menilai kelayakan isi dari materi yang terdapat dalam media tersebut. Proses ini dilakukan oleh ahli materi yaitu dosen yang memiliki keahlian pada bidang yang dikembangkan oleh peneliti, khususnya terkait mata pelajaran IPAS. Validasi materi dalam penelitian ini dilakukan oleh Bapak Ahmad Abthoki, M.Pd. beliau Adalah dosen PGMI yang ahli dalam bidang IPA. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 97,5% dimana hasil tersebut termasuk kriteria “sangat valid”.

b. Analisis validasi ahli media

Validasi media bertujuan untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan peneliti sebelum ketahap uji coba. Proses ini dilakukan oleh ahli media yaitu dosen yang memiliki kemampuan dalam bidang desain dan pengembangan bahan ajar. Dalam proses validasi media ini, yang menjadi validator yaitu Ibu Vannisa Aviani Melinda, M.Pd. Beliau adalah dosen PGMI yang ahli dalam pengembangan bahan ajar. Hasil penilaian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 91,67% dimana termasuk dalam kriteria “sangat valid”.

c. Analisis validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran bertujuan untuk menilai kelayakan produk sekaligus kesesuaian dengan materi dan modul ajar sebelum diimplementasikan kepada peserta didik di kelas. Penilaian ini dilakukan oleh guru kelas III yang mengampu mata pelajaran IPAS dengan pengalaman mengajar minimal 5 tahun. Dalam proses validasi ini, yang menjadi validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Nafiatur Rosyida, S.Pd. selaku guru kelas III MI Syihabuddin Malang. Hasil penilaian tersebut memperoleh persentase 94,23% dimana skor tersebut termasuk dalam kriteria “sangat valid”.

Berdasarkan penilaian dari ketiga validator diatas, media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sesuai dengan hasil dari para validator masing-masing. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dapat diujicobakan dan digunakan dalam kelas untuk pembelajaran berlangsung, dengan melakukan penyempurnaan dan perbaikan sesuai masukan dan komentar yang diberikan para ahli.

2. Kemenarikan media berdasarkan angket respon siswa

Untuk mengetahui kemenarikan terhadap media, peneliti menggunakan angket respon yang diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk menilai apakah siswa tertarik dengan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dapat mendorong minat belajar siswa, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan penelitian (Rahmawati & Amal, 2021) bahwa media pembelajran dapat meningkatkan hasil belajar dan menarik perhatian siswa yang sifatnya interaktif agar siswa tertarik dan mudah memahami materi pembelajaran. Untuk mengetahui nilai kemenarikan suatu media, peneliti menggunakan lembar angket yang diisi siswa dengan cara memilih salah satu jawaban “YA” atau “TIDAK”, dimana jawaban “YA” memiliki skor 1 dan jawaban “TIDAK” memiliki skor 0. Skor tersebut berdasarkan kriteria penilaian skala guttman.

Hasil analisis angket respon siswa terhadap kemenarikan media menunjukkan presentase sebesar 90%, dimana hasil tersebut termasuk dalam kategori “sangat menarik”. Dominan siswa memberikan jawaban “YA” terhadap pernyataan dalam angket tersebut yang artinya banyak siswa yang tertarik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu video animasi berbasis canva. Hal ini sejalan dengan penelitian Gita dan Zulherman (2021) bahwa siswa tertarik dengan media video animasi untuk diterapkan pada pembelajaran IPA karena IPA memiliki konsep pembelajaran yang bersifat abstrak. Media pembelajaran ini mudah digunakan dalam kelas apabila kelas atau sekolahnya mempunyai fasilitas yang memadai, bahkan media ini dapat digunakan untuk belajar mandiri di rumah dengan cara mengakses link video pembelajaran yang sudah dibagikan.

Media video animasi diuji cobakan dalam kelas III MI Syihabuddin Malang, dan siswa merasa lebih paham setelah menggunakan media ini. Dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang diuji cobakan pada kelas III MI Syihabuddin Malang terbukti dapat menarik perhatian siswa khususnya pada materi metamorfosis hewan.

C. Efektivitas Hasil Belajar Berdasarkan Uji Pretest-Posttest

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, peneliti menggunakan uji pretest dan posttest dengan tujuan untuk mengetahui

apakah hasil belajar siswa meningkat setelah penerapan media dalam kelas, juga untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva. Media ini dibuat dengan menggabungkan unsur suara dan gambar yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik memahami konsep metamorfosis secara lebih konkret dan menyenangkan. Penggunaan video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penilaian peningkatan hasil belajar dilakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest kepada peserta didik. Kegiatan ini dilakukan 2 minggu. Pada minggu pertama, pretest dikerjakan tanpa menggunakan media dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik terkait materi metamorfosis hewan. Selanjutnya pada minggu kedua, peneliti mengimplementasikan media video animasi berbasis canva pada saat pembelajaran, dimana peserta didik mengerjakan soal posttest guna mengukur peningkatan pemahaman mereka setelah menggunakan media tersebut. Dapat diketahui bahwa perbandingan antara hasil pretest dan posttest untuk dijadikan sebagai indikator utama dalam menentukan peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis uji data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dari pretest ke posttest. Nilai pretest sebesar 55,91 sedangkan nilai posttest sebesar 85. Dari hasil data N-Gain memperoleh 0,68 yang termasuk dalam kategori “sedang”, dan dari hasil persentase N-Gain mendapatkan rata-rata sebesar 67,68 tergolong kategori “cukup efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video

animasi berbasis canva dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar dalam membantu siswa memahami materi metamorfosis hewan. Selain itu, peningkatan hasil belajar juga menunjukkan bahwa media yang digunakan mampu menyajikan materi secara lebih menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Muslimin, 2017) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest berbeda secara signifikan dengan nilai rata-rata posttest, yang mana hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis canva memiliki tingkat keefektifan yang cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, tetap melakukan evaluasi dan penyempurnaan secara berkelanjutan agar media yang dikembangkan semakin optimal dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bersadarkan pembahasan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang” maka dapat dirumuskan dengan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media video animasi berbasis Canva pada materi metamorfosis hewan dilakukan secara sistematis menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penggunaan model ADDIE membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran secara terarah dan runtut, sehingga media yang dihasilkan dapat digunakan untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas III MI Syihabuddin Malang.
2. Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 97,6%, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh presentase sebesar 91,67%, dan hasil validasi dari ahli pembelajaran memperoleh presentase sebesar 94,23%. Hasil data ketiga validator tersebut menunjukkan nilai “sangat valid” yang sesuai dengan tabel kriteria kevalidan, maka dikatakan media pantas digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil angket respon

siswa terhadap kemenarikan media video animasi mendapatkan presentase sebesar 90% yang termasuk dalam kategori sangat menarik (berdasarkan tabel kriteria kemenarikan produk). Sehingga media yang dikembangkan oleh peneliti mampu menarik siswa dalam proses pembelajaran.

3. Hasil efektifitas dari perolehan data pretest dan posttest yang telah dikerjakan oleh siswa kelas III MI Syihabuddin Malang menunjukkan skor 0,68 (kriteria sedang) dan presentase sebesar 67,68 (kriteria cukup efektif) sesuai dengan klasifikasi N-Gain, sehingga dapat dikatakan bahwa media video animasi berbasis canva yang dikembangkan peneliti cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian serta proses pengembangan media yang telah dilakukan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Saran untuk pendidik
 - a. Pendidik disarankan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran sebagai media alternatif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar.
 - b. Sebelum menggunakan media berbasis teknologi, pendidik harus menyiapkan alat dan internet yang memadai.

- c. Pendidik dapat menggunakan media bukan hanya dalam satu pelajaran atau materi saja, namun dapat diterapkan pada pembelajaran lainnya.
2. Saran untuk peneliti selanjutnya
- a. Saran bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan media yang lebih inovatif lagi, guna lebih menarik minat belajar siswa.
 - b. Cakupan materi metamorfosis hewan dalam media ini dapat dikembangkan lebih luas dan beragam.
 - c. Dapat mengombinasikan media dengan platform pembelajaran lain agar lebih optimal dalam penggunaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Wijayanto, Murtiyah, Nurhidayati, Susanto, Bintoro Widodo, R. (2020). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak di RA AlKhodijah Purworejo Kecamatan Ngunut, Kab. Tulungagung*.
- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima ' Berbasis. *SEMNASBAWA: Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 181–188.
- Andrasari, A, N., Haryanti, Y, D., Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- 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>
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 8(3), 178–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Ariani, F., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan Di Kelas Iv Sds Pembangunan Tanjung Morawa T.a 2022-2023. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA Di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Asari, A. (2017). Media pembelajaran Era Digital. In *Jurnal Sains dan Seni ITS* (Vol. 6, Issue 1). <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf> <http://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>
- Awailiyah, C., Oktaviana, D., & Herlambang, Y. T. (2024). Tantangan dan Peluang Teknologi dalam Dinamika Kehidupan di Era Teknologi. *UPGRADE : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 91–96. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v1i2.3729>
- Azqiyya, M. R., Badruzzaman, N., & Zen M. F., D. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 103–108. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.1078>
- Balya, D. (2023). 274-301. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora*, 1(3),

274–301.

- Dakhi, A. S., & Selatan, N. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.
- Dea Azzahra, & Nurjaman, A. R. (2023). Karakteristik Anak SD pada Teknologi dalam Pepspektif Islam. *Journal of Education Research*, 4(2), 556–562. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.190>
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Erawati, D. (2022). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD Negeri 6 Pajar Bulan. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1086–1093. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Farman, I., Hidayat, M., & Marela, L. A. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa. *JURNAL PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI*, 1(April), 22–30.
- Fernando, Y., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Andriani, P., Islam, U., Sjech, N., Djambek, M. D., Syam, H., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Fiani Wulan Saputri`, O., & Tirtoni, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V Sd Muhammadiyah 1 Krembung Pada Masa Pandemi. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 628–637. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.197>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Gulo, Dominika Dewi Strisna. Laoli, Besisokh. Laoli, Eka Septianti. Lase, A. (2024). Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 314–327.

- Hal, V. N., & Handayani, N. T. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI ENERGI DAN PERUBAHANNYA UNTUK KELAS 3 SEKOLAH DASAR. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 3, 61–70.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (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>
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, A. R. K. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *JURNAL MULTIDISIPLIN MADANI (MUDIMA)*, 2(9), 3507–3514.
- Irawan dkk, T., Dahlan, T., Fitriani, F., & Universitas Pasundan, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7, 212–225.
- Kindangen, K., Paseru, D., & Sumampouw, M. (2020). Pembuatan Aplikasi Augmented Reality “Metamorfosis Hewan.” *Jurnal Ilmiah Realtech*, 16(1), 25–31. <https://doi.org/10.52159/realtech.v16i1.130>
- Lado, D. K., & Rosanensi, M. (2020). Media Pembelajaran Pengenalan Metamorfosis Sempurna Dan Tidak Sempurna Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.30812/sasak.v2i1.752>
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., Diasty, N. T., & Tangerang, U. M. (2020). Tiga ranah taksonomi bloom dalam pendidikan. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139.
- Mardatillah, A. dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(November), 5–24.
- Marjania Afifa, & Nur Azmi Alwi. (2024). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 90–100. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.932>
- Maya Selvia Lauryn, Muhamad Ibrohim, P. P. (2020). Aplikasi Pengenalan Hewan Bermetamorfosis Dengan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. (*Jurnal Informatika*) Universitas Muhammadiyah Tangerang *Tangerang, November 2020, Pp. 22-37 P ISSN : 2549-0710 E ISSN : 2722-2713 APLIKASI*, 3(November), 22–37.
- Mayer, R. E. (2009). MULTIMEDIA LEARNING SECOND EDITION. In *PERS UNIVERSITAS CAMBRIDGE* (2nd ed.).
- Melinda, Vannisa Aviana., I Nyoman Sudana Degeng, D. K. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPS BERBASIS VIRTUAL FIELD TRIP (VFT) PADA KELAS V SDNU KRATON-

- KENCONG. *Portal Jurnal Elektronik Universitas Negeri Malang*, 3(2), 158–164.
- Melinda, Vannisa Aviana, et. al. (2018). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI POKOK SISTEM TATA SURYA UNTUK SISWA KELAS VI SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 11(1).
- Muhammad Pallawagau, A., Irmawanty, & Muafiah Nur, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Dengan Media Interaktif Animasi Pada Materi Perkembangan Makhluk Hidup. *Jurnal Riset Guru Indonesia*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.62388/jrgi.v3i1.396>
- Mukaromah, U. (2023). *Integrasi Ajaran Islam Dengan Ilmu Pengetahuan*.
- Muslimin, M. I. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, VI, 26–34.
- Mustika, D., & Aziz, I. (2021). Jurnal basicedu. *JURNAL BASICEDU*, 5(6), 6158–6167.
- N.F., I. A., Roesminingsih, M. V., & Yani, M. T. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8153–8162. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3762>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Sesiomadika*, 659–663.
- Ningsih, W., Yeni, L. F., & Mardiyyaningsih, A. N. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan*. 13(7), 1353–1365. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i7.82276>
- Nisa, R. & ratna N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi “ Nusantara ” Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV Di MI Al-Maarif 02 Singosari. *BADA’A:JurnalIlmiahPendidikan Dasar*, 7(1), 194–204. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i1.2429>
- Nur, D. M. F. (2024). Integrasi Sains dan Al Quran dalam Pembelajaran IPA bagi siswa Sekolah Dasar. *ICES: International Conference on Education and Sharia*, 1, 716–722.
- Nurlaila, A., Pratiwi, H., Susanto, D., Astuti, R. N., Negeri, I., Malik, M., & Malang, I. (2025). *Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Fotosintesis Tumbuhan Kelas IV*. 8, 6424–6429.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

- Permata, G., & Hapsari, P. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *JURNAL BASICEDU*, 5(4), 2384–2394.
- Putra, L. D., Dasar, G. S., Dahlan, U. A., Perkantoran, M. M., Indonesia, U. P., & Lovandriputrapsduadacid, E. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN*, 7(1), 125–138. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Putri, E. A., Yuanta, F., & Setiawan, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Canva Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Siswa Sekolah Dasar. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 1–10.
- Rahmah, R. nur. (2025). Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 441–450.
- Rahman, T., Mulyana, E. H., & Wendah, S. (2020). Peningkatan Pemahaman Tentang Metamorfosis Melalui Media Gambar Seri Di Kelompok B Tk Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 163–174. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24542>
- Rahmawati, R., & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Shoffa, S., Subroto, D., & Astuti, W. (2023). Buku Media Pembelajaran. In *CV. Afasa Pustaka* (Issue January).
- Siregar, Y. A., Rahadian, A., & Fadriati. (2025). Integrasi Nilai-Nilai Al- Qur'an dan Hadis dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Atas: Pendekatan Interdisipliner Sains dan Agama. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 709–716.
- Standar, B., & Pendidikan, D. A. N. A. (2022). *ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL*.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Tafsir Qur'an Kemenag
(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quran.kemenag>)
- Ulya, H., & Rofian, R. (2019). Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 140. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v4i2.12166>

- Weldami, T. P., & Yogica, R. (2023). *Model ADDIE Branch Dalam Pengembangan E-Learning Biologi*. 06(01), 7543–7551.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13–24.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, S. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Izin Survey dan Penelitian

 KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 2699/Un.03.1/TL.00.1/09/2025 15 September 2025
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada
Yth. Kepala MI Syihabuddin Malang
di
Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Irma wildaniyah
NIM : 220103110077
Tahun Akademik : Ganjil - 2025/2026
Judul Proposal : Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Canva pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dik. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :
1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>. email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : B-525/Un.03.1/TL.01.04 /02/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

02 Februari 2026

Kepada Yth.
Ahmad Abtokhi, M.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Irma Wildaniyah
NIM : 220103110077
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva
Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 3 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Butir nomor
1	Ketepatan isi berdasarkan kurikulum	Materi sesuai dengan CP/TP dalam kurikulum	1
		Materi mencakup konsep metamorfosis hewan yang sesuai	2
2	Keakuratan dan kebenaran konsep	Konsep metamorfosis hewan dijelaskan secara jelas dan benar	3
		Penjelasan ilmiah digunakan dengan tepat dan mudah dipahami	4
		Contoh hewan yang digunakan sesuai dengan kategori jenis metamorfosis	5
3	Keterpaduan materi dengan media	Materi yang disajikan sistematis dan mengikuti alur video animasi	6
		Materi yang disajikan mendukung pemahaman konsep metamorfosis sesuai narasi yang tepat	7
4	Bahasa dan penyajian	Bahasa yang dipakai sederhana dan cocok dengan kemampuan perkembangan tingkat perkembangan anak kelas III MI	8
		Urutan materi berurutan dan logis	9
		Tidak mengandung istilah atau kata yang membingungkan bagi siswa kelas III MI	10

Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang

Penyusun : Irma Wildaniyah

NIM : 220103110077

Pembimbing : Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Pengantar

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap materi dengan judul "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang". Sehingga dapat diketahui kevalidan materi yang telah dikembangkan. Penilaian berupa saran dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari sumber belajar yang telah dikembangkan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda cheklis (✓) pada setiap kolom penilaian.
2. Gunakan indikator kolom penilaian sebagaimana terlampir di bawah ini:

Keterangan	Skor
Kurang valid	1
Cukup valid	2
Valid	3
Sangat valid	4

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait materi dari video animasi sebagai upaya perbaikan kedepannya.

D. Identitas Praktisi

Nama Validator : Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP : 197610032003121004

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

E. Aspek Penilaian

No	Indikator penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan CP/TP dalam kurikulum				✓
2	Materi mencakup konsep metamorfosis hewan yang sesuai				✓
3	Konsep metamorfosis hewan dijelaskan secara jelas dan benar				✓
4	Penjelasan ilmiah digunakan dengan tepat dan mudah dipahami				✓
5	Contoh hewan yang digunakan sesuai dengan kategori jenis metamorfosis			✓	
6	Materi yang disajikan sistematis dan mengikuti alur video animasi				✓
7	Materi yang disajikan mendukung pemahaman konsep metamorfosis sesuai narasi yang tepat				✓
8	Bahasa yang dipakai sederhana dan cocok dengan kemampuan perkembangan tingkat perkembangan anak kelas III MI				✓
9	Urutan materi berurutan dan logis				✓
10	Tidak mengandung istilah atau kata yang membingungkan bagi siswa kelas III MI				✓

F. Komentar

Secara umum sdh baik / Layak
di jadikan bahan ajar / media

G. Saran Perbaikan

- Pastikan menggunakan gambar dalam
- Informasi ttg kajian al-Qur'an

Malang, 28 Januari 2026



Ahmad Abtokhi, M.Pd

NIP. 197610032003121004

Lampiran 5 Surat Validasi Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-524/Un.03.1/TL.01.04 /02/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

02 Februari 2026

Kepada Yth.
Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
di –
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Irma Wildaniyah
NIM : 220103110077
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva
Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 6 Kisi-Kisi Angket Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Butir nomor
1	Tampilan atau visualisasi	Penggunaan font jelas, mudah dibaca, dan sesuai dengan karakter siswa kelas III	1
		Pemilihan warna selaras dan nyaman untuk dilihat	2
		Tata letak video animasi menarik dan proporsional	3
2	Animasi dan transisi	Animasi yang dipakai menarik dan cocok dengan isi materi	4
		Transisi antar slide berjalan secara halus dan tidak lemot	5
		Pergerakan animasi tidak terlalu cepat atau lambat	6
3	Kualitas video dan narasi	Suara atau narasi terdengar jelas dan mudah dipahami	7
		Musik yang dipilih sesuai dengan suasana materi dan tidak terlalu keras	8
		Gabungan antara gambar, animasi dan suara sinkron	9
		Kualitas dan resolusi video sesuai standar penampilan belajar	10
4	Kepaduan media dengan tujuan pembelajaran	Media menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar	11
		Media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran	12
		Media menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan bermakna	13
5	Teknis dan kepraktisan	Media dapat digunakan diperangkat yang umum digunakan	14
		Media praktis digunakan dalam pembelajaran	15

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang

Penyusun : Irma Wildaniyah

NIM : 220103110077

Pembimbing : Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Pengantar

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap media dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang" sehingga dapat diketahui kevalidan dan kemenarikan produk yang telah dikembangkan. Penilaian berupa saran dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari sumber belajar yang telah dikembangkan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda cheklis (✓) pada setiap kolom penilaian.
2. Gunakan indikator kolom penilaian sebagaimana terlampir di bawah ini:

Keterangan	Skor
Kurang valid	1
Cukup valid	2
Valid	3
Sangat valid	4

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait video animasi sebagai upaya perbaikan kedepannya.

D. Identitas Praktisi

Nama Validator : Vannisa Aviana Melinda, M Pd
NIP : 199109192023212054
Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

E. Aspek Penilaian

No	Indikator penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Penggunaan font jelas, mudah dibaca, dan sesuai dengan karakter siswa kelas III SD				✓
2	Pemilihan warna selaras dan nyaman untuk dilihat				✓
3	Tata letak video animasi menarik dan proporsional			✓	✗
4	Animasi yang dipakai menarik dan cocok dengan isi materi		✓		✓
5	Transisi antar slide berjalan secara halus dan tidak lemot				✓
6	Pergerakan animasi tidak terlalu cepat atau lambat			✓	
7	Suara atau narasi terdengar jelas dan mudah dipahami				✓
8	Musik yang dipilih sesuai dengan suasana materi dan tidak terlalu keras				✓
9	Gabungan antara gambar, animasi dan suara sinkron			✓	✗
10	Kualitas dan resolusi video sesuai standar penampilan belajar				✓
11	Media menarik perhatian dan motivasi siswa untuk belajar				✓
12	Media mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran				✓
13	Media menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan bermakna				✓
14	Media dapat digunakan diperangkat yang umum digunakan				✓
15	Media praktis digunakan dalam pembelajaran				✓

F. Komentor

Mefia sudah cukup baik namun ada beberapa
rasi

G. Saran Perbaikan

Tambah animasi yg sesuai dg materi.

Malang, 12 Desember 2025



Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

NIP. 199109192023212054

Lampiran 8 Surat Validasi Ahli Pembelajaran



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-526/Un.03.1/TL.01.04 /02/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

02 Februari 2026

Kepada Yth.
Nafiatur Rosyida, S.Pd
di –

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Irma Wildaniyah
NIM : 220103110077
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva
Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan
Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Rini Nafsiati Astuti, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 9 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Butir nomor
1	Kesesuaian karakteristik siswa	Media sesuai perkembangan kognitif siswa kelas III	1
		Bahasa dan ilustrasi mudah dipahami siswa	2
2	Kesesuaian dengan pembelajaran	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan RPP guru	3
		Media bisa dipakai sebagai alat bantu pendidik dalam menjelaskan materi	4
3	Ketertarikan dan motivasi belajar	Media menarik dan menyenangkan bagi siswa	5
		Media meningkatkan keaktifan siswa selama belajar	6
		Vidio mampu menarik rasa ingin tahu siswa	7
4	Kepraktisan penggunaan di kelas	Media mudah diaplikasikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung	8
		Durasi vidio sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran	9
		Media bisa dipakai baik untuk pembelajaran kelompok maupun individu	10
5	Keefektifan pembelajaran	Media membantu siswa memahami konsep materi metamorfosis dengan cepat dan tanggap	11
		Media membantu guru menjelaskan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna	12
		Siswa bisa menjawab pertanyaan dan menyimpulkan materi setelah menyaksikan vidio animasi	13

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

LEMBAR VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

A. Identitas Penulis

Judul Penelitian : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang

Penyusun : Irma Wildaniyah

NIM : 220103110077

Pembimbing : Dr. Rini Nafsati Astuti, M.Pd

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

B. Pengantar

Lembar penilaian ini digunakan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu terhadap materi dan media dengan judul "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang". Sehingga dapat diketahui kevalidan materi dan media yang telah dikembangkan peneliti. Penilaian berupa saran dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai acuan perbaikan dan peningkatan dari sumber belajar yang telah dikembangkan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda cheklish (✓) pada setiap kolom penilaian sesuai dengan penilaian bapak/Ibu terhadap materi pada media tersebut.
2. Gunakan indikator kolom penilaian sebagaimana terlampir di bawah ini:

Keterangan	Skor
Kurang valid	1
Cukup valid	2
Valid	3
Sangat valid	4

3. Untuk penilaian dengan nominal rendah, diharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan keterangan berupa hasil koreksi dan saran terkait materi dari video animasi sebagai upaya perbaikan kedepannya.

D. Identitas Praktisi

Nama Validator : Nafiatur Rosyida, S.Pd
 NIP :
 Instansi : MI Syihabuddin Malang

E. Aspek Penilaian

No	Indikator penilaian	Skala penilaian			
		1	2	3	4
1	Media sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas III				✓
2	Bahasa dan ilustrasi mudah dipahami siswa				✓
3	Media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan RPP/modul guru				✓
4	Media dapat dipakai sebagai alat bantu pendidik dalam menjelaskan materi				✓
5	Media menarik dan menyenangkan bagi siswa				✓
6	Media meningkatkan keaktifan siswa selama belajar				✓
7	Vidio mampu menarik rasa ingin tahu siswa			✓	
8	Media mudah diaplikasikan oleh guru saat pembelajaran berlangsung			✓	
9	Durasi vidio sesuai dengan alokasi waktu pembelajaran			✓	
10	Media bisa dipakai baik untuk pembelajaran kelompok maupun individu				✓
11	Media membantu siswa memahami konsep materi metamorfosis dengan cepat dan tanggap				✓
12	Media membantu guru menjelaskan perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna				✓
13	Siswa bisa menjawab pertanyaan dan menyimpulkan materi setelah menyaksikan vidio animasi				✓

F. Komentar

Media Penelitian Sudah cukup bagus, Materi yg disampaikan cukup lengkap dan mudah dipahami anak², siswa cenderung lebih bisa memahami materi dan gambar yang ada di video

G. Saran Perbaikan

Untuk kedepannya media yang digunakan lebih banyak lagi isi penjelasan materi agar lebih bagus dan lengkap.

Malang, 02 Februari 2026



Nafiatu Rosyida, S Pd

NIP

Lampiran 11 Kisi-Kisi Angket Pretest dan Posttest

No	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Materi Pokok	Level Taksonomi Bloom	Bentuk Soal	Jumlah Soal	Nomor Soal Pretest	Nomor Soal Posttest
1	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian metamorfosis hewan	Peserta didik mengenal dan memahami konsep dasar metamorfosis pada hewan	Pengertian metamorfosis	C1 (Mengingat)	PG	1	PG 1	PG 1
				C1 (Mengingat)	Isian	1	Isian 1	Isian 1
2	Peserta didik dapat mendeskripsikan tahapan siklus hidup pada hewan yang mengalami metamorfosis	Peserta didik mengidentifikasi dan menyusun tahapan siklus hidup hewan	Tahapan metamorfosis sempurna	C1 (Mengingat)	PG	2	PG 3, 6	PG 2, 8
				C2 (Memahami)	PG	2	PG 4, 7	PG 3, 4
		Peserta didik mengidentifikasi dan menyusun tahapan siklus hidup hewan	Tahapan metamorfosis tidak sempurna	C2 (Memahami)	PG	2	PG 5, 8	PG 5, 6
				C2 (Memahami)	Isian	2	Isian 2, 3	Isian 2, 3
3	Peserta didik dapat membandingkan atau membedakan siklus hidup pada metamorfosis	Peserta didik membandingkan ciri dan tahapan metamorfosis	Perbedaan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna	C2 (Memahami)	PG	2	PG 2, 9	PG 7, 9
		Peserta didik menganalisis perbedaan bentuk dan	Ciri tahap larva, nimfa dan pupa	C4 (Menganalisis)	PG	1	PG 10	PG 10

	sempurna dan tidak sempurna	tahapan metamorfosis						
		Peserta didik menyebutkan contoh hewan berdasarkan jenis metamorfosis	Contoh hewan metamorfosis	C3 (Menerapkan)	Isian	1	Isian 4, 5	Isian 4, 5

Lampiran 12 Hasil Pretest dan Posttest

(70)

SOAL PRETEST

Nama : drina kelas : 3 maknala

Jawablah soal pilihan ganda dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Metamorfosis adalah proses perubahan bentuk yang dialami oleh hewan. Perubahan ini terjadi mulai dari menetas hingga dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna melewati 4 tahapan. Tahapan yang benar Adalah...
 - a. Telur, larva, pupa, imago
 - b. Telur, nimfa, imago
 - c. Larva, pupa, telur, imago
 - d. Imago, pupa, larva, telur
2. Hewan-hewan berikut yang mengalami metamorfosis sempurna, kecuali...
 - a. Katak
 - b. Kecoa
 - c. Lebah
 - d. Nyamuk
3. Tahap larva pada metamorfosis kupu-kupu disebut...
 - a. Nimfa
 - b. Pupa
 - c. Jentik
 - d. Ulat
4. Tahap pupa pada metamorfosis adalah tahap istirahat sebelum menjadi hewan dewasa. Contoh hewan yang memiliki tahap pupa adalah...
 - a. Belalang
 - b. Kupu-kupu
 - c. Lalat
 - d. Capung
5. Belalang mengalami metamorfosis tidak sempurna. Tahapan yang dilalui belalang secara berurutan adalah...
 - a. Nimfa, pupa, imago
 - b. Larva, pupa, imago
 - c. Telur, nimfa, belalang dewasa
 - d. Telur, larva, pupa
6. Setelah telur menetas, belalang muda yang bentuknya mirip dengan induknya tetapi tidak memiliki sayap disebut...
 - a. Pupa
 - b. Imago
 - c. Larva
 - d. Nimfa

7. Tahapan siklus hidup katak yang benar adalah...
- Telur, katak dewasa, berudu
 - ☒ Telur, berudu, katak muda, katak dewasa
 - Telur, nimfa, katak dewasa
 - Berudu, katak muda, telur, katak dewasa
8. Yang termasuk hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah...
- ☒ Jangkrik dan kecoa
 - Kupu-kupu dan katak
 - Katak dan nyamuk
 - Nyamuk dan kupu-kupu
9. Perbedaan utama antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna adalah...
- Tempat hidup hewan tersebut
 - Jenis makanan yang dimakan
 - ☒ Ukuran tubuh hewan dewasa
 - ☒ Jumlah tahapan yang dilalui
10. Tahap dalam siklus hidup hewan yang bentuknya sangat berbeda dengan induknya dan biasanya merupakan tahap makan dan tumbuh adalah...
- ☒ Larva
 - Imago
 - Pupa
 - ☒ Nimfa

B : 6

S : 4

Jawablah isian singkat dibawah ini dengan baik dan benar!

- Perubahan bentuk hewan dari telur hingga menjadi dewasa disebut Metamorfosis
- Hewan seperti kupu-kupu mengalami siklus hidup melalui tahap telur, ulat, kepompong, dan kupu-kupu dewasa.
- $\frac{1}{2}$ Katak mengalami metamorfosis, salah satu tahapnya adalah ketika ia masih berbentuk telur yang hidup di air.
- $\frac{1}{2}$ Hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk yang mencolok dalam siklus hidupnya disebut Tidak Sempurna
- Sebutkan 3 contoh ontoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna

lebah, katak, kupu-kupu

B : 4
S : 1

30
40
70

95

SOAL POSTEST

Nama : AKIYU

Kelas : 3 MARETH

Jawablah soal pilihan ganda dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Metamorfosis adalah proses perubahan bentuk yang dialami oleh hewan. Perubahan ini terjadi mulai dari menetas hingga dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna melewati 4 tahapan. Tahapan yang benar Adalah...
☒ a. Telur, larva, pupa, imago ✓
b. Telur, nimfa, imago
c. Larva, pupa, telur, imago
d. Imago, pupa, larva, telur
2. Tahap larva pada metamorfosis kupu-kupu disebut...
a. Nimfa
☒ b. Pupa ✓
c. Jentik
☒ d. Ulat ✓
3. Tahap pupa pada metamorfosis adalah tahap istirahat sebelum menjadi hewan dewasa. Contoh hewan yang memiliki tahap pupa adalah...
a. Belalang
☒ b. Kupu-kupu ✓
c. Lalat
d. Capung
4. Tahapan siklus hidup katak yang benar adalah...
a. Telur, katak dewasa, berudu
☒ b. Telur, berudu, katak muda, katak dewasa ✓
c. Telur, nimfa, katak dewasa
d. Berudu, katak muda, telur, katak dewasa
5. Belalang mengalami metamorfosis tidak sempurna. Tahapan yang dilalui belalang secara berurutan adalah...
a. Nimfa, pupa, imago
b. Larva, pupa, imago
☒ c. Telur, nimfa, belalang dewasa ✓
d. Telur, larva, pupa
6. Yang termasuk hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah...
☒ a. Jangkrik dan kecoa ✓
b. Kupu-kupu dan katak
c. Katak dan nyamuk
d. Nyamuk dan kupu-kupu

7. Hewan-hewan berikut yang mengalami metamorfosis sempurna, kecuali...
 - a. Katak
 - ☒ b. Kecoa ✓
 - c. Lebah
 - d. Nyamuk
8. Setelah telur menetas, belalang muda yang bentuknya mirip dengan induknya tetapi tidak memiliki sayap disebut...
 - a. Pupa
 - b. Imago
 - c. Larva
 - ☒ d. Nimfa ✓
9. Perbedaan utama antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna adalah...
 - a. Tempat hidup hewan tersebut
 - b. Jenis makanan yang dimakan
 - c. Ukuran tubuh hewan dewasa
 - ☒ d. Jumlah tahapan yang dilalui ✓
10. Tahap dalam siklus hidup hewan yang bentuknya sangat berbeda dengan induknya dan biasanya merupakan tahap makan dan tumbuh adalah...
 - ☒ a. Larva ✓
 - b. Imago
 - c. Pupa
 - d. Nimfa

B : 9

Jawablah isian singkat dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Perubahan bentuk hewan dari telur hingga menjadi dewasa disebut metamorfosis
2. Hewan seperti kupu-kupu mengalami siklus hidup melalui tahap telur, ulat, kepompong, dan kupu-kupu dewasa.
3. Katak mengalami metamorfosis, salah satu tahapnya adalah ketika ia masih berbentuk kecebong yang hidup di air.
4. Hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk yang mencolok dalam siklus hidupnya disebut tidak sempurna
5. Sebutkan 3 contoh ontoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna
kupu-kupu, katak, dan lebah

B : 5

$$\begin{array}{r} 45 \\ 50 \\ \hline 95 \end{array}$$

Lampiran 13 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	No Item Rubrik
1	Ketertarikan	Siswa tertarik dengan penampilan video animasi	1
		Warna, gambar dan tulisan menarik perhatian	2
2	Kejelasan materi	Materi mudah dipahami	3
		Urutan materi jelas	4
3	Kemudahan belajar	Bahasa mudah dipahami	5
		Media membantu memahami pembelajaran	6
4	Motivasi belajar	Media meningkatkan semangat belajar	7
		Belajar menjadi menyenangkan	8
5	Hasil belajar	Media membantu mengingat materi	9
		Media membantu menjawab soal	10

Lampiran 14 Hasil Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA

A. Identitas Peserta Didik

Hari, tanggal Senin, 2 Februari

Nama Syahdan

No Absen

Kelas 3 Mekkah

B. Petunjuk pengisian angket

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai pemikiran kalian
2. Berikan jawaban dengan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan "YA" atau "TIDAK" menurut pendapat kalian

No.	Pertanyaan	Skala	
		YA	TIDAK
1	Apakah video animasi yang ditampilkan dapat menarik perhatian kalian?	✓	
2	Apakah warna, gambar dan tulisan dalam video membuat kalian senang untuk belajar?	✓	
3	Apakah penjelasan materi metamorfosis hewan dalam video mudah kalian pahami?	✓	
4	Apakah tahapan metamorfosis hewan dalam video dijelaskan dengan urutan?	✓	
5	Apakah bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami?	✓	
6	Apakah video animasi membantu dalam memahami materi metamorfosis hewan?	✓	
7	Apakah kalian lebih semangat belajar menggunakan video animasi?	✓	
8	Apakah pembelajaran lebih menyenangkan ketika menggunakan video animasi?	✓	
9	Apakah kalian lebih ingat belajar dengan menggunakan atau melihat video daripada buku?	✓	
10	Apakah video animasi membantu kalian menjawab pertanyaan atau soal metamorfosis hewan dengan mudah?	✓	

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA VIDEO ANIMASI
BERBASIS CANVA**

A. Identitas Peserta Didik

Hari, tanggal : Senin, 2 Februari
 Nama : *Ayina*
 No Absen : *3*
 Kelas : 3 Mekkah

B. Petunjuk pengisian angket

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai pemikiran kalian.
2. Berikan jawaban dengan tanda centang (✓) pada salah satu pilihan "YA" atau "TIDAK" menurut pendapat kalian.

No.	Pertanyaan	Skala	
		YA	TIDAK
1	Apakah video animasi yang ditampilkan dapat menarik perhatian kalian?	✓	
2	Apakah warna, gambar dan tulisan dalam video membuat kalian senang untuk belajar?	✓	
3	Apakah penjelasan materi metamorfosis hewan dalam video mudah kalian pahami?	✓	
4	Apakah tahapan metamorfosis hewan dalam video dijelaskan dengan urut?		✓
5	Apakah bahasa yang digunakan dalam video mudah dipahami?	✓	
6	Apakah video animasi membantu dalam memahami materi metamorfosis hewan?	✓	
7	Apakah kalian lebih semangat belajar menggunakan video animasi?	✓	
8	Apakah pembelajaran lebih menyenangkan ketika menggunakan video animasi?	✓	
9	Apakah kalian lebih ingat belajar dengan menggunakan atau melihat video daripada buku?	✓	
10	Apakah video animasi membantu kalian menjawab pertanyaan atau soal metamorfosis hewan dengan mudah?	✓	

Lampiran 15 Dokumentasi



Observasi dan Wawancara



Mengerjakan Pretest



Mengerjakan Pretest



Melihat Video



Melihat Video



Mengerjakan Posttest



Mengerjakan Posttest



Mengisi Angket

Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Irma Wildaniyah

NIM : 220103110077

Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 04 Juni 2004

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Tahun Masuk : 2022

Alamat : Jl.Pendidikan RT 02/RW 05, Weru, Paciran, Lamongan

No HP : 085785442960

Email : akuwilda7@gmail.com

Riwayat Pendidikan : TK Aisyiyah Bustanul Athfal Weru

MI Muhammadiyah 03 Weru

MTS Muhammadiyah 17 Kranji

MA Al-Ishlah Sendangagung

S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026

diberikan kepada:

Nama : Irma Wildaniyah
NIM : 220103110077
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Materi Metamorfosis Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI Syihabuddin Malang

Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Pusat Penelitian dan Academic Writing, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.



Malang, 9 Juni 2026
a.n. Dekan
Ketua

Wahyuningtyas Mala Rohmana, M.Pd