

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI
SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS CANVA PADA SISWA
KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh:

NUR AFIFAH SARI

1802050035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI
SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS CANVA PADA SISWA
KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh :

NUR AFIFAH SARI

1802050035

Pembimbing:

- 1. Dr. Baderiah, M.Ag.**
- 2. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Afifah Sari
NIM : 1802050035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 11 September 2025
Yang Membuat Pernyataan



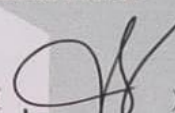
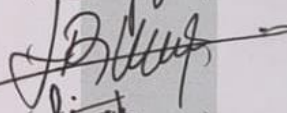
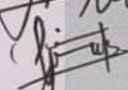
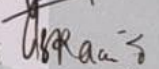
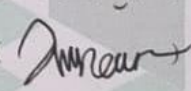

Nur Afifah Sari
NIM. 1802050035

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva pada Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo*, yang ditulis oleh Nur Afifah Sari Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1802050035, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 15 Agustus 2025 bertepatan dengan 21 Safar 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 8 September 2025
15 Rabiulawal 1447 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Bungawati, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Baderiah, M.Ag. | Pembimbing I | () |
| 5. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

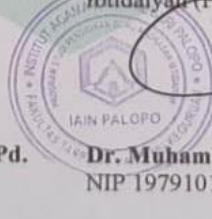
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,




Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 196516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI),




Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul *Pengembangan Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva Pada Siswa Kelas III Mi Datuk Sulaiman Palopo*, yang ditulis oleh *Nur Afifah Sari*, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) *1802050035*, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari Senin, 13 Agustus 2025 bertepatan dengan 19 Sapar 1447 H. Telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian munaqasyah.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.

Ketua Sidang

()

Tanggal :

2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

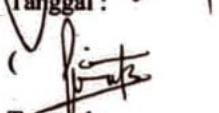
Penguji I

()

Tanggal :

3. Bungawati, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

()

Tanggal :

4. Dr. Baderiah, M.Ag.,

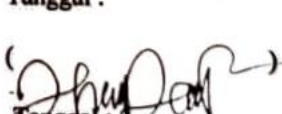
Pembimbing I

()

Tanggal :

5. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II

()

Tanggal :

Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.
Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Dr. Baderiah, M.Ag.,
Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -
Hal : Skripsi an. Nur Afifah Sari

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di
Palopo

Assalamualaikum Wr.Wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Nur Afifah Sari
NIM : 1802050035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva Pada Siswa Kelas III Mi Datuk Sulaiman Palopo

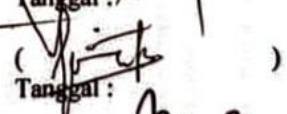
Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

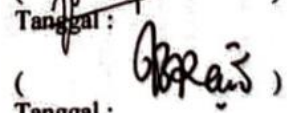
Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.
Penguji I
2. Bungawati, S.Pd., M.Pd.
Penguji II
3. Dr. Baderiah, M.Ag.,
Pembimbing I/Penguji
4. Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.,
Pembimbing II/Penguji

()
Tanggal :

()
Tanggal :

()
Tanggal :

()
Tanggal :

PRAKATA

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ
وَالْمُرْسَلِينَ الْأَنْبِيَاءِ أَشْرَفَ عَلَى وَالسَّلَامُ وَالصَّلَاةُ الْعَالَمِينَ رَبِّ لِلَّهِ الْحَمْدُ
بَعْدُ أَمَّا، أَجْمَعِينَ وَصَحْبِهِ إِلَهٍ وَعَلَى مُحَمَّدٍ سَيِّدِنَا

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang senantiasa menganugerahkan rahmat, hidayah dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis *Canva* pada Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman” setelah melalui proses yang cukup Panjang.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan umat muslim. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan, bimbingan serta motivasi dari beanyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan segala kerendahan hati dan rasa haru yang mendalam, penulis menghaturkan terima kasih kepada :

1. Rektor IAIN Palopo Dr. Abbas Langaji, M.Ag., Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., selaku Wakil Rektor II, Dr. Takdir Ishak, S.H., M.H., selaku Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan, yang telah memberikan segala perhatian serta kebijakan dalam mengelola dan menata Institut Agama Islam Negeri IAIN Palopo.
2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan; Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku Wakil Dekan I FTIK; Hj. Nursaeni, S.Ag.,

M.Pd. selaku Wakil Dekan II FTIK, dan Dr. Taqwa, M.Pd. selaku Wakil Dekan III FTIK IAIN Palopo yang senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi fakultas yang terbaik.

3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd. selaku ketua Program Studi serta Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd., selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo.
4. Dr. Baderiah, M.Ag., selaku pembimbing I, dan Dr. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan selama tahapan pembuatan skripsi ini.
5. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku penguji 1 dan Bungawati, S.Pd., M.Pd. selaku penguji 2.
6. Zainuddin S., S.E., M.Ak., selaku kepala unit perpustakaan IAIN Palopo, beserta para staf yang banyak membantu penulis dalam memfasilitasi buku literatur.
7. Seluruh Dosen beserta Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyusun skripsi ini.
8. M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP. selaku Kepala Sekolah, Ibu Sastriani, S.Pd. selaku wali kelas III di MI Datok Sulaiman Putra Palopo, yang telah membarikan kesempatan kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah.
9. Kedua orang tua yang paling berjasa dalam hidup peneliti, yaitu Samsu Rijal dan Patmawati M. terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada peneliti untuk melanjutkan pendidikan kuliah, terima kasih atas kesabarannya, kasih sayang, motivasi, dan nasihat yang tiada hentinya diberikan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

10. Saudara peneliti, Nurul Alfira Sari dan Syahrul An'am yang sudah membantu serta memberikan dukungan penuh kepada peneliti selama peneliti menempuh Pendidikan di Palopo.
11. Tante peneliti, Muliana Mansyur yang telah memberikan dukungan dari segi finansial, motivasi serta nasihat selama peneliti menempuh Pendidikan di Kota Palopo.
12. Teman peneliti, Rabiatul Adawiyah yang sudah menganggap peneliti sebagai saudara, selalu membantu peneliti dalam banyak hal selama proses pengerjaan skripsi ini,
13. Seluruh keluarga besar peneliti yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu, teman-teman Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Angkatan 2018 yang telah memberikan peneliti pelajaran hidup.

Dengan segala kerendahan hati dan harapan untuk menjadi lebih baik, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga peneliti sangat membutuhkan saran dan kritik yang membangun untuk skripsi ini. Semoga skripsi yang sederhana ini dapat berkontribusi kepada semua pihak dan menjadi sumbangsih dalam dunia Pendidikan dan khususnya kepada peniliti.

Palopo, 28 Juli 2025

Peneliti

Nur Afifah Sari

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ṣa'	Ṣ	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẓal	Ẓ	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Esdan ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es dengan titik di bawah
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭa	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu :

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifa*
هَوْلَ : *hau-la*

3. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf , transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ... اِ ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
اِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
اُ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

4. *Tā Marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedang *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
مَدِينَةُ الْفَاضِلَةِ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbānā</i>
نَجِّينَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقِّ	: <i>al-haqq</i>
نُعَمِّ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ	: (bukan 'Aliyy atau A'ly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsiyah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalزالah</i> (bukan <i>az-zalزالah</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan

munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-

Nawāwī Risālah fi

Ri'āyah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jar dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

بِاللَّهِ دِينَ اللّٰهِ

billāh dīnullāh

Adapun *tā'marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ *hum fī rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul

referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muhammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-

Qurān Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid

Abū Zayd Al-

Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi. Contoh :

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt. = Subhanahu Wa Ta'ala

saw. = Sallallahu 'Alaihi

Wasallam as = 'Alaihi Al-

Salam

H = Hijrah

M = Masehi
SM = Sebelum Masehi
l = Lahir Tahun (untuk orang yang masih
hidup saja) W = Wafat Tahun
QS .../: 4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali
‘Imran/3: 4 HR = Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI	iii
NOTA DINAS PENGUJI	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xix
DAFTAR HADIST	xx
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR BAGAN	xxii
DAFTAR DIAGRAM	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
ABSTRAK	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori	10
C. Kerangka Pikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	43
C. Subjek dan Objek Penelitian	43
D. Prosedur Pengembangan	44
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan Hasil Penelitian	71
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	84

DAFTAR KUTIPAN AYAT

QS. Luqman 31:10.....	4
-----------------------	---

DAFTAR HADIST

H.R Muslim	4
------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Daur Hidup Kupu-Kupu	34
Gambar 2.2 : Daur Hidup Nyamuk.....	35
Gambar 2.3 : Daur Hidup Belalang	36
Gambar 2.4 : Daur Hidup Kecoa	37
Gambar 3. 1 Bagan Model Pengembangan ADDIE	41
Gambar 3. 2 Denah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Datok Sulaiman Palopo	43
Gambar 4. 1 Cara install aplikasi canva melalui Microsoft store.....	58
Gambar 4. 2 Tampilan awal aplikasi canva	59
Gambar 4. 3 Tampilan tahap awal pembuatan video.....	59
Gambar 4. 4 Pembuatan background menggunakan elemen	60
Gambar 4. 5 Pembuatan karakter hewan.....	60
Gambar 4.6 Karakter animasi guru.....	61
Gambar 4. 7 Tampilan menambahkan karakter guru	61
Gambar 4. 8 Tampilan akhir pada saat diunduh	62
Gambar 4. 9 Daftar gambar media yang direvisi.....	66

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pikir	39
---------------------------------	----

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4. 1 Presentase respon peserta didik	53
Diagram 4. 2 Hasil uji praktikalitas dari guru	68
Diagram 4. 3 Hasil uji praktikalitas peserta didik	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	85
Lampiran 2 Wawancara Guru	86
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian	87
Lampiran 4 Turnitin Produk.....	88
Lampiran 5 Lulus Mengaji.....	89
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	90
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	93
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa	96
Lampiran 9 Lembar Instrumen Praktikalitas Guru	98
Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik	100
Lampiran 11 Dokumentasi	106

ABSTRAK

Nur Afifah Sari, 2025. *“Pengembangan Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva pada Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo”*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Baderiah dan Ahmad Munawir.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, prosedur, dan validitas pengembangan video pembelajaran materi siklus hidup hewan berbasis Canva pada siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya motivasi dan pemahaman siswa akibat metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif, serta belum tersedianya media pembelajaran inovatif yang relevan dengan Kurikulum Merdeka. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Subjek penelitian adalah siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo. Instrumen yang digunakan meliputi wawancara dan angket yang divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta diuji praktikalitasnya oleh guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi secara teoritis yang menimbulkan kejenuhan siswa. Sehingga dibutuhkan video pembelajaran yang keberadaannya dinilai sangat potensial untuk menarik perhatian siswa. Video pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan skor rata-rata di atas 80% dari para ahli. Media ini dinilai efektif, menarik, dan mudah dipahami, serta mendukung pembelajaran mandiri. Uji praktikalitas kepada guru dan siswa juga menunjukkan respon positif, di mana media ini dianggap sangat membantu dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi. Kesimpulannya, media video pembelajaran berbasis Canva pada materi siklus hidup hewan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan sebagai alternatif sumber belajar di kelas III MI Datok Sulaiman Palopo. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media digital dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di era Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Video Pembelajaran Berbasis Canva, Model ADDIE

ABSTRACT

Nur Afifah Sari, 2025. *“Development of Canva-Based Educational Videos on Animal Life Cycle for Third Grade Students at MI Datok Sulaiman Palopo.” Thesis for the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiah and Teacher Training, State Islamic Institute of Palopo. Supervised by Baderiah and Ahmad Munawir.*

This study aims to analyze the needs, procedures, and validity of developing Canva-based educational videos on the life cycle of animals for third-grade students at MI Datok Sulaiman Palopo. The background of this study is the low motivation and understanding of students due to conventional learning methods that tend to be passive, as well as the lack of innovative learning media relevant to the Merdeka Curriculum. The type of research used is Research and Development (R&D) adopting the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) development model. The research subjects are third-grade students at MI Datok Sulaiman Palopo. The instruments used include interviews and questionnaires validated by subject matter, media, and language experts, as well as tested for practicality by teachers and students. The research results indicate that the learning process is still dominated by theoretical material delivery, which causes student boredom. Therefore, educational videos are needed, as their presence is considered highly potential to capture students' attention. The educational videos developed have a very high level of validity, with an average score above 80% from experts. This media is considered effective, interesting, and easy to understand, and supports independent learning. Practical tests with teachers and students also showed positive responses, with this media considered very helpful in increasing students' interest and understanding of the material. In conclusion, the Canva-based educational video on the life cycle of animals is deemed suitable and effective for use as an alternative learning resource in Grade III of MI Datok Sulaiman Palopo. This study demonstrates that the use of digital media can be a solution to improve the quality of learning, particularly in the era of the Merdeka Curriculum.

Keywords: Canva-Based Educational Video, ADDIE Model

الملخص

المدرسة في الثالث الصف لطلاب كانفا باستخدام الحيوان حياة دورة حول تعليمية فيديوهات تطوير". 2025، ساري عفيفة نور العلوم التربوية بكلية الإسلامية الابتدائية المرحلة معلمي تعليم لقسم مقدم بحث. "بالوبو سليمان داتوك الحكومية الإسلامية الابتدائية مناور وأحمد بدرية بإشراف. ببالوبو الحكومي الإسلامي المعهد في التدريسية

باستخدام الحيوان حياة دورة حول تعليمية فيديوهات تطوير وصحة والإجراءات الاحتياجات تحليل إلى البحث هذا هدف البحث لهذا الأساسية الخلفية. بالوبو سليمان داتوك الحكومية الإسلامية الابتدائية المدرسة في الثالث الصف لطلاب كانفا مبتكرة تعليمية وسائط توفر عدم إلى بالإضافة، السلبية التقليدية التدريس أساليب بسبب الطلاب وفهم دافعية انخفاض هي ADDIE تطوير نموذج على يعتمد الذي (R&D) والتطوير البحث هو المستخدم البحث نوع. المستقل بالمنهج صلة ذات الابتدائية المدرسة في الثالث الصف طلاب هم البحث عينة أفراد كان. (والتقييم، والتنفيذ، والتطوير، والتصميم، التحليل) من التحقق تم التي والاستبيانات المقابلات البحث في المستخدمة الأدوات شملت. بالوبو سليمان داتوك الحكومية الإسلامية نتائج أظهرت. والطلاب المعلمين قبل من فعاليتها اختبار تم كما، واللغة والوسائط المحتوى في خبراء قبل من صحتها هناك كانت، وعليه. الطلاب ملل يسبب مما، المواد توصيل في النظرية الطرق عليها تهيمن تزال لا التعلم عملية أن البحث تتمتع تطويرها تم التي التعليمية الفيديوهات. الطلاب انتباه لجذب كبيرة إمكانات ذات تُعتبر تعليمية فيديوهات إلى حاجة، وجذابة، فعالة أنها على الوسائط هذه تقييم تم. الخبراء من 80% يتجاوز درجات بمتوسط، الصلاحية من جدًا عالية بدرجة هذه اعتُبرت حيث، إيجابية استجابة أيضًا والطلاب المعلمين لدى الفعالية اختبار أظهر. الذاتي التعلم وتدعم، الفهم وسهلة في كانفا على القائمة التعليمية الفيديو وسائط تُعتبر، الختام في. للمادة وفهمهم الطلاب اهتمام زيادة في جدًا مفيدة الوسائط الإسلامية الابتدائية المدرسة في الثالث الصف لطلاب بديل تعلم كمصدر للاستخدام وفعالة صالحة الحيوان حياة دورة مادة، التعلم جودة لتحسين حلًا يكون أن يمكن الرقمية الوسائط استخدام أن البحث هذا يثبت. بالوبو سليمان داتوك الحكومية، المستقل المنهج عصر في خاصة.

ADDIE نموذج، كانفا على قائم تعليمي فيديو: المفتاحية الكلمات

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran memegang peranan strategis dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam pelaksanaannya, proses belajar mengajar melibatkan penerapan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik guna mendukung terciptanya proses belajar yang efektif dan efisien, serta mendorong pencapaian tujuan instruksional secara optimal.

Pada bangku Sekolah Dasar anak mulai mengenal masa belajar, ingin mengetahui segala sesuatu, berusaha mengeksplorasi lingkungan untuk menambah pengetahuan dan pengalamannya. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru sebagai pendidik profesional untuk senantiasa mengembangkan sikap inovatif dan melakukan pembaruan dalam proses pembelajaran, guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang pada.

Belajar merupakan suatu proses internal yang dialami individu untuk mencapai perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, melalui interaksi aktif dengan lingkungan sekitarnya. Belajar merupakan suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengkokohkan kepribadian.¹

¹ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan konsep Dasar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012 h. 9

Proses pembelajaran merujuk pada rangkaian interaksi sistematis antara pendidik dan peserta didik yang berlangsung dalam suatu lingkungan atau konteks tertentu guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.² Proses ini menuntut adanya dialog yang intens dan bermakna antara guru dan siswa, dengan penekanan utama pada keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, bukan semata-mata pada peran guru sebagai pusat informasi.

Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran membuka peluang untuk memperoleh pengalaman belajar secara autentik sekaligus mengasah keterampilan berpikir kritis mereka dan kemandirian dalam membangun pengetahuan. Dalam pendekatan ini, prinsip "belajar melalui tindakan" (*learning by doing*) menjadi landasan utama. Dengan demikian, keterlibatan guru memiliki peranan strategis dalam merancang dan mengelola pengalaman belajar yang bermakna, guna mendukung tercapainya pemahaman konseptual yang mendalam oleh peserta didik.³

Dalam pembelajaran materi siklus hidup hewan, pendidik dapat memfasilitasi pemahaman peserta didik dengan memanfaatkan media visual seperti gambar atau alat peraga konkret, yang dinilai lebih efektif dibandingkan penyampaian secara verbal semata. Hal ini menegaskan bahwa pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya pusat atau sumber utama dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran dalam diri peserta didik

² Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo, Nurhikmah, *Belajar dan Pembelajaran*, Sulawesi Selatan: CV. Cahaya Bintang Cemerlang, 2020, h. 5

³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011, h. 154

dapat berlangsung secara langsung melalui interaksi dengan guru, maupun secara tidak langsung melalui keterlibatan aktif dengan media dan sumber belajar lainnya.

Pelaksanaan pembelajaran materi siklus hidup hewan di kelas III MI Datok Sulaiman masih belum mampu mengoptimalkan aktivitas belajar siswa. Hal ini disebabkan karena pendekatan pembelajaran yang masih berorientasi pada guru (*teacher-centered learning*), di mana peran aktif lebih banyak dilakukan oleh guru dibandingkan peserta didik. Akibatnya, siswa cenderung pasif, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan menjadikan proses pembelajaran kurang menarik. Selain itu, materi dalam buku ajar dinilai belum memadai dalam memuat unsur kearifan lokal, khususnya yang berkaitan dengan perkembangan hewan di lingkungan sekitar. Kondisi ini menyebabkan peserta didik memiliki pemahaman yang terbatas terhadap fauna lokal, termasuk spesies yang saat ini mulai mengalami ancaman kepunahan.

Al-Qur'an telah menjelaskan mengenai penciptaan hewan dan tumbuhan sebagai wujud nyata dari manifestasi kekuasaan Allah Swt. yang tampak dalam berbagai fenomena alam di bumi. Oleh karena itu, sebagai makhluk hidup, manusia memiliki tanggung jawab moral dan spiritual untuk memahami serta berperan aktif dalam upaya pelestarian makhluk hidup tersebut. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah Swt yang menyampaikan kebesaran-Nya dalam penciptaan langit tanpa tiang yang tampak, penempatan gunung-gunung di bumi, dan penyebaran berbagai

jenis hewan di atasnya, sebagai bentuk keseimbangan ekosistem ciptaan-Nya pada QS.Luqman 31:10 yaitu:

خَلَقَ بِغَيْرِ السَّمُوتِ عَمَدٍ تَرَوْنَهَا وَآ فِئَلَقَى أَنْزَلَ سِلَآلَآ رَضٍ وَبَثَّ كُفْمَتَمِيدَ مِنفِيهَا
كُلِّ بَّةٍ وَأَنْزَلَ دَا مِنلْنَا ءِ السَّمَآ مَا ءَ فَآ مِنفِيهَا نَبْتْنَا كَرِيمَزَوْجُكُلِّ.

Terjemahnya:

“Dia menciptakan langit tanpa tiang sebagaimana kamu melihatnya, dan Dia meletakkan gunung-gunung (di permukaan) bumi agar ia (bumi) tidak menggoyangkan kamu; dan memperkembangbiakkan segala macam jenis makhluk bergerak yang bernyawa di bumi. dan kami turunkan air hujan dari langit, lalu Kami tumbuhkan padanya segala macam tumbuh-tumbuhan yang baik.”⁴

Berdasarkan ayat tersebut sejalan dengan hadist yang membahas tentang penciptaan semua makhluk secara terperinci seperti kehidupan, kematian, rezeki, dan lain sebagainya di lauhulmahfuz sejak 50 ribu tahun sebelum menciptakan langit dan bumi, dan itu semua pasti terjadi sesuai dengan ketetapan Allah Swt.

Adapun hadist yang membahas tentang makhluk adalah (HR. Muslim) yaitu sebagai berikut :

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَمْرٍو بْنِ الْعَاصِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُمَا قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: «كَتَبَ اللَّهُ مَقَادِيرَ الْخَلَائِقِ قَبْلَ أَنْ يَخْلُقَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ بِخَمْسِينَ أَلْفَ سَنَةٍ، قَالَ: وَعَرْشُهُ عَلَى الْمَاءِ».

[رواه مسلم] [صحيح]

⁴Al-qur'an Digital, <https://kalam.sindonews.com/quran>, Surah Luqman ayat 10, diakses pada tanggal 9 Juni 2022.

Terjemahnya :

Abdullah bin'amr bin Al-As radiyallahu'anhuma meriwayatkan ia berkata, aku mendengar Rasulullah bersabda "Allah telah menulis takdir semua makhluk sejak lima puluh ribu tahun sebelum menciptakan langit dan bumi, sedangkan Arasy-Nya di atas air"

(Sahih) -(HR.Muslim).⁵

Prestasi dan tingkat kualitas tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh efektivitas media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video yang difokuskan pada materi siklus hidup hewan, guna meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik secara optimal. Video sebagai media elektronik memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan unsur audio dan visual secara simultan, sehingga menghasilkan penyajian materi yang dinamis, menarik, dan kontekstual. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi peserta didik, memperjelas penyampaian konsep, serta menyajikan ilustrasi konkret terhadap fakta-fakta yang berpotensi dilupakan apabila hanya disampaikan secara verbal tanpa dukungan visual.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti berinisiatif untuk melakukan studi tindakan kelas yang mengangkat topik

⁵ Hadeethenc.com, Ensiklopedia Terjemahan Hadis-hadis Nabi, Riyadh Al-Salheen with explanation and benefits, 2025.

berjudul: *"Pengembangan Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva pada Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo."*

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini dirancang sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan video pembelajaran materi siklus hidup hewan berbasis canva pada siswa siswa kelas III MI Datok Sulaiman?
2. Bagaimana perancangan video pembelajaran materi siklus hidup hewan pada kelas III MI Datok Sulaiman?
3. Bagaimana validitas dan praktikalitas penggunaan media video pembelajaran materi siklus hidup hewan pada kelas III MI Datok Sulaiman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk melihat analisis kebutuhan video pembelajaran materi siklus hidup hewan berbasis *canva* pada siswa siswa kelas III MI Datok Sulaiman.
2. Untuk mengetahui prosedur perancangan video pembelajaran materi siklus hidup hewan berbasis *canva* pada siswa siswa kelas III MI Datok Sulaiman.
3. Untuk mengetahui validitas dan praktikalitas video pembelajaran materi siklus hidup hewan berbasis *canva* pada siswa siswa kelas III MI Datok Sulaiman.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini menawarkan kontribusi yang dapat dilihat dari dua perspektif, yaitu kontribusi teoritis dan kontribusi praktis, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi intelektual dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan sumber dan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan video pembelajaran materi siklus hidup hewan berbasis canva pada siswa siswa kelas III MI Datok Sulaiman.
- b. Bagi orang tua, dapat di jadikan pedoman dalam mengembangkan kreativitas dan motivasi belajar siswa.
- c. Bagi penulis sendiri, kiranya penelitian ini dapat bermanfaat untuk orang lain khususnya para peneliti lainnya agar dapat menambah dan mengembangkan wawasan dalam penelitian sejenis dalam mengembangkan pola berpikir kreativitas siswa.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu

Sebuah penelitian dapat dikatakan relevan apabila memuat uraian sistematis mengenai temuan-temuan ilmiah dari studi-studi sebelumnya yang memiliki keterkaitan langsung dengan substansi permasalahan yang diteliti. Dalam hal ini, terdapat sejumlah studi-studi sebelumnya yang dianggap memiliki keterkaitan substansial dengan fokus penelitian ini, di antaranya sebagai berikut:

1. Studi yang dilakukan oleh Dadan Suryana dan Aini Hijriani dengan judul *"Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5–6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal"* Mengindikasikan bahwa integrasi media video dalam proses pembelajaran memiliki kontribusi yang substansial dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi budaya lokal, sekaligus menanamkan nilai kecintaan terhadap budaya tersebut sejak dini.⁶

Adapun perbedaan sekaligus kebaruan dalam studi terletak pada fokus materi yang dikembangkan, yaitu video pembelajaran yang berorientasi pada topik siklus hidup hewan

2. Penelitian yang dilakukan oleh Titi Suryansyah dan Suwarjo berjudul *"Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan*

⁶ Suryana, Dadan & Hijriani, Aini. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 6. 1077-1094. 10.31004/obsesi.v6i2.1413.

Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD" disimpulkan bahwa media video pembelajaran yang dirancang pada topik kegiatan ekonomi berbasis potensi sumber daya alam terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta capaian kognitif peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan turut memberikan kemudahan dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang disampaikan secara lebih jelas dan kontekstual.⁷

Berdasarkan penelitian tersebut, kebaruan yang diangkat dalam studi ini terletak pada fokus materi yang dikembangkan, yakni video pembelajaran yang mengangkat topik siklus hidup hewan, berbeda dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada materi kegiatan ekonomi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhasanah dengan judul “Pengembangan Media *Pop-Up* Sub Tema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan di Sulawesi Selatan pada Siswa Kelas VI SDN 231 Lakawali” menyimpulkan bahwa produk media *Pop-Up* yang diterapkan pada subtema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan di Sulawesi Selatan layak untuk digunakan untuk meningkatkan antusias siswa serta pemahaman siswa dalam belajar.⁸

Berdasarkan penelitian tersebut, aspek kebaruan dalam studi yang dilakukan penulis terletak pada pengembangan materi dan media pembelajaran, yaitu

⁷ Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209–221. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>

⁸ Nurhasanah, 2021, Pengembangan Media *Pop-Up* Sub Tema Ayo Selamatkan Hewan Dan Tumbuhan Di Sulawesi Selatan Pada Siswa Kelas VI SDN 231 Lakawali. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3719>

berupa video pembelajaran yang difokuskan pada topik siklus hidup hewan, yang belum banyak diangkat dalam penelitian-penelitian sebelumnya.

B. Landasan Teori

1. Penelitian dan Pengembangan

a. Pengertian Penelitian Pengembangan

Menurut Sugiyono, pendekatan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) merupakan bentuk riset yang dimulai dengan analisis terhadap kebutuhan pengguna (*need assessment*), yang kemudian dilanjutkan dengan proses pengembangan untuk menciptakan suatu produk serta mengevaluasi efektivitas dari produk tersebut.⁹ Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk merancang dan menghasilkan produk inovatif melalui serangkaian tahapan yang direncanakan secara sistematis dan terstruktur.¹⁰

Penelitian pengembangan mencakup dua elemen fundamental, yakni aspek penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*). Tahap awal melibatkan aktivitas investigatif dan telaah sistematis terhadap berbagai sumber ilmiah untuk merumuskan desain awal suatu produk. Selanjutnya, pengembangan dilakukan melalui validasi pakar dan pengujian efektivitas terhadap desain yang telah dirancang, sehingga menghasilkan produk yang telah melalui evaluasi berbasis

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : CV. Alfabeta, 2009, h.297

¹⁰ Mulyatiningsih Endang, *Metodologi Penelitian Terapan*, Yogyakarta : CV. Alfabeta, 2012, h. 161

evidensi empiris dan layak untuk dimanfaatkan oleh masyarakat secara luas.¹¹

Menurut Ghufron Anik, penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan sistematis yang digunakan untuk mengoptimalkan mutu dalam praktik pendidikan dan proses pembelajaran, sekaligus berfungsi sebagai sarana dalam merancang serta mengembangkan produk-produk pembelajaran yang relevan dan aplikatif.¹²

b. Model Penelitian Pengembangan

Model pengembangan berfungsi sebagai landasan konseptual dalam proses perancangan produk yang akan dikembangkan. Secara garis besar, pendekatan ini terbagi menjadi tiga kategori utama, yakni model prosedural, model konseptual, serta model teoritis. Model prosedural bersifat deskriptif, yang menguraikan langkah-langkah sistematis yang harus dilalui dalam proses perancangan hingga menghasilkan suatu produk tertentu. Model konseptual bersifat analitis, berfokus pada identifikasi serta analisis mendalam terhadap komponen-komponen produk, sekaligus menunjukkan hubungan logis antar komponen tersebut. Sementara itu, model teoritik merepresentasikan kerangka berpikir yang dibangun atas dasar teori-teori yang relevan dan

¹¹*Op,Cit*, h.297

¹² Ghufron Anik, *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY, 2007, h.2

didukung oleh data empiris, sehingga memberikan pijakan ilmiah dalam proses pengembangan.¹³

Mengacu pada pendapat Sugiyono, proses penelitian dan pengembangan terdiri atas beberapa tahapan sistematis, sebagai berikut:¹⁴

- 1) Identifikasi potensi dan permasalahan;
- 2) Pengumpulan data pendukung;
- 3) Perancangan atau desain awal produk;
- 4) Validasi terhadap desain yang telah dibuat;
- 5) Revisi desain berdasarkan masukan dari validator;
- 6) Uji coba produk dalam skala terbatas;
- 7) Revisi produk sesuai hasil uji coba;
- 8) Uji coba pemakaian dalam konteks penggunaan sebenarnya, dan;
- 9) Produksi massal apabila produk dinyatakan layak dan efektif.

Menurut (Puslitjaknov), prosedur penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall dapat disederhanakan ke dalam lima langkah utama, yaitu sebagai berikut:¹⁵

- 1) Analisis kebutuhan;
- 2) Pengembangan produk awal;
- 3) Validasi ahli dan revisi;

¹³ Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta : Rajawali pers, 2013, h. 127

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung : CV. Alfabeta, 2015, h. 409

¹⁵ Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, Jakarta : Depdiknas, 2008, h. 11

- 4) Uji coba lapangan skala kecil dan revisi, serta;
- 5) Uji coba lapangan skala luas menggunakan produk akhir.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah *media pembelajaran* berakar dari kata *medium* dalam bahasa Latin, yang berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks pendidikan, media dimaknai sebagai instrumen atau sarana yang berfungsi untuk mentransmisikan pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik, dengan tujuan utama mengoptimalkan efisiensi dan efektivitas komunikasi instruksional dalam proses belajar-mengajar.¹⁶

Media berfungsi sebagai sarana pendukung dalam memperkuat penyampaian pesan, sekaligus mampu merangsang domain kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik, sehingga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan maksimal. Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu yang digunakan untuk memfasilitasi penyampaian materi ajar, dengan tujuan mempermudah pemahaman peserta didik terhadap isi pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif mereka selama proses belajar berlangsung.¹⁷

¹⁶Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2011, h. 6

¹⁷ Marsudi, *Penerapan Model Konstruktivistik dengan Media File Gambar 3D untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar*, JPTK Vol. 23 No. 1, h. 19

Berdasarkan pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola sistematis yang digunakan untuk mengorganisasi aktivitas pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum, dengan tujuan utama untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan secara efektif dan efisien.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan krusial sebagai instrumen pendukung dalam proses pengajaran, yang membantu menciptakan iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang terstruktur serta dikelola oleh pendidik untuk menunjang terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan kondusif.¹⁸

Media memiliki fungsi yang esensial dalam memperjelas, mempermudah, serta meningkatkan daya tarik pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Dengan demikian, media berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mendukung efisiensi dalam pelaksanaan proses pembelajaran.¹⁹

Media pembelajaran berfungsi sebagai stimulus dalam proses pembelajaran dengan:²⁰

- 1) Menyajikan objek nyata dan langka,
- 2) Menduplikasi objek asli,
- 3) Mengkonkretkan konsep abstrak,

¹⁸ Arsyat, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2013, h.7

¹⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo, 2012, h. 145

²⁰ Sanaky , *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta : Kaubaka Dipantara, 2013, h.

- 4) Menyamakan persepsi,
- 5) Mengatasi batasan waktu, tempat, jumlah, dan jarak,
- 6) Menyampaikan informasi secara konsisten, dan
- 7) Menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat diartikan sebagai nilai guna atau hasil positif yang diperoleh melalui penggunaan media pembelajaran dalam proses penyampaian materi di kelas. Penerapan media pembelajaran memberikan sejumlah manfaat, antara lain meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, menumbuhkan antusiasme dalam belajar, mempermudah pemahaman terhadap materi, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih bervariasi, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.²¹

Media pembelajaran memberikan manfaat signifikan dalam menyederhanakan proses pemahaman materi, mengatasi berbagai hambatan yang mungkin muncul selama proses pembelajaran, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar.²² Selain itu, media pembelajaran juga memberikan berbagai manfaat dalam mendukung proses belajar peserta didik, antara lain:²³

²¹ Teni Nurrita, *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jakarta : Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ), Vol. 3 No. 1, 2018

²² Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo, 2018, h. 17

²³ Nana Sudjana & Ahran katmad Rivai, *Media Pengajaran*, Bandung : Citra, 1990, h. 2

- 1) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik materi yang disampaikan, sehingga mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik secara lebih efektif.
- 2) Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara konkret dan visual, sehingga membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal.
- 3) Strategi pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal melalui penjelasan lisan guru, sehingga mengurangi kejenuhan siswa dan beban kerja guru, khususnya dalam sesi pembelajaran yang intensif.
- 4) Peserta didik terdorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti mengamati, mempraktikkan, mendemonstrasikan, serta terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar yang bermakna.

Kustandi dan Sutjipto mengemukakan manfaat media pembelajaran antara lain :²⁴

- 1) Media pembelajaran berperan dalam memperjelas pesan dan informasi, serta mempercepat dan mengoptimalkan proses serta capaian belajar peserta didik.
- 2) Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa, mendorong interaksi aktif dengan lingkungan

²⁴Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2011, h. 23

belajar, serta mendukung pembelajaran mandiri yang selaras dengan minat dan kemampuan individu.

- 3) Media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan inderawi, ruang, dan waktu, sehingga memperluas cakupan pengalaman belajar siswa di luar batasan kelas konvensional.
- 4) Media pembelajaran memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang seragam dan mendalam, serta memfasilitasi terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan pendidik, masyarakat, maupun lingkungan sekitar melalui kegiatan pembelajaran kontekstual seperti studi lapangan atau kunjungan edukatif.

d. Jenis-Jenis Media

Secara umum, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama, yaitu: (1) *media audio* yang menyampaikan informasi melalui suara, (2) *media visual* yang menekankan pada tampilan gambar atau teks, dan (3) *media audio-visual* yang menggabungkan suara dan visual secara bersamaan untuk memperkuat pemahaman materi oleh peserta didik.²⁵ Dalam konteks pembelajaran, lima kategori utama media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) media visual, yang menyampaikan informasi melalui tampilan gambar atau teks; (2) media audio, yang mengandalkan elemen suara; (3) media audio-visual, yang menggabungkan aspek visual dan audio secara

²⁵*Op.Cit*, h. 25

simultan; (4) kelompok media penyaji, yaitu media yang berfungsi menyajikan informasi secara langsung, seperti proyektor atau layar presentasi; serta (5) media objek dan media interaktif berbasis komputer, yang memungkinkan interaksi aktif antara peserta didik dan materi melalui perangkat digital.²⁶

Berdasarkan berbagai klasifikasi yang telah dikemukakan sebelumnya, jenis media pembelajaran secara umum dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori utama, yaitu:

1) Media Cetak

Media cetak adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang paling lazim digunakan dalam dunia pendidikan. Jenis media ini meliputi buku, leaflet, brosur, panduan belajar, jurnal, hingga majalah ilmiah. Dalam implementasinya, media cetak juga dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran lainnya untuk memperkaya penyampaian materi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.²⁷

2) Media Audio

Media audio mencakup segala bentuk media yang melibatkan indera pendengaran sebagai saluran utama dalam penyampaian informasi.²⁸ Karena media audio beroperasi melalui indera pendengaran, maka penyampaian pesan dikemas dalam bentuk

²⁶*Op.Cit*, h. 143

²⁷*Op.Cit*, h.57

²⁸*Op.Cit*, h.129

simbol-simbol auditif, baik dalam bentuk verbal seperti ujaran atau bahasa lisan, maupun nonverbal seperti bunyi-bunyian dan efek suara lainnya yang dapat mendukung pemahaman audiens terhadap isi pesan.²⁹

3) Media Visual

Media visual merupakan sarana pembelajaran yang mengomunikasikan informasi melalui komponen visual seperti garis, bentuk, warna, serta tekstur untuk memperkuat pemahaman peserta didik.³⁰ Penyampaian pesan melalui media ini terbukti efektif dalam memperjelas informasi, memengaruhi sikap individu, membentuk persepsi, serta membangun opini publik secara luas.³¹

4) Media *Audio-Visual*

Media audio-visual adalah sarana belajar yang secara simultan menyajikan elemen visual dan audio dalam proses penyampaian pesan atau informasi. Media ini mampu merepresentasikan objek maupun peristiwa secara realistis, sehingga mendekati kondisi yang sebenarnya terjadi.³²

Video pembelajaran diklasifikasikan sebagai media audio-visual, yang diklasifikasikan berdasarkan ciri khas yang dimilikinya. Menurut Maswan dan Muslimin, video adalah media belajar yang menyajikan kombinasi antara gambar bergerak dan suara, berasal dari dokumentasi

²⁹*Op.Cit*, h.106

³⁰ Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Kata Pena, 2016, h. 4

³¹*Op.Cit*, h. 8

³²*Op.Cit*, h. 4

peristiwa nyata. Informasi yang disampaikan melalui video dapat bersifat faktual, seperti kejadian penting, berita, maupun narasi fiktif, serta memiliki tujuan informatif, edukatif, atau instruksional. Ciri utama dari media video adalah kemampuannya menyuguhkan konten visual dan audio secara simultan, yang menjadikannya sebagai media berbasis audio-visual.³³

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam implementasinya, penggunaan media atau alat bantu pembelajaran, yang sering disebut sebagai alat peraga, menuntut pendidik untuk memahami secara mendalam materi serta metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pemahaman terhadap tujuan pembelajaran, beserta pemilihan metode dan strategi yang tepat, menjadi landasan penting agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal dan capaian pembelajaran yang diperoleh sejalan dengan tujuan instruksional yang telah dirumuskan sebelumnya.³⁴

Menurut Sudjana dan Rivai, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria penting, antara lain: kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, relevansi terhadap isi materi yang diajarkan, kemudahan dalam pengadaan atau akses terhadap media tersebut, tingkat keterampilan guru dalam mengoperasikan media, ketersediaan waktu yang memadai untuk penggunaannya, serta

³³ Maswan dan Khoirul Muslimin, *Teknologi Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017, h. 152

³⁴ *Ibid*, h. 156

keselarasan dengan tingkat perkembangan dan cara berpikir peserta didik.³⁵

Selain kriteria dasar dalam pemilihan media pembelajaran, terdapat beberapa komponen penting lain, yaitu:³⁶

- 1) Daya jangkau, yaitu kemampuan media dalam menjangkau berbagai bentuk pengajaran, baik pembelajaran individual, kelompok kecil, maupun pembelajaran massal;
- 2) Fleksibilitas penggunaan, mencakup waktu, tempat, dan siapa audiens yang akan menerima pembelajaran menggunakan media tersebut;
- 3) Ketergantungan, artinya efektivitas penggunaan media sering kali bergantung pada ketersediaan sarana pendukung seperti listrik, proyektor, atau perangkat lainnya.;
- 4) Kendali, yaitu siapa yang bertanggung jawab atau memiliki kemampuan untuk mengendalikan media tersebut selama proses pembelajaran berlangsung.;
- 5) Atribut, meliputi kualitas tampilan atau hasil dari media tersebut, baik secara visual maupun audio, yang memengaruhi efektivitas penyampaian pesan pembelajaran, dan;
- 6) Biaya, berkaitan dengan apakah media tersebut tergolong ekonomis atau mahal, serta mempertimbangkan daya tahan media untuk

³⁵*Op.Cit*, h.4-5

³⁶*Op.Cit*, h.39

penggunaan jangka panjang agar dapat diperhitungkan biaya produksinya secara rasional.

3. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video

Kata "video" berasal dari bahasa Latin, yakni "vidi" atau "visum", yang memiliki makna "melihat" atau "memiliki daya penglihatan". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video dimaknai sebagai teknologi untuk mentransmisikan sinyal elektronik dari gambar yang bergerak. Secara teknis, video merupakan media berbasis teknologi yang memungkinkan penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, hingga pemutaran kembali rangkaian gambar diam yang tersusun menjadi adegan bergerak secara elektronik.

Menurut Maswan dan Muslimin, bentuk media pembelajaran audio-visual yang mengintegrasikan elemen visual berupa gambar bergerak dengan komponen auditori berupa suara, yang merekam serta merepresentasikan peristiwa nyata yang sedang atau pernah terjadi. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat bersifat faktual, seperti kejadian penting atau berita, maupun berupa bentuk cerita fiktif. Sifat pesan ini dapat bersifat informatif, edukatif, maupun instruksional, tergantung pada tujuan penyajiannya.³⁷

Menurut Daryanto, media video merupakan sarana yang memungkinkan penggabungan sinyal audio dengan gambar bergerak

³⁷ Maswan dan Khoirul Muslimin, *Teknologi Pendidikan*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017, h. 152

secara berurutan, sehingga mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih dinamis dan menarik. Media ini dapat dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena mampu memberikan pengalaman belajar yang tidak terduga kepada siswa. Selain itu, program video dapat dipadukan dengan elemen animasi serta pengaturan tempo visual untuk memperlihatkan transformasi atau proses secara bertahap, sehingga lebih efektif dalam menjelaskan perubahan yang berlangsung dari waktu ke waktu.³⁸

b. Kelebihan Video

Video memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif. Beberapa kelebihan tersebut antara lain:³⁹

- 1) Video memiliki daya tarik visual yang kuat, mampu menarik perhatian siswa lebih cepat dibandingkan media lainnya;
- 2) Melalui rekaman video, siswa dapat mengakses penjelasan langsung dari pakar, memperkaya pemahaman mereka terhadap materi;
- 3) Proses demonstrasi yang kompleks dapat direkam terlebih dahulu, memungkinkan guru fokus pada interaksi pembelajaran saat penyampaian materi;
- 4) Video dapat menghemat waktu karena materi yang sudah direkam dapat diputar berulang kali sesuai kebutuhan.;

³⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media, 2010, h. 88

³⁹ Rima Wati, Ega, *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Kata Pena, 2016, h. 29

- 5) Tingkat kekuatan suara dalam video dapat disesuaikan, memungkinkan penyisipan komentar tambahan yang dapat didengar dengan jelas;
- 6) Guru dapat menghentikan atau memutar ulang bagian tertentu dari video untuk memperjelas materi, memberikan kontrol penuh selama proses pembelajaran;
- 7) Berbeda dengan media proyeksi lainnya, video dapat disajikan di ruangan yang tidak perlu digelapkan sepenuhnya.

Selain itu, kelebihan video dalam pembelajaran meliputi:⁴⁰

- 1) Menyampaikan pesan secara merata kepada seluruh siswa;
- 2) Sangat efektif untuk menjelaskan proses atau prosedur;
- 3) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran;
- 4) Bersifat realistis, dapat dihentikan atau diulang sesuai kebutuhan pembelajaran;
- 5) Memberikan kesan mendalam yang dapat memengaruhi sikap serta pemahaman siswa.

c. Kelemahan Video

Walaupun video memiliki banyak keunggulan dalam menunjang proses pembelajaran, media ini juga memiliki sejumlah keterbatasan. Menurut Arsyad, beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan film dan video antara lain: ⁴¹

⁴⁰ *Ibid*, h.220

⁴¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2006, h. 50

- 1) Produksi dan pengadaan film atau video pembelajaran umumnya membutuhkan anggaran yang relatif tinggi serta waktu yang cukup lama, terutama jika harus memproduksi sendiri sesuai kebutuhan pembelajaran.
- 2) Saat video diputar, gambar dan informasi bergerak terus-menerus, sehingga tidak semua siswa mampu menangkap atau memahami pesan yang disampaikan dengan baik dalam satu kali tayang.
- 3) Tidak semua film atau video yang tersedia sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media yang paling efektif adalah yang dirancang dan diproduksi secara khusus sesuai dengan materi dan kebutuhan belajar.

d. Kriteria Video

Menurut Ichiana dkk, terdapat beberapa faktor yang menentukan kelayakan dan ketepatan isi media video dalam proses pembelajaran antara lain:⁴²

- 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Media video yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, baik tujuan instruksional umum maupun khusus. Selain itu, media juga perlu selaras dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator pencapaian yang telah ditetapkan

⁴² Ichiana, N. N., Halimah, A., & Dinayah, R. M. A. (2022, March). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran Dalam Aplikasi “Ruangguru” Sebagai Media Belajar Online Siswa Sma Kelas X Ipa Pada Mata Pelajaran Matematika Kurikulum 2013 Revisi. In Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 2022.

dalam kurikulum. Dengan demikian, penggunaan video dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

2) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan

Isi video harus relevan dengan materi pelajaran yang sedang diajarkan. Artinya, video harus mampu menyampaikan isi atau pokok bahasan yang sedang dipelajari secara tepat. Selain itu, media video juga perlu disesuaikan dengan tingkat kedalaman materi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, agar tidak terlalu dangkal maupun terlalu kompleks bagi peserta didik.

Menurut Riyana, dalam proses pengembangan dan pembuatan video pembelajaran, terdapat beberapa kriteria penting yang perlu dipertimbangkan agar video yang dihasilkan efektif dalam mendukung proses belajar. Kriteria tersebut meliputi:

1) Tipe materi

Media video sangat cocok digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat prosedural, demonstratif, atau deskriptif. Contoh materi yang sesuai di antaranya adalah: cara membuat kue yang benar, langkah-langkah membuat pola pakaian, proses metabolisme dalam tubuh, dan sebagainya. Video mampu menggambarkan langkah-langkah atau proses secara visual dan dinamis, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

2) Durasi waktu

Video pembelajaran pada umumnya dirancang dengan durasi yang relatif singkat, yakni antara 20 hingga 40 menit, berbeda dengan film konvensional yang biasanya berdurasi antara 2 hingga 3 jam. Hal ini disesuaikan dengan kemampuan konsentrasi dan daya ingat manusia yang umumnya optimal pada rentang waktu 15–20 menit. Oleh karena itu, media video memiliki keunggulan dalam menyampaikan materi secara ringkas, padat, dan efektif.

3) Format sajian video

Umumnya, film disusun dalam bentuk dialog dengan dominasi unsur dramatik. Film fiksi cenderung imajinatif dan minim muatan ilmiah. Sebaliknya, video pembelajaran menekankan kejelasan dan akurasi materi. Format yang sesuai untuk tujuan edukatif mencakup naratif, wawancara, presentasi, dan kombinasi dari ketiganya.

4) Ketentuan teknis

Media video memiliki keterkaitan yang kuat dengan aspek teknis, seperti penggunaan kamera, teknik framing, pencahayaan, proses penyuntingan, serta kualitas suara. Dalam ranah pembelajaran, fokus utamanya adalah pada kejelasan pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Oleh karena itu, agar konten video dapat tersaji secara komunikatif dan efektif, diperlukan dukungan dari penguasaan teknis tersebut secara optimal.

Menurut Daryanto, terdapat beberapa prinsip utama yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran, antara lain:⁴³

- 1) Disarankan menggunakan jenis huruf yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi. Ukuran huruf untuk isi, subjudul, dan judul harus disesuaikan berdasarkan hierarki informasi agar struktur penyajian konten dapat tersampaikan dengan jelas.
- 2) Untuk mendukung efektivitas penyampaian pesan dan memperkuat daya tarik visual, perlu dipertimbangkan pemilihan warna, penggunaan gambar, foto, animasi, audio, serta elemen video yang relevan dan tidak berlebihan.
- 3) Setiap tampilan atau frame hendaknya tidak memuat terlalu banyak teks. Disarankan agar satu layar hanya menyajikan satu topik atau subtopik, dilengkapi dengan judul yang mencerminkan isi, sehingga memudahkan pemahaman dan fokus peserta didik.
- 4) Komposisi visual harus mempertimbangkan keterbacaan warna, keselarasan tata letak, keharmonisan antar elemen, serta kontras yang memadai. Kesederhanaan harus tetap menjadi prinsip utama untuk menjaga keterfokusan informasi.
- 5) Penggunaan elemen visual yang terlalu kompleks, penuh warna, atau ramai, perlu dihindari karena dapat mengganggu fokus peserta didik terhadap konten utama yang ingin disampaikan dalam pembelajaran.

⁴³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media, 2013, h. 72

Agar proses pembelajaran mencapai tujuan secara optimal, pemilihan media harus didasarkan pada evaluasi menyeluruh terhadap berbagai unsur dan elemen pendukung. Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (Depdiknas), evaluasi pemilihan media mencakup beberapa komponen utama berikut:

1) Komponen kelayakan isi mencakup:

- a. Kesesuaian antara materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD);
- b. Relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran aktual;
- c. Validitas dan akurasi substansi isi materi;
- d. Potensi materi dalam memperluas wawasan peserta didik, dan;
- e. Kesesuaian nilai-nilai yang terkandung dengan norma moral dan sosial yang berlaku.

2) Komponen kebahasaan antara lain:

- a. Tingkat keterbacaan teks yang mendukung pemahaman pembelajar;
- b. Kejelasan penyampaian informasi secara eksplisit;
- c. Kepatuhan terhadap kaidah tata bahasa Indonesia yang baku, dan;
- d. Efektivitas dan efisiensi penggunaan bahasa dalam menyampaikan pesan pembelajaran.

3) Komponen penyajian antara lain:

- a. Kejelasan dalam merumuskan tujuan pembelajaran yang disampaikan melalui media;

- b. Keterurutan dan kesinambungan dalam struktur penyajian materi;
- c. Kemampuan media dalam membangkitkan motivasi dan daya tarik belajar;
- d. Adanya fitur interaktif yang memungkinkan stimulus dan respons antara media dan pengguna, dan;
- e. Kelengkapan informasi

4) Komponen Tampilan Media, antara lain:

- a. Penggunaan *font*, jenis dan ukuran
- b. Tata letak elemen media (*layout*) yang memperhatikan aspek keteraturan dan keseimbangan visual;
- c. Pemanfaatan elemen visual seperti ilustrasi, gambar, dan foto yang mendukung pemahaman, dan;
- d. Kualitas desain tampilan yang estetis dan fungsional dalam mendukung penyampaian materi.

Media video yang efektif untuk pembelajaran ditandai oleh daya tarik visual yang tinggi dan kandungan edukatif yang relevan. Secara umum, efektivitas komunikasi melalui media video sangat dipengaruhi oleh kemampuan media tersebut dalam menyampaikan pesan secara jelas dan terarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

e. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran

Rusman dkk. mengemukakan bahwa pengembangan media pembelajaran terdiri dari empat tahapan, yakni: identifikasi kebutuhan

serta karakteristik peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, perumusan konten materi, dan penyusunan alat ukur untuk menilai keberhasilan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:⁴⁴

1) Identifikasi karakter siswa

Pengembangan media pembelajaran harus didasarkan pada kebutuhan peserta didik dan disesuaikan dengan karakteristiknya. Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua media dapat digunakan secara seragam, melainkan harus disesuaikan dengan aspek usia, minat, tingkat pendidikan, serta konteks kebutuhan belajar untuk mencapai efektivitas pembelajaran yang optimal.

2) Perumusan tujuan

Sebelum merancang media pembelajaran, seorang guru perlu melakukan analisis terhadap tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Langkah ini bertujuan agar media yang dikembangkan relevan secara instruksional dan mampu meningkatkan efektivitas serta kualitas proses pembelajaran sesuai dengan hasil yang diharapkan.

3) Perumusan materi

Dalam proses pengembangan materi pembelajaran, terdapat sejumlah kriteria utama yang perlu diperhatikan, yaitu: validitas atau kesahihan materi (*shahih/valid*), tingkat urgensi materi (*significance*), nilai kebermanfaatan (*utility*), kesesuaian materi dengan kemampuan

⁴⁴ *Ibid*, h. 178

dan karakteristik siswa (*learnability*), serta daya tarik materi dalam menstimulasi minat belajar siswa (*interest*).

4) Pengembangan alat ukur

Video merupakan media visual yang menitikberatkan pada tampilan gambar bergerak (*motion*), yang proses produksinya melibatkan teknologi perekaman dan penayangan. Dalam konteks pendidikan, efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran bergantung pada sejauh mana media tersebut mampu menyampaikan pesan secara tepat dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

4. Siklus Hidup Hewan

a. Pengertian Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup merupakan rangkaian proses perkembangan individu makhluk hidup yang berlangsung sejak kelahiran hingga mencapai tahap akhir pertumbuhan. Proses ini dialami oleh seluruh makhluk hidup, termasuk hewan, sebagai bagian dari perjalanan biologisnya.⁴⁵

Dalam daur hidup hewan, dikenal istilah *metamorfosis*, yaitu proses perubahan bentuk tubuh yang terjadi secara bertahap selama fase pertumbuhan dan perkembangan hewan. Siklus ini dimulai dari tahap bertelur, menetas, kemudian memasuki fase juvenil (remaja), berkembang menjadi individu dewasa, hingga akhirnya mampu

⁴⁵ <https://ruangseni.com/penjelasan-siklus-hidup-hewan-metamorfosis-tanpa-metamorfosis/> .
Diakses pada tanggal 7 Juni 2025, pukul 11.27 WITA

menghasilkan gamet sebagai upaya mempertahankan kelangsungan spesies melalui proses reproduksi.

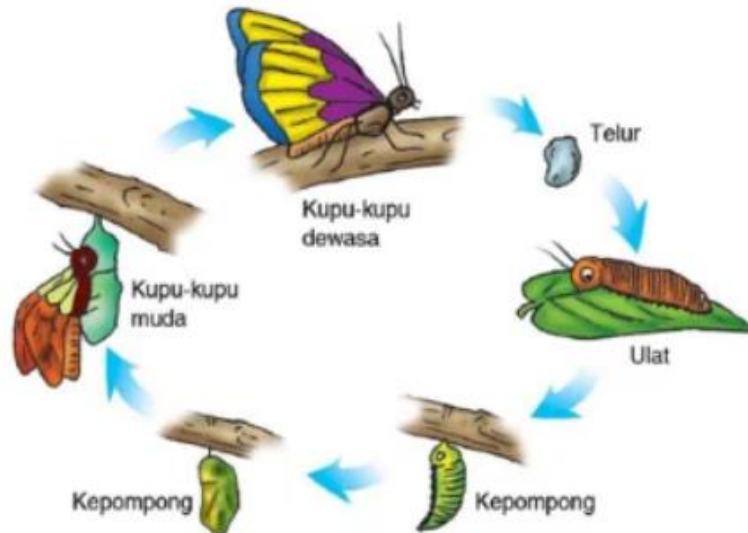
b. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna pada serangga selalu melibatkan tahap pupa (kepompong) sebagai fase transisi sebelum mencapai bentuk dewasa. Contoh serangga yang mengalami metamorfosis ini antara lain kupu-kupu dan nyamuk.

1. Daur Hidup Kupu-Kupu

Siklus hidup kupu-kupu diawali pada fase ovum, yang kemudian berkembang menjadi larva (ulat) setelah proses penetasan. Larva tersebut mengalami serangkaian pertumbuhan hingga memasuki tahap pupa atau kepompong. Dari tahap ini, muncul imago muda yang selanjutnya mengalami maturasi menjadi kupu-kupu dewasa. Imago dewasa akan kembali melakukan oviposisi, sehingga siklus biologis tersebut berlangsung secara berulang. Proses ini disebut metamorfosis sempurna karena melibatkan perubahan bentuk secara menyeluruh, dengan urutan:

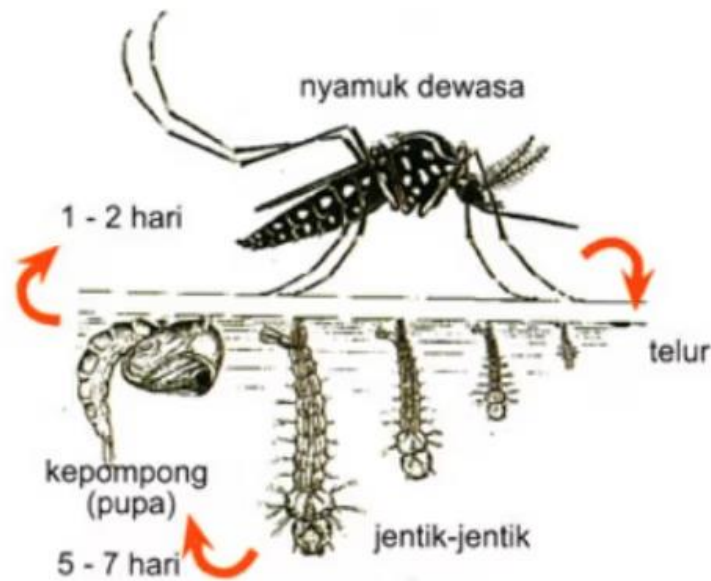
telur – ulat – kepompong – kupu-kupu muda – kupu-kupu dewasa.



Gambar 2.1 : Daur Hidup Kupu-Kupu

2. Daur Hidup Nyamuk

Nyamuk betina meletakkan telurnya di permukaan air. Telur tersebut menetas menjadi larva (jentik-jentik), kemudian berkembang menjadi pupa (kepompong). Dari pupa, muncul nyamuk muda yang selanjutnya menjadi nyamuk dewasa. Seluruh tahapan awal perkembangan nyamuk, mulai dari telur hingga pupa, berlangsung di lingkungan perairan. Karena melalui fase pupa, nyamuk dikategorikan sebagai hewan yang mengalami metamorfosis sempurna. Urutan daur hidup nyamuk adalah: telur – larva – pupa – nyamuk muda – nyamuk dewasa.



Gambar 2.2 : Daur Hidup Nyamuk

c. Metamorfosis Tidak Sempurna

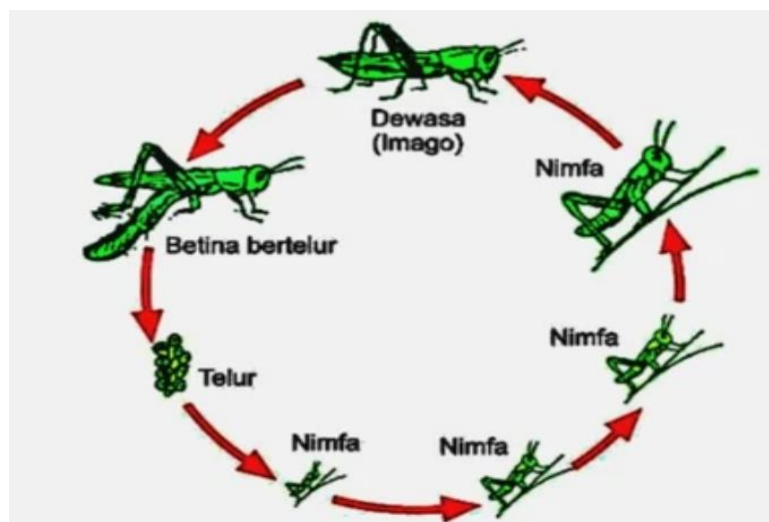
Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada hewan yang hanya mengalami tiga tahapan perkembangan, yaitu fase telur, fase nimfa, dan fase dewasa (*imago*). Tidak adanya fase pupa menyebabkan bentuk tubuh individu sejak menetas hingga dewasa relatif serupa, hanya berbeda pada ukuran dan tingkat kematangan organ.

Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna meliputi belalang dan kecoa. Meskipun keduanya melalui tahapan perkembangan yang serupa, durasi pada setiap fasenya dapat berbeda tergantung pada jenis spesies dan kondisi lingkungan tempat hidupnya.

1. Daur Hidup Belalang

Belalang mengalami metamorfosis tidak sempurna, yang mencakup tiga fase perkembangan utama: telur, nimfa, dan imago (dewasa). Fase telur dapat berlangsung antara 1 hingga 10 bulan, tergantung pada spesies belalang serta kondisi lingkungan tempat perkembangannya.

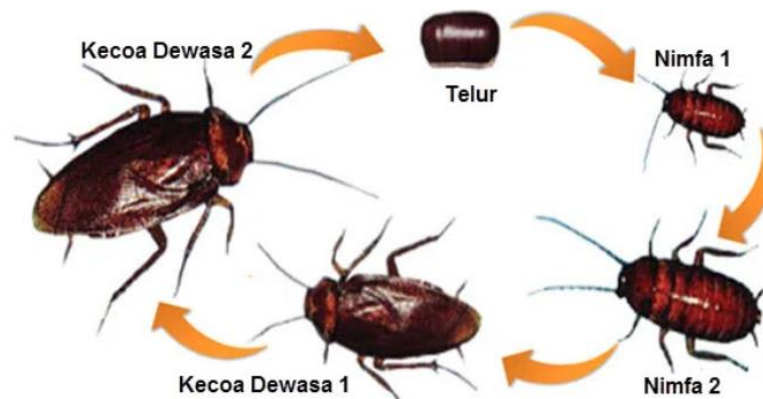
Setelah proses penetasan, nimfa belalang akan keluar dari cangkang telur dan segera memulai aktivitas mencari sumber nutrisi sebagai bagian dari tahap awal pertumbuhannya. Pada fase nimfa, belalang belum memiliki sayap dan hanya dapat bergerak menggunakan kaki-kakinya yang kecil untuk merayap di ranting tanaman. Selama fase ini, nimfa mengalami beberapa kali pergantian kulit (molting) yang disertai dengan perkembangan sayap secara bertahap. Fase nimfa berlangsung sekitar 30 hingga 40 hari sebelum mencapai tahap imago atau belalang dewasa.



Gambar 2.3 : Daur Hidup Belalang

2. Daur Hidup Kecoa

Kecoa termasuk dalam kelompok serangga yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, di mana siklus hidupnya diawali dengan peletakan telur oleh individu betina, biasanya di permukaan tanah sebagai media yang mendukung perkembangan embrio. Telur ini akan menetas dalam kurun waktu sekitar 1 hingga 2 bulan. Usai proses penetasan, kecoa memasuki tahap perkembangan nimfa, yang secara morfologi menyerupai kecoa dewasa namun belum memiliki sayap. Selama fase nimfa, terjadi beberapa kali pergantian kulit (molting) yang disertai dengan perkembangan sayap secara bertahap. Dalam waktu sekitar 1 hingga 2 bulan, setelah sayap berkembang secara sempurna, kecoa akan mencapai tahap dewasa dan mampu terbang.

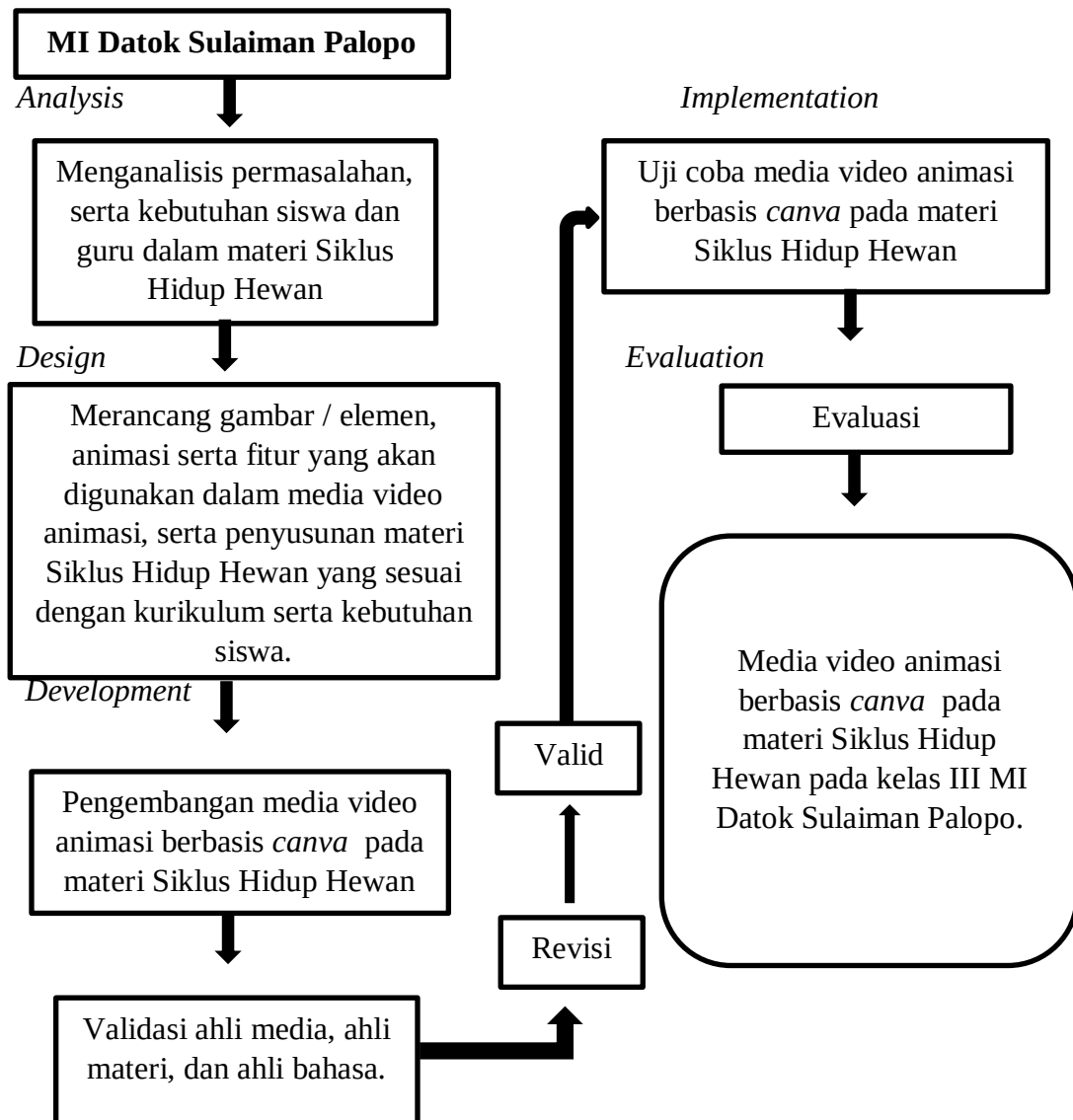


Gambar 2.4 : Daur Hidup Kecoa

C. Kerangka Pikir

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah melaksanakan observasi dan wawancara di MI Datok Sulaiman. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut masih terbatas pada penggunaan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Sedangkan hasil observasi mendapatkan informasi tentang minimnya sarana prasarana yang dapat digunakan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran.

Setelah observasi dan wawancara, tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi secara objektif apakah terdapat urgensi dalam pengembangan video pembelajaran pada materi siklus hidup hewan. Analisis dilakukan terhadap kondisi dan kebutuhan siswa serta guru, sehingga diperoleh dasar yang kuat untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya, yakni perancangan produk. Sehingga berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media video animasi berbasis *canva* pada mata Pelajaran IPA materi “Siklus Hidup Hewan” dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan karakteristik siswa kelas III yang disertai audio visual. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar sebagai berikut :



Bagan 2. 1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

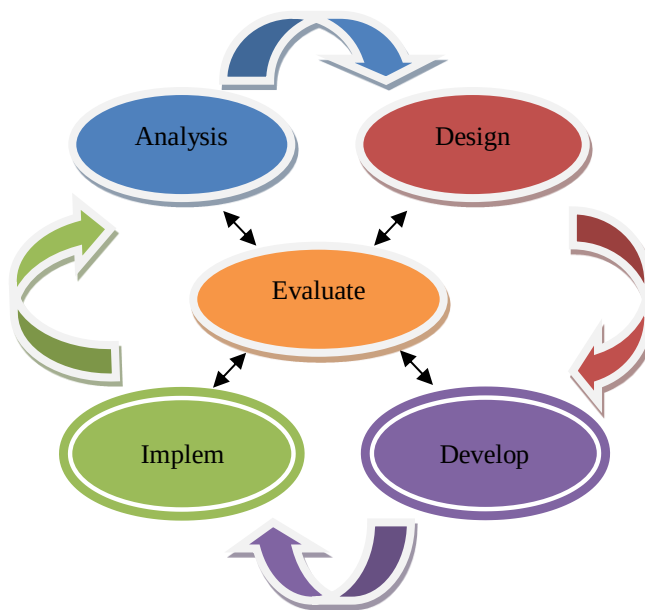
Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Berdasarkan perspektif Sugiyono, pendekatan R&D merupakan bentuk riset dasar yang bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis kebutuhan pengguna (*need assessment*), yang kemudian dijadikan pijakan dalam proses perancangan dan pengembangan suatu produk. Fokus utama dari pendekatan ini ialah menghasilkan sebuah prototipe atau produk yang dapat divalidasi dan diuji efektivitasnya. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini mengadopsi model pengembangan instruksional ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan sistematis: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengadopsi model ADDIE sebagai kerangka kerja dalam pembuatan media pembelajaran berbasis KineMaster yang disusun secara sistematis dan bertahap. Proses pengembangan media mengikuti tahapan yang dijelaskan dalam model ADDIE secara konsisten. Materi yang dikembangkan dalam media tersebut berfokus pada topik siklus hidup hewan untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

Model ADDIE merupakan kerangka kerja sistematis dalam perancangan instruksional yang dirancang untuk memfasilitasi pengembangan media

pembelajaran secara terstruktur. Model ini memungkinkan adaptasi yang fleksibel terhadap berbagai konteks pembelajaran, baik dalam lingkungan tatap muka konvensional maupun dalam format pembelajaran daring.

Peneliti memilih metode pengembangan ADDIE karena model ini menawarkan keunggulan berupa tahapan kerja yang sistematis dan terstruktur. Setiap fase dalam model ini dilengkapi dengan proses evaluasi dan revisi, sehingga memastikan produk akhir yang dihasilkan memiliki validitas yang tinggi. Berikut ini adalah ilustrasi pengembangan media berdasarkan model ADDIE.⁴⁶

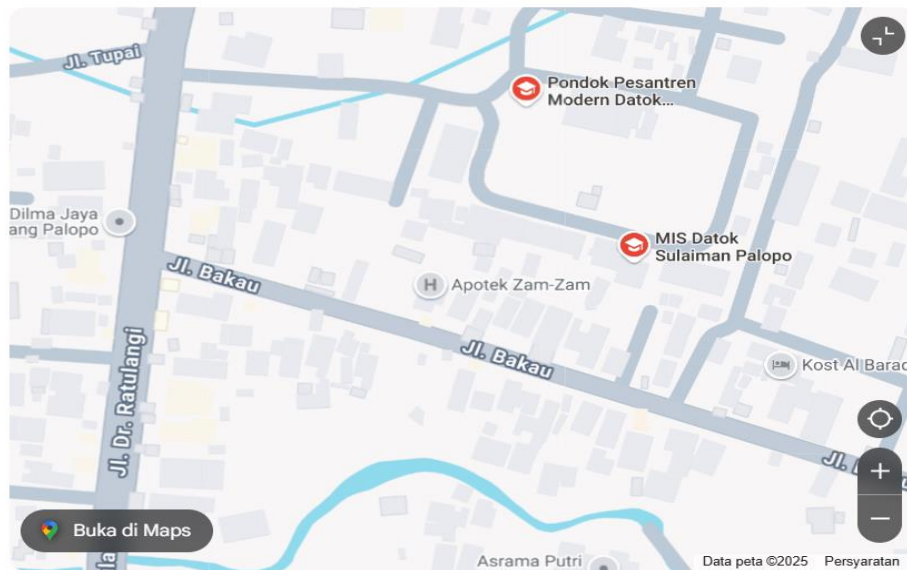


Gambar 3. 1 Bagan Model Pengembangan ADDIE

⁴⁶ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek, 2020, Lembaga Academic & Research Institute : Pasuruan, h. 33

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Datok Sulaiman Palopo beralamat di Jalan Dr. Ratulangi, Kelurahan Balandai, Kecamatan Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan.



Gambar 3. 2 Denah Madrasah Ibtidaiyah Swasta Datok Sulaiman Palopo

Adapun waktu penelitiannya dilaksanakan pada 28 Mei hingga 23 Juli 2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III, dimana peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran berbasis *Canva* pada materi siklus hidup hewan.

Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa media video animasi berbasis *Canva* pada materi siklus hidup hewan yang diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini berdasarkan pada tahap pengembangan model *ADDIE* yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Berikut prosedur pengembangan dalam penelitian ini antara lain:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap ini merupakan awal dari model *ADDIE* yang dilakukan dalam pengembangan suatu produk. Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa maupun guru terhadap kegiatan pembelajaran. Tahapan analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis ketersediaan sumber belajar serta media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisis tersebut diperoleh melalui lembar angket yang diberikan kepada 1 guru Ilmu Pengetahuan Alam dan 22 siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah mendapatkan hasil dari tahap analisis, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi penentuan fitur-fitur yang digunakan untuk membuat media video animasi, pengumpulan referensi, format/isi produk, pembuatan produk. Pada tahap ini juga peneliti menyusun instrument yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan beberapa aspek penilaian dan indikator. Selanjutnya peneliti

membuat rubrik penilaian sehingga validator dapat menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan mudah.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Berisi tentang rancangan produk. Pada tahap ini telah disediakan kerangka konseptual media video animasi. Tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan bahan ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan video animasi tersebut. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan daftar perangkat pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. Tahap pengembangan terdiri dari penilaian para ahli yang meliputi validasi, setelah itu dilakukan uji praktikalitas, dan efektivitas yang mencakup semua perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap perencanaan dan uji coba lapangan. Hasil uji dari validitas, praktiskalitas dan efektivitas dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan serta kemenarikan media melalui angket respon siswa.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Dilakukan dengan cara menampilkan media video didepan kelas. Siswa diminta untuk memperhatikan media video yang ditampilkan didepan kelas. Penyebaran pemaparan media video dilakukan dengan menggunakan LCD yang kemudian ditonton oleh siswa dan guru.

Setelah siswa dan guru menggunakan media video berbasis *canva* kemudian dilakukan uji praktikalitas dengan meminta respon siswa dan respon guru dengan mengisi angket uji praktikalitas yang diberikan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini terdiri dari dua jenis evaluasi yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan diakhir tahapan model pengembangan ADDIE. Sedangkan evaluasi sumatif akan dilakukan diakhir pengembangan media pembelajaran setelah melakukan uji validitas dan uji praktikalitas.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Peneliti mengamati proses pembelajaran dan mengumpulkan data mengenai segala sesuatu yang terjadi pada proses pembelajaran baik terjadi pada siswa, maupun situasi dalam kelas.

b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara terhadap guru disekolah yang menjadi objek penelitian, dari hasil wawancara tersebut akan memperoleh informasi berkaitan dengan masalah peserta didik mengenai kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga hasil wawancara dapat memperkuat bahwa pengembangan media video animasi berbasis *canva* pada materi siklus hidup hewan yang sangat dibutuhkan.

c. Angket

Angket dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan suatu media pembelajaran menggunakan teks dalam bentuk pernyataan tentang berapa baik dan menariknya media video animasi. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi produk yang telah dihasilkan pada tahap perancangan yang divalidasi oleh validator ahli yang kompeten untuk menilai produk menelaah lembar kerja peserta didik tersebut untuk memberikan masukan dan saran berkaitan dengan isi lembar kerja peserta didik yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan produk dan digunakan dalam lembar uji praktikalitas pendidik dan peserta didik.

d. Dokumentasi

Berdasarkan kepentingan penelitian peneliti membutuhkan dokumen sebagai bukti otentik dan juga menjadi pendukung suatu kebenaran. Sebagai pelengkap dalam pengumpulan data maka penulis menggunakan data dari sumber-sumber yang memberikan informasi terkait dengan permasalahan yang dikaji.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi media oleh ahli materi, lembar validasi media oleh ahli media, lembar angket respon media oleh guru, lembar angket respon media oleh peserta didik. Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk membuktikan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mencakup pengolahan data kualitatif dan kuantitatif secara terpadu. Data kualitatif diperoleh melalui saran dan komentar yang disampaikan oleh para validator, yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kualitas substansi produk. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui angket yang menggunakan skala *Likert*, yang dirancang untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu maupun kelompok terhadap suatu fenomena tertentu. Data kuantitatif yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, dengan tujuan menentukan kategori kelayakan produk berdasarkan interval penilaian, guna mengidentifikasi apakah produk yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan atau belum layak untuk digunakan.⁴⁷

Skala *Likert* adalah metode yang digunakan untuk mengukur respons positif atau negatif terhadap suatu pernyataan. Dalam penerapannya, sering kali digunakan empat pilihan skala pada kuesioner Likert. Setelah data kuesioner dikumpulkan dan dirangkum, tahap selanjutnya adalah melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus skala Likert sebagai berikut:

T = Jumlah total responden yang memberikan pilihan
 Pn = Nilai skor pilihan pada skala *Likert*

Setelah mendapatkan jumlah keseluruhan, dilakukan interpretasi skor perhitungan untuk mengetahui skor tertinggi dan skor terendah untuk penilaian.

Y = skor tertinggi pada skala *Likert* dikali dengan jumlah responden

⁴⁷ Muhson Ali, *Teknik Analisis Kuantitatif*, Makalah Teknik Analisis II, 2006, h. 1-7, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>

X = skor terendah pada skala *Likert* dikali dengan jumlah responden

Setelah diperoleh hasil interpretasi, dilakukan tahap pra-pemrosesan untuk menentukan interval (rentang nilai) dan interpretasi persentase. Untuk mengukur penilaian berdasarkan persentase, digunakan metode penghitungan interval skor persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Total skor} / Y \times 100^{48}$$

⁴⁸ <https://katadata.co.id/lifestyle/edukasi/6492a0d1a4b93/pengertian-rumus-dan-cara-menghitung-skala-likert> , diakses pada tanggal 20 Juli 2025 pukul 10.45

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan acuan pada model pengembangan instruksional ADDIE, yang meliputi lima tahap berurutan dan sistematis, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Melalui proses tersebut, penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Canva, yang dikembangkan khusus untuk mendukung kegiatan belajar pada materi siklus hidup hewan bagi siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo.

1. Tahap *Analisis*

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam implementasi model pengembangan instruksional ADDIE. Pada fase ini, dilakukan serangkaian kegiatan sistematis yang mencakup analisis kebutuhan pembelajaran dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan menentukan solusi yang tepat melalui pengembangan media, sementara analisis kurikulum difokuskan pada identifikasi capaian pembelajaran, materi esensial, serta kesesuaian kompetensi dasar yang mendasari pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan

a) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan menggunakan dua pendekatan, yaitu wawancara dengan guru wali kelas III MI Datok Sulaiman Palopo serta penyebaran angket kepada peserta didik. Analisis ini bertujuan untuk menilai sejauh mana pemanfaatan media pembelajaran dalam penyampaian materi siklus hidup hewan. Hasil wawancara yang diperoleh sebagai bagian dari analisis kebutuhan tersebut disajikan berikut ini:

Berdasarkan hasil wawancara analisis kebutuhan dengan Ibu Sastriani, S.Pd., peneliti memperoleh informasi bahwa di MI Datok Sulaiman sudah ditetapkan kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan kepada guru dan sekolah untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik dan konteks lingkungan. Selanjutnya, Ibu Sastriani selaku guru Ilmu Pengetahuan Alam menjelaskan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi secara teoritis, yang kerap menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Dalam kondisi terbatasnya fasilitas pendukung, guru masih mengandalkan media berupa gambar sebagai alat bantu pembelajaran. Beliau juga mengungkapkan bahwa meskipun media video pembelajaran belum pernah digunakan sebelumnya dalam proses belajar mengajar, keberadaannya dinilai sangat potensial untuk menarik perhatian siswa. Hal ini disebabkan oleh belum tersedianya perangkat media elektronik yang memadai, khususnya video animasi, sehingga penerapannya belum

dapat direalisasikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Menurut keterangan Ibu Sastriani, pemanfaatan media berupa video animasi dinilai sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran. Media ini dianggap mampu memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, sekaligus membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang disampaikan. Selain itu, video animasi dipandang mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada topik siklus hidup hewan yang menuntut visualisasi konkret untuk menggambarkan setiap tahap yang terjadi. Topik tersebut dinilai sangat sesuai untuk disampaikan melalui media video animasi karena struktur materinya yang sistematis serta tampilannya yang menarik, sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan dan antusiasme peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva pada materi siklus hidup hewan.

Hasil angket yang digunakan untuk menganalisis kebutuhan peserta didik disajikan sebagai berikut:

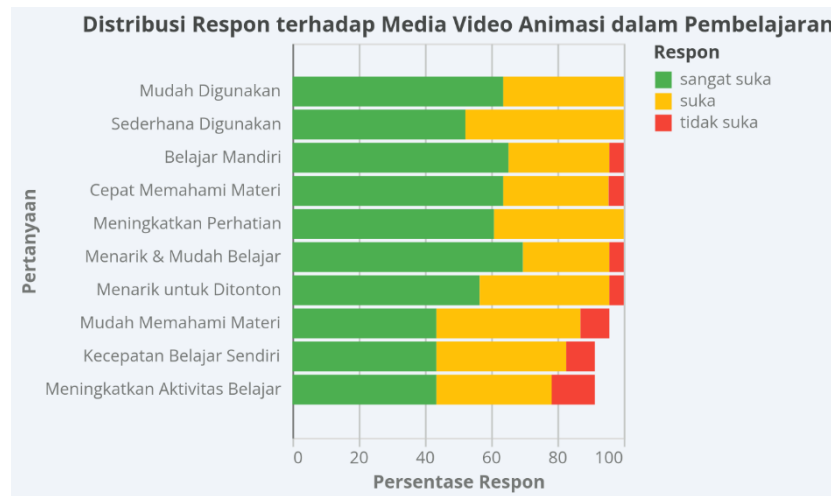


Diagram 4. 1 Presentase respon peserta didik

Berdasarkan presentase respon di atas, terlihat bahwa media video animasi sangat diterima dengan baik sebagai alat pembelajaran. Dimana presentase respon menunjukkan bahwa siswa menganggap media video animasi menarik dan mudah digunakan. Disamping itu, dengan media video animasi sebagian besar siswa merasa mampu untuk belajar secara mandiri serta dapat memahami pelajaran dengan cepat. Hal ini menandakan bahwa dengan menggunakan media video animasi, menandakan kebutuhan akan media pembelajaran yang mudah dan menarik sangat tinggi, serta tidak ada hambatan teknologi yang signifikan dari rendahnya respon “tidak suka”.

2. Analisis Kurikulum

Proses pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menunjukkan adanya sejumlah perubahan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, meskipun tetap mengarah pada pencapaian tujuan

pendidikan nasional yang serupa. Kurikulum ini mengedepankan prinsip penguatan karakter melalui perwujudan *Profil Pelajar Pancasila*. Jika dalam kurikulum sebelumnya guru diwajibkan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), maka dalam Kurikulum Merdeka guru diminta untuk merancang dan mengimplementasikan *modul ajar* sebagai bentuk konkret dari alur tujuan pembelajaran. Modul ajar ini dirancang berdasarkan prinsip diferensiasi dan karakteristik peserta didik, serta menjadi turunan langsung dari capaian pembelajaran yang mengintegrasikan dimensi *Profil Pelajar Pancasila*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 16 Juli 2025, diketahui bahwa guru telah menyusun modul ajar secara sistematis yang mencakup informasi umum, komponen inti, dan bagian lampiran. Selain itu, guru juga telah melakukan analisis terhadap alur dan tujuan pembelajaran sebagai dasar dalam pengembangan modul ajar yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka.

3. Tahap Perancangan (*Design*)

Setelah diperoleh hasil tabulasi data pada tahap analisis, langkah berikutnya dalam kerangka model pengembangan ADDIE adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian aktivitas yang mencakup pengumpulan informasi pendukung, perancangan awal media pembelajaran berbasis video animasi, serta penyusunan instrumen penelitian yang bertujuan untuk mengukur

tingkat validitas dan kelayakan produk yang dikembangkan. Fase perancangan ini memegang peranan krusial sebagai landasan awal guna memastikan bahwa media pembelajaran yang dirancang selaras dengan kebutuhan kurikulum serta karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran.

1. Penentuan gambar, animasi, dan *background*

Tahap ini bertujuan untuk menentukan elemen-elemen seperti gambar, karakter animasi, latar belakang, serta fitur-fitur pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan video animasi menggunakan aplikasi Canva, sehingga proses pengembangan media video animasi menjadi lebih mudah dan terstruktur.

2. Pengumpulan referensi

Sebelum memasuki tahap perancangan media video animasi, peneliti terlebih dahulu melakukan kajian mendalam terhadap konten materi yang akan disajikan dalam media tersebut. Kajian ini dilakukan melalui telaah berbagai sumber referensi yang relevan dan kredibel yang membahas topik *Siklus Hidup Hewan*, guna memastikan bahwa materi yang disusun memiliki akurasi ilmiah, sesuai dengan capaian pembelajaran, serta kontekstual bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

4. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan fase implementatif dari rancangan yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, seluruh

komponen materi pembelajaran mulai direalisasikan, meliputi penyusunan modul ajar, produksi video pembelajaran berbasis animasi, penyusunan instrumen evaluasi seperti kuis, serta penyediaan materi penunjang lainnya. Seluruh pengembangan ini dilakukan dengan mengacu secara ketat pada rancangan awal guna memastikan konsistensi dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, dilakukan proses validasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan, yang mencakup aspek isi, tampilan, serta kebahasaan, untuk menjamin kelayakan dan kualitas media. Adapun tahapan pengembangan secara sistematis meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap produksi media video animasi berbasis *canva*

- a. Pra produksi media video animasi berbasis *canva*

Tahap ini terdiri dari Langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran.
- 2) Mempersiapkan komputer/laptop.
- 3) Aplikasi *canva* atau *web canva*.
- 4) Koneksi internet.

- b. Produksi media video animasi berbasis *canva*

Setelah tahap pra-produksi selesai, tahap selanjutnya adalah memproduksi media video animasi pembelajaran berbasis *Canva*. Langkah awal yang dilakukan yaitu mengakses aplikasi

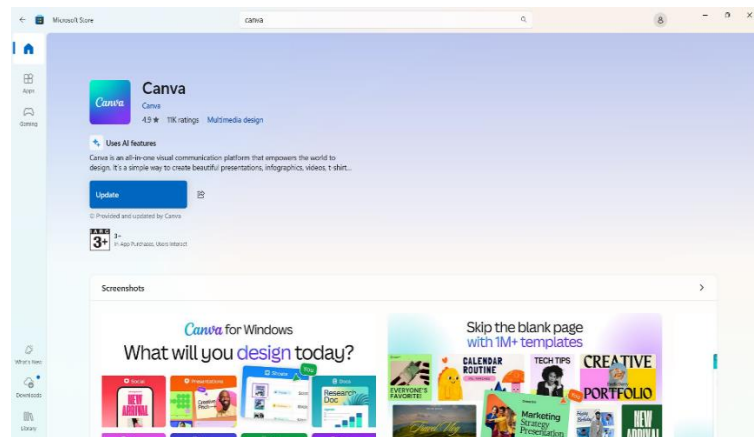
canva di laptop yang telah terhubung dengan internet. Kemudian dilanjutkan *software* pendukung untuk menambahkan animasi agar lebih menarik.

Tahap produksi dilakukan berdasarkan naskah media video animasi pembelajaran yang telah disusun, dimulai dengan mengakses aplikasi *Canva*, kemudian membuat *background* (latar video pembelajaran) dengan mengklik *icon* elemen pada aplikasi *canva*, setelah itu pilihlah elemen yang diinginkan lalu letakkan pada halaman. Selanjutnya membuat karakter berbagai jenis hewan sesuai dengan materi yang dibahas. Untuk karakter animasi guru dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Express* yaitu fitur animasi video. Setelah memilih karakter animasi yang akan digunakan, tambahkan rekam suara atau naskah suara yang telah direkam sebelumnya dengan memastikan file suara sesuai dengan format dalam aplikasi kemudian unduh hasil video karakter animasi guru yang telah bersuara. Langkah selanjutnya, menambahkan karakter animasi guru yang telah bersuara ke *canva*. Jangan lupa untuk menghapus terlebih dahulu *background* karakter animasi guru tersebut agar terlihat bagus dan rapi.

Langkah-langkah tersebut diterapkan pada setiap scene sesuai dengan naskah. Setiap potongan scene atau latar belakang yang telah dirancang kemudian digabungkan, dilanjutkan

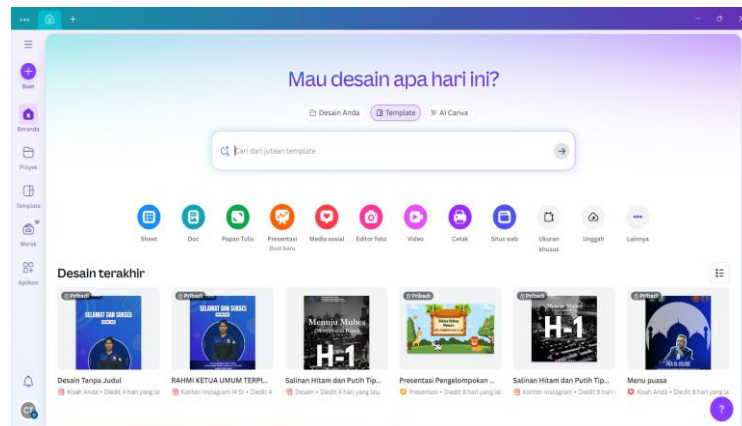
dengan proses penyuntingan dan koreksi agar menghasilkan video animasi pembelajaran yang utuh. Tahapan produksi video animasi secara visual disajikan dalam gambar berikut:

1. Pembuatan media audio visual menggunakan aplikasi *canva*, yang dapat diinstall melalui *playstore*, diakses melalui *web browser* dengan alamat *website*: www.canva.com, serta dapat diinstal melalui *Microsoft store* untuk laptop yang menggunakan *windows 10*.



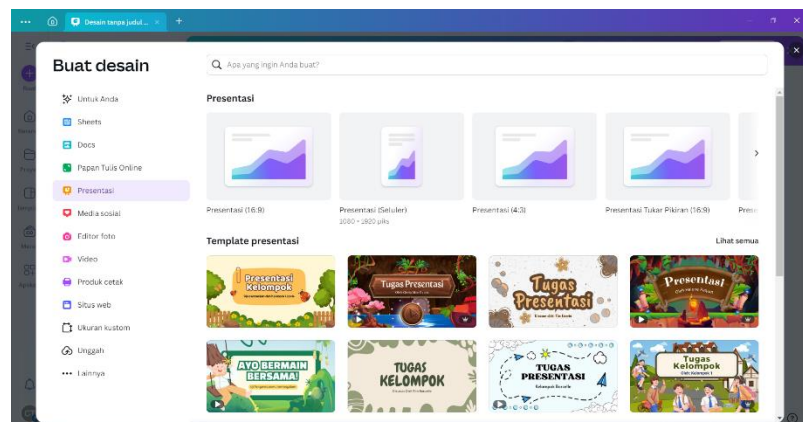
Gambar 4. 1 Cara install aplikasi *canva* melalui *Microsoft store*

2. Klik aplikasi *canva* tersebut melalui laptop atau ponsel setelah selesai diunduh. Pilih ikon buat di pojok kiri atas, kemudian pilih presentasi.



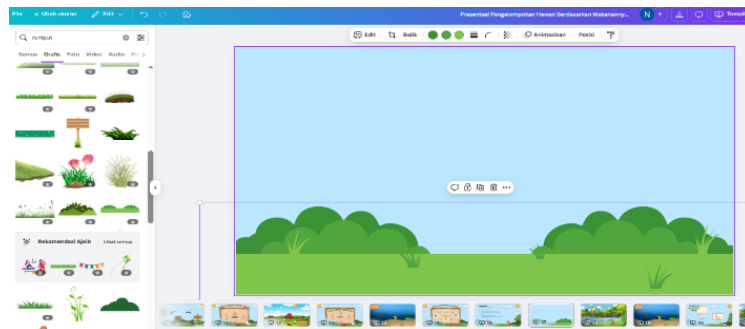
Gambar 4. 2 Tampilan awal aplikasi canva

3. Pilih jenis presentasi (16:9), kemudian tambahkan *background* (latar belakang video animasi) sesuai dengan topik yang akan dibahas, dalam hal ini Siklus Hidup Hewan.



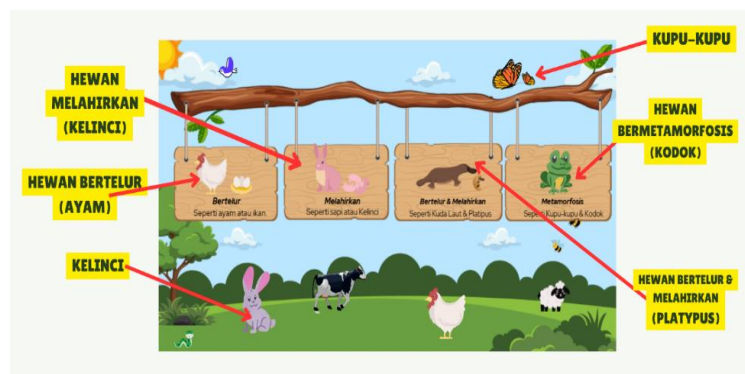
Gambar 4. 3 Tampilan tahap awal pembuatan video

4. Pada tahap pembuatan *background*, pilih ikon elemen kemudian ketik yang ingin dicari, misalnya awan, maka elemen tentang awan akan muncul dan pilihlah yang ingin digunakan.



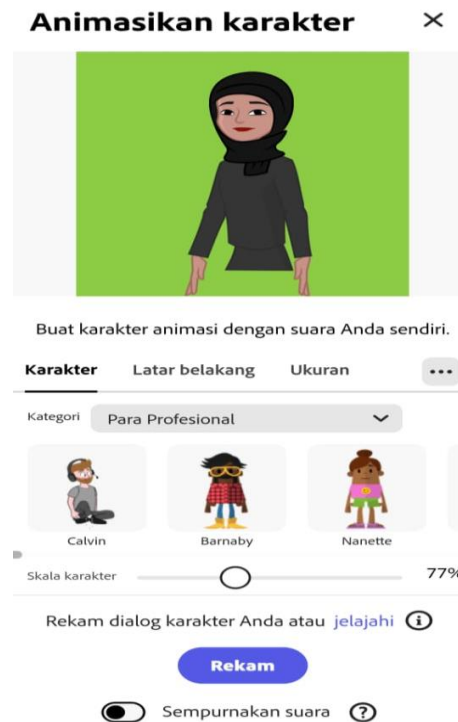
Gambar 4. 4 Pembuatan background menggunakan elemen

5. Menambahkan karakter animasi hewan secara bertahap, dengan cara mencari pada ikon elemen seperti pada saat membuat *background*.



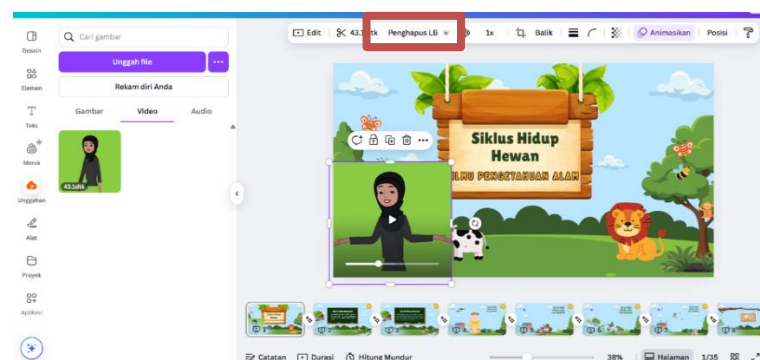
Gambar 4. 5 Pembuatan karakter hewan

6. Membuat karakter utama guru, dalam hal ini menggunakan aplikasi *Adobe Express* yang bisa diinstall di *playstore*. setelah itu tambahkan suara kemudian di unduh.



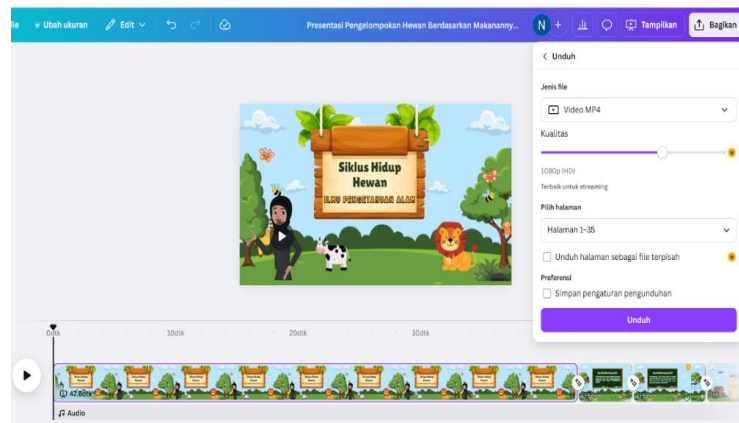
Gambar 4.6 Karakter animasi guru

7. Menambahkan karakter animasi guru ke video animasi yang dibuat di aplikasi *canva*, kemudian menghapus latar belakang pada karakter animasi guru tersebut. Setelah itu, atur durasi dan transisi agar video terlihat menarik.



Gambar 4. 7 Tampilan menambahkan karakter guru

8. Setelah semua tahap selesai, unduh proyek video animasi tersebut dengan jenis file mp4.



Gambar 4. 8 Tampilan akhir pada saat diunduh

2. Tahap Validasi Media Video Animasi

Proses validasi dalam penelitian ini melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator pada bidang media bertugas mengevaluasi komponen visual, keterpaduan isi dengan tampilan, serta kelayakan penyajian media secara keseluruhan. Sementara itu, validator ahli materi menilai aspek kelayakan isi, penyajian, serta kesesuaian konteks pembelajaran. Sementara itu, validator ahli bahasa mengevaluasi aspek kejelasan (*leksikal*), tingkat komunikatif, ketepatan penggunaan kaidah kebahasaan, serta ketepatan ejaan. Hasil dari proses validasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi guna memastikan media

pembelajaran layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Umpan balik dari masing-masing validator dijadikan dasar dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Revisi tersebut mencakup peninjauan kembali terhadap aspek penulisan, tata letak visual, serta pemilihan kosakata yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baku berdasarkan KBBI. Selanjutnya, hasil validasi yang diberikan oleh masing-masing validator disajikan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi media yang dilakukan oleh Ibu Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., MT, pada aspek kelayakan kegrafikan tampilan awal bahwa secara keseluruhan memiliki kombinasi warna harmonis yang sesuai dengan karakter dan pemilihan *background* yang menarik serta penggunaan *font* mudah dibaca sehingga memperoleh presentasi 90% kategori valid. Pada aspek tampilan desain isi bahwa media video animasi memiliki kesesuaian konsentrasi tata letak visual serta sejalan dengan materi siklus hidup hewan sehingga memperoleh presentasi 80% kategori valid. Pada aspek teknik penyajian video bahwa penyusunan konten video sudah struktural sehingga tidak

membingungkan siswa sehingga memperoleh presentasi 100% kategori sangat valid. Pada aspek pendukung penyajian bahwa media video animasi memiliki rangkuman singkat yang memudahkan peserta didik untuk memahami keseluruhan isi materi, sehingga pada aspek ini memiliki presentasi 80% kategori valid. Pada aspek penyajian materi pembelajaran bahwa media video animasi dapat membantu siswa memahami materi siklus hidup hewan secara baik, disamping itu media video animasi juga meningkatkan minat belajar serta dapat melatih pemikiran siswa. Penyajian materi sederhana dan tidak berlebihan sehingga memperoleh presentasi 80% kategori valid.

Berdasarkan hasil validasi media, terdapat beberapa bagian dari media pembelajaran yang perlu diperbaiki yaitu memperhatikan waktu transisi antar slide dan menambahkan contoh masing-masing tiap siklus.

b. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, Ibu Bungawati, S.Pd., M.Pd., diketahui bahwa aspek kelayakan penyajian materi dinilai mampu mendorong peserta didik untuk lebih mudah memahami konten pembelajaran. Penilaian tersebut menghasilkan persentase sebesar 80%, yang termasuk dalam kategori valid. Selain itu,

penyajian materi dinilai interaktif dan menarik, sehingga memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami substansi pembelajaran yang disampaikan. Penyajian materi mencerminkan keterkaitan konsep secara menyeluruh, dilengkapi dengan kunci jawaban yang mendukung pencapaian pemahaman siswa, dengan hasil validasi memperoleh persentase sebesar 80% dan dikategorikan valid. Pada aspek kemudahan pemahaman, rangkuman yang ditampilkan terbukti membantu peserta didik memahami isi materi secara menyeluruh, dengan persentase validasi sebesar 85%, termasuk dalam kategori valid. Sementara itu, pada aspek penilaian kontekstual, materi yang disajikan memiliki relevansi dengan situasi dunia nyata dan mendorong peserta didik untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari, dengan hasil validasi mencapai 87%, juga termasuk dalam kategori valid.

Berdasarkan hasil validasi materi, disarankan adanya perbaikan pada bagian tertentu dalam media pembelajaran, khususnya penyesuaian butir pertanyaan agar selaras dengan tujuan dan kebutuhan pengembangan media pembelajaran.

c. Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa, Bapak Dr. Hisbullah, M.Pd., menunjukkan bahwa terdapat sejumlah aspek dalam media pembelajaran yang perlu direvisi guna meningkatkan kualitas kebahasaan. Adapun beberapa bagian yang direkomendasikan untuk diperbaiki disajikan sebagai berikut:



Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Gambar 4. 9 Daftar gambar media yang direvisi

Sebelum revisi, berapa *scene* bahasa tidak sesuai dengan suara animasi yang ditampilkan, topik pembahasan juga terlalu cepat. Sehingga dilakukan revisi untuk memperbaiki beberapa *scene* dan penyesuaian transisi rekaman suara.

d. Hasil Validasi Angket Uji Praktikalitas

Angket uji praktikalitas digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media pembelajaran, yang sebelumnya telah

melalui proses validasi untuk memastikan kelayakan instrumen tersebut.

Berdasarkan hasil validasi terhadap angket praktikalitas, diperoleh temuan bahwa pada aspek keterpakaian instrumen, diperoleh persentase sebesar 80% yang tergolong dalam kategori valid. Pada aspek kesesuaian isi angket, hasil yang dicapai juga sebesar 80% dan termasuk dalam kategori valid. Sementara itu, pada aspek kebahasaan, diperoleh persentase sebesar 75%, yang juga masuk dalam kategori valid.

Berdasarkan presentasi skor penilaian diperoleh rata-rata skor 80% dengan kategori valid, dimana para siswa senang belajar menggunakan media video animasi karena materinya sangat mudah untuk dipahami dan membuat siswa tertarik untuk belajar. secara keseluruhan menunjukkan bahwa media video animasi sangat diterima dan dianggap efektif oleh sebagian besar siswa sebagai alat bantu pembelajaran. Potensinya dalam meningkatkan minat, pemahaman dan mendukung pembelajaran mandiri sangat jelas.

5. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan pada peserta didik kelas III MI Datok Sulaiman Palopo yang terdiri dari 22 siswa. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam konteks proses pembelajaran.

1. Uji Praktikalitas Dari Guru Kelas III

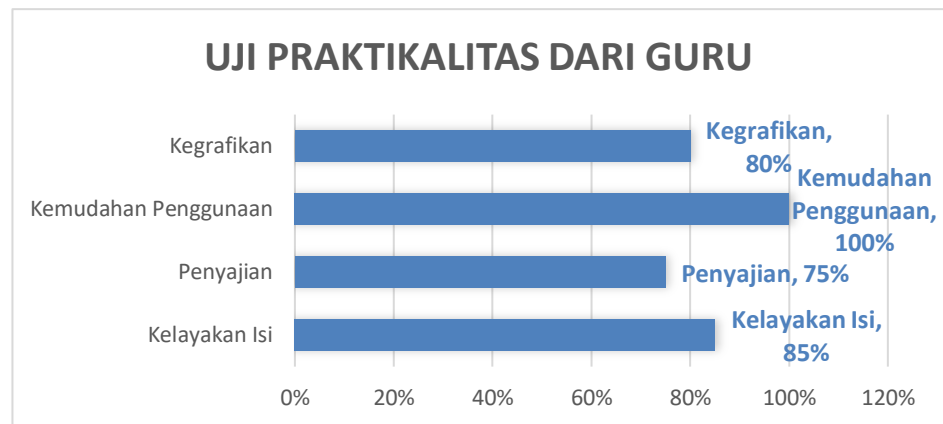


Diagram 4. 2 Hasil uji praktikalitas dari guru

Hasil uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru kelas III menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan pada beberapa aspek. Pada aspek kelayakan isi, diperoleh persentase sebesar 85%, yang mengindikasikan bahwa materi telah disusun secara selaras dengan tujuan pembelajaran. Pada aspek penyajian, tercatat nilai sebesar 75%, mencerminkan bahwa materi disajikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sementara itu, aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor maksimal, yaitu 100%, yang menunjukkan bahwa media video animasi sangat mudah dioperasikan melalui perangkat laptop dan mendukung efektivitas pembelajaran saat ditampilkan menggunakan proyektor. Sedangkan pada aspek kegrafikan, nilai yang diperoleh adalah

80%, karena tampilan visual media dinilai menarik dan kombinasi warna serta gambar mampu menarik perhatian siswa.

2. Uji Praktikalitas Peserta Didik

Temuan uji praktikalitas melalui pengujian produk secara terbatas terhadap 22 peserta didik disajikan dalam bentuk diagram berikut.



Diagram 4. 3 Hasil uji praktikalitas peserta didik

Berdasarkan hasil uji praktikalitas oleh peserta didik kelas III MI Datok Sulaiman Palopo yang ditampilkan pada diagram, diperoleh bahwa pada aspek kemudahan penggunaan media video animasi mencapai skor 82%, mengindikasikan preferensi siswa terhadap pembelajaran berbasis video animasi. Aspek keefektifan waktu memperoleh skor 85%, sementara aspek kemenarikan media mencatat skor 80%, menunjukkan bahwa video animasi mendukung pembelajaran sesuai dengan ritme belajar individu siswa.

6. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dalam model ADDIE mencakup dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada akhir setiap tahapan untuk menilai dan merevisi proses pengembangan secara berkelanjutan. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah seluruh proses pengembangan selesai, yakni setelah pelaksanaan uji validitas dan uji praktikalitas. Evaluasi formatif yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup tahapan-tahapan berikut:

1. Tahap analisis diawali dengan evaluasi terhadap hasil kajian kebutuhan dan kurikulum yang telah dilakukan sebelumnya. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh bersifat memadai dan relevan, sehingga dapat menjadi dasar yang kuat dalam proses perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti.
2. Tahap desain difokuskan pada proses perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti menyusun langkah-langkah pembuatan media video animasi menggunakan platform Canva. Selain itu, dilakukan peninjauan terhadap kemungkinan kesalahan teknis dalam penggunaan aplikasi tersebut. Peneliti juga menetapkan instrumen evaluasi yang nantinya akan divalidasi oleh para ahli untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dirancang.

3. Pada tahap pengembangan, media video animasi yang berbasis Canva dikonstruksi berdasarkan desain yang telah dirumuskan pada tahap sebelumnya. Setelah media selesai dibuat, peneliti melakukan evaluasi melalui proses uji validitas dengan melibatkan pakar di bidang media dan materi sebagai validator.
4. Pada tahap implementasi, media video pembelajaran yang telah dikembangkan diuji coba secara langsung dalam konteks pembelajaran. Evaluasi pada fase ini difokuskan pada aspek praktikalitas, yang melibatkan partisipasi sebanyak 22 peserta didik dan 1 orang guru kelas III di MI Datok Sulaiman Palopo sebagai responden dalam pengujian.

Evaluasi sumatif pada penelitian ini dilakukan setelah tahap uji praktikalitas, dengan melibatkan 22 siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan efektif dan dapat diterima oleh peserta didik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan pada Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa wawasan utama mengenai persepsi responden dalam hal ini siswa terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran :

a. Tanggapan positif yang kuat terhadap media video animasi

Sebagian besar responden menunjukkan tanggapan positif terhadap penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari dominasi respon “sangat suka” dan “suka” pada hampir semua pernyataan angket. Responden sangat menyukai media video animasi karena penggunaannya yang sangat mudah dan efektif dalam meningkatkan perhatian responden untuk belajar. mayoritas responden juga menyatakan mudah memahami materi serta lebih cepat memahami materi dengan menggunakan media video animasi.

b. Potensi media video animasi untuk pembelajaran mandiri dan fleksibel

Data menunjukkan bahwa media video animasi memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran mandiri dan adaptif. Temuan tersebut tercermin dari tanggapan mayoritas responden yang menyatakan bahwa media video animasi mampu mendukung proses belajar mandiri serta memungkinkan mereka untuk menyesuaikan pembelajaran dengan ritme atau kecepatan belajar masing-masing, ini menunjukkan fleksibilitas media dalam mengakomodasi gaya belajar individu. Media video animasi ini juga dianggap dapat meningkatkan aktivitas belajar baik di dalam maupun di luar kelas, ini menunjukkan kemampuan media video animasi dapat memperluas lingkungan belajar.

c. Tanggapan variatif dalam media video animasi

Meskipun tanggapan positif mendominasi, ada sedikit variasi dalam respon pada beberapa pertanyaan yang menunjukkan bahwa ada sebagian kecil responden yang memiliki pandangan yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi mungkin tidak cocok untuk semua gaya belajar atau ada faktor lain yang memengaruhi pemahaman dan kecepatan belajar individu. Secara keseluruhan, analisis ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat diterima dan dianggap efektif oleh sebagian besar responden sebagai alat bantu pembelajaran.

Pernyataan tersebut sejalan dengan temuan penelitian oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, yang menyimpulkan bahwa hasil analisis kebutuhan guru dan siswa menunjukkan perlunya pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Hal ini dikarenakan media yang menampilkan kombinasi visual dan audio mampu membantu peserta didik mengurangi kejenuhan serta meningkatkan ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran, dibandingkan dengan metode ceramah konvensional yang biasa digunakan oleh guru.⁴⁹

⁴⁹ Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman, *Jurnal : Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA*, Pancasakti Science Education Journal, 2021, Vol 6 Nomor 1, h. 22-29

2. Prosedur Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan pada Siswa Kelas III MI Datok Sulaiman Palopo

Pada tahap ini, pengembangan difokuskan pada berbagai komponen media, meliputi elemen grafis, teks, video, animasi, dan audio. Selain itu, dilakukan seleksi terhadap materi pembelajaran, gambar pendukung, latar belakang, serta konsep visual yang akan diadaptasi ke dalam media sesuai dengan substansi materi dan prinsip desain vektor. Implementasi media secara konkret dilakukan melalui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai platform pengembangan visual interaktif.

Proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Canva pada materi siklus hidup hewan bagi siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo dilakukan dengan menerapkan model pengembangan instruksional ADDIE. Model ini terdiri atas lima tahapan sistematis, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi atau uji coba, dan evaluasi. Setiap tahap dirancang secara terstruktur untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, efektif, serta sesuai dengan kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik.

Prosedur pengembangan media video pembelajaran ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Harida, Anas Arfandi, dan Hasanah Nur, di mana media pembelajaran berbasis Canva dikembangkan melalui tahapan yang sistematis, mencakup proses

validasi oleh pakar materi dan media, serta pelaksanaan uji coba terhadap peserta didik di SMK Negeri 5 Bone. Media pembelajaran berbasis Canva yang dihasilkan menunjukkan keunggulan dalam hal visualisasi materi yang lebih menarik, integrasi elemen animasi, serta adanya fitur kelas atau komunitas yang tersedia dalam platform Canva, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik.⁵⁰

3. Validitas Penggunaan Media Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Kelas III MI Datok Sulaiman

Proses validasi dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana rancangan produk yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan. Validasi ini melibatkan tiga aspek pokok yang menjadi fokus penilaian, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi bahasa, yang masing-masing dilakukan untuk memastikan kesesuaian, keakuratan, dan keterpahaman produk pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media video animasi sebagai sarana pendukung yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran. Media yang dikembangkan berupa video animasi yang dibuat menggunakan platform Canva, dengan materi pembelajaran mengenai siklus hidup hewan, dan ditujukan untuk siswa kelas III di jenjang sekolah dasar.

Sejalan dengan pandangan Widi E, validitas merupakan suatu indeks yang mencerminkan seberapa tepat suatu instrumen dalam

⁵⁰ Harida, Hasanah Nur, Anas Arfandi, *Jurnal : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik di SMK*, 2023, h.410

mengukur hal yang memang dimaksud untuk diukur.⁵¹ Dalam penelitian ini, proses validasi melibatkan tiga orang validator yang merupakan dosen dengan kompetensi di bidangnya masing-masing. Penilaian terhadap produk oleh validator ahli materi dilakukan menggunakan angket yang telah disediakan dalam lembar validasi. Usai proses penilaian, dilakukan perbaikan produk sesuai saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli materi.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditujukan untuk mendapatkan informasi berupa evaluasi, respon, dan masukan mengenai relevansi serta keakuratan isi materi pembelajaran dalam media yang sedang dikembangkan (Tri Mulyani Warastuti & Baedhowi).⁵² Ahli materi memberikan masukan untuk menyesuaikan pertanyaan dengan kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan saran tersebut, peneliti kemudian melakukan revisi agar materi yang disajikan selaras dengan pertanyaan yang mengacu pada kebutuhan pengembangan media.

Validasi oleh ahli bahasa bertujuan untuk mengkaji kelayakan aspek kebahasaan dalam media yang dikembangkan.⁵³ Penilaian dilakukan oleh validator ahli bahasa melalui instrumen angket yang

⁵¹ Widi E, R, *Jurnal :Uji Validitas dan Reliabilitas dalam Penelitian Epidemiologi Kedokteran Gigi*, 2011, h.27

⁵² Tri Mulyani Warastuti, Baedhowi, dan S., *Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Kontekstual untuk Pembelajaran Ekonomi*, Pascasarjana FKIP, Universitas Sebelas Maret, 2017, h.4

⁵³ Hidayah, N, Wahyuni, R, & Hasnanto, A.T., *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia*, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2020, 7 (1), h. 59-66

tercantum dalam lembar validasi produk. Usai proses penilaian, peneliti melakukan penyempurnaan berdasarkan masukan dan komentar yang diberikan, dengan tujuan untuk memastikan bahwa penggunaan bahasa dalam media telah sesuai dengan aturan kebahasaan yang tepat dan sesuai standar.

Validator ahli media melakukan evaluasi terhadap tampilan visual dari media video animasi yang dikembangkan. Evaluasi tersebut menggunakan angket yang telah disusun dalam format lembar validasi produk. Setelah proses penilaian selesai, peneliti melakukan perbaikan dengan merujuk pada saran dan tanggapan yang diberikan oleh validator. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukmanasa, yang menegaskan bahwa validasi dari ahli media bertujuan untuk mengumpulkan informasi, kritik, serta masukan yang dapat digunakan untuk menyempurnakan kualitas media pembelajaran, baik dari sisi pemrograman maupun aspek visualnya.⁵⁴

⁵⁴ Sukmanasa, E, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 2017, h.178

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan temuan penelitian dan tahapan pengembangan media video pembelajaran menggunakan platform Canva pada materi siklus hidup hewan untuk siswa kelas III MI Datok Sulaiman Palopo, dapat disimpulkan bahwa keberadaan media ini memiliki urgensi yang tinggi dalam menunjang proses pembelajaran. Media berbasis animasi tersebut menunjukkan efektivitas yang signifikan, khususnya dalam meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman konsep siswa secara lebih optimal, sehingga layak digunakan sebagai alternatif pendukung dalam pembelajaran tematik pada jenjang sekolah dasar.
2. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara bersama pendidik dan data angket yang diisi oleh siswa sebagai responden, mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran konvensional yang berorientasi pada guru cenderung kurang efektif dalam menarik perhatian siswa dan membangkitkan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh hasil data yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa merespons dengan antusias terhadap pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran, yang dinilai menyenangkan, mudah diakses, serta membantu mereka dalam memahami materi secara lebih efektif.
3. Video pembelajaran yang dirancang ini disusun dengan memperhatikan karakteristik individu peserta didik dan kebutuhan materi ajar, serta

diperkaya dengan unsur audio-visual yang atraktif dan narasi yang komunikatif. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli di bidang media, materi, dan bahasa, media ini memperoleh skor rata-rata di atas 80%, yang menunjukkan tingkat validitas yang sangat tinggi dan dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, uji kepraktisan yang dilakukan bersama guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini mudah dioperasikan, menarik, serta mampu menunjang pembelajaran secara mandiri sesuai dengan ritme belajar masing-masing individu. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.

B. Saran

Peneliti menyarankan agar guru dan pihak sekolah dapat memanfaatkan media video animasi berbasis Canva sebagai salah satu sumber belajar tambahan yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, khususnya dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan berbasis proyek. Guru juga diharapkan lebih aktif dalam mengeksplorasi berbagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Selanjutnya, bagi peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran sejenis pada materi ajar dan jenjang pendidikan yang berbeda, serta memperluas skala uji coba guna memperoleh pemahaman lebih

mendalam mengenai implikasi penggunaan media ini dalam jangka panjang terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian lanjutan juga dapat mengintegrasikan unsur kearifan lokal serta nilai-nilai penguatan karakter dalam rancangan media pembelajaran digital. Di samping itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan bagi para pengambil keputusan di sektor pendidikan dalam merumuskan kebijakan yang relevan yang mendorong pengembangan dan pemerataan akses terhadap media pembelajaran digital yang selaras dengan dinamika perkembangan zaman dan kebutuhan aktual pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo, Nurhikmah, 2020, *Belajar dan Pembelajaran*, Sulawesi Selatan : CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Al-qur'an Digital, <https://kalam.sindonews.com/quran>, Surah Luqman ayat 10, diakses pada tanggal 9 Juni 2022.
- Arief S. Sadiman, dkk, 2018, *Media Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo.
- Arsyad, 2006, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Arsyat, Azhar, 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Daryanto, 2010, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media.
- Daryanto, 2013, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media.
- Emzir, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif & Kualitatif*, Jakarta : Rajawali pers.
- Ghufron Anik, 2007 *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, Yogyakarta : Lembaga Penelitian UNY.
- Gita Permata Puspita Hapsari, Zulherman, 2021, *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA*, Jurnal Pancasakti Science Education Journal, Vol.6 No. 1
- Hari Rayanto Yudi, Sugianti, 2020, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*, Lembaga Academic & Research Institute : Pasuruan
- Harida, Hasanah Nur, Anas Arfandi, 2023, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik di SMK*, h.410
- Hidayah, N, Wahyuni, R, & Hasnanto, A.T., 2020, *Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 7 No. 1
- Ichiana, N. N., Halimah, A., & Dinayah, R. M. A. (2022, March). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran Dalam Aplikasi "Ruangguru" Sebagai Media Belajar Online Siswa Sma Kelas X Ipa Pada Mata Pelajaran Matematika Kurikulum 2013 Revisi. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Keguruan 2022*.

- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto 2011, *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*, Bogor : Ghalia Indonesia.
- Maswan dan Khoirul Muslimin, 2017, *Teknologi Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Marsudi, *Penerapan Model Konstruktivistik dengan Media File Gambar 3D untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Hasil Belajar*, JPTK Vol. 23 No. 1.
- Muhson Ali, *Teknik Analisis Kuantitatif*, Makalah Teknik Analisis II, 2006, <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>.
- Mulyatiningsih Endang, 2012, *Metodologi Penelitian Terapan*, Yogyakarta : CV. Alfabeta.
- Nana Sudjana & Ahran katmad Rivai, 1990, *Media Pengajaran*, Bandung : Citra.
- Nurhasanah, 2021, *Pengembangan Media Pop-Up Sub Tema Ayo Selamatkan Hewan Dan Tumbuhan Di Sulawesi Selatan Pada Siswa Kelas VI SDN 231 Lakawali*. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/3719>
- Rima Wati, Ega, 2016, *Ragam Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Kata Pena
- Rusman, 2012, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sadiman, dkk. 2011, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky , 2013, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta : Kaubaka Dipantara.
- Sukmanasa, E, dkk, 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar
- Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : CV. Alfabeta.
- Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Bandung : CV. Alfabeta.
- Sugiyono, 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung : IKAPI.
- Suyono dan Hariyanto, 2012, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan konsep Dasar*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD*. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209–221. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>
- Suryana, Dadan & Hijriani, Aini. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6. 1077-1094. 10.31004/obsesi.v6i2.1413.
- Teni Nurrita, 2018, *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Jakarta : Institut Ilmu Al-Qur'an (IIQ), Vol. 3 No. 1.
- Tim Puslitjaknov, 2008, *Metode Penelitian Pengembangan*, Jakarta : Depdiknas.
- Trianto, 2011, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Tri Mulyani Warastuti, Baedhowi, dan S., 2017, *Pengembangan Bahan Ajar dengan Model Kontekstual untuk Pembelajaran Ekonomi*, Pascasarjana FKIP, Universitas Sebelas Maret.
- Widi E, R, 2011, *Jurnal Uji Validitas dan Reliabilitas dalam Penelitian Epidemiologi Kedokteran Gigi*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
 Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : http://dpmptsp.palopokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500.16.7.2/2025.0873/IP/DPMPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja;
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian;
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **NUR AFIFAH SARI**
 Jenis Kelamin : **P**
 Alamat : **Jl. Wecudai, Lampenai Kec. Wotu, Kab. Luwu Timur**
 Pekerjaan : **Mahasiswa**
 NIM : **1802050035**

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS CANVA PADA SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO

Lokasi Penelitian : **MIS DATOK SULAIMAN PALOPO**
 Lamanya Penelitian : **30 Juni 2025 s.d. 30 September 2025**

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
 Pada tanggal : 1 Juli 2025



Ditandatangani secara elektronik oleh :
 Kepala DPMPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
 Pangkat : Pembina IV/a
 NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.:

1. Wali Kota Palopo;
2. Dandim 1403 SWG;
3. Kapolres Palopo;
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo;
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo;
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Lampiran 2 Wawancara Guru

4.	Apakah Ibu pernah menggunakan media video pembelajaran berbasis Canva?	Belum pernah, karena belum memahami cara pembuatannya.
5.	Menurut Ibu seberapa efektif video pembelajaran berbasis Canva dalam menjelaskan konsep perkembangan hewan?	Sangat efektif, karena penjelasan yang diberikan singkat, padat dan jelas.
6.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran alternatif seperti media video animasi yang dapat digunakan secara lebih mudah dan menarik.	Iya, media video animasi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena membuat siswa tertarik dan lebih memahami materi.
7.	Bagaimana menurut Ibu apabila dikembangkan media pembelajaran berupa media video animasi materi Siklus Hidup Hewan di III yang dapat diakses menggunakan smartphone atau LCD?	Setuju, hal ini sangat memudahkan proses pembelajaran sehingga menciptakan kelas yang kondusif karena menarik perhatian siswa, disamping itu pemahaman serta antusias siswa lebih fokus.
9.	Apakah Ibu membutuhkan media pembelajaran alternatif seperti video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan tampilan lebih menarik	Iya, karena hal ini / media video pembelajaran berbasis Canva lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar.
10.	Menurut Ibu bentuk soal seperti apakah yang disukai peserta didik pada materi siklus hidup hewan.	Bentuk soal kuis dan pilihan ganda.

Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA KOTA PALOPO
MADRASAH IBTIDAIYAH DATOK SULAIMAN**

Alamat: Jl. Dr. Ratulangi, No 16, Telp. (0471)21476 Kota Palopo 91914



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 21.02/MI-DS/126/VII/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo

Nama : M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP

NIP : -

Golongan : -

Jabatan : Kepala Madrasah

Menyatakan Bahwa:

Nama : **NUR AFIFAH SARI**

NIM : 1802050035

Pekerjaaan : Mahasiswi

Alamat : Jl. Wecudai, Lampenai Kec. Wotu, Kab. Luwu Timur

Telah melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Datok Sulaiman Palopo dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya denga judul **"PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS CANVA PADA SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO"** yang dimulai pada Tanggal 15 Juli 2025 s/d 23 Juli 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Palopo, 28 Juli 2025
Kepala Madrasah


M. Rifal Alwi, S.AN., M.AP
NIP.

Lampiran 4 Turnitin Produk

BUKU_PANDUAN_2-1754455058251			
ORIGINALITY REPORT			
20%	20%	8%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	3%	
2	repository.usd.ac.id Internet Source	2%	
3	eprints.undip.ac.id Internet Source	1%	
4	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%	
5	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%	
6	Submitted to esap Student Paper	1%	
7	ojs.udb.ac.id Internet Source	1%	
8	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	1%	
	vdocuments.mx	1	

Lampiran 5 Lulus Mengaji



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PENDIDIKAN GURU MADARSAH IBTIDAIYAH

Jln. Agatis, Kel. Balandi, Kec. Bara, Kota Palopo Sulawesi Selatan Kode Pos: 91914
 Email: itik@iainpalopo.ac.id Web: www.itik-iainpalopo.ac.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN TES BACA AL-QURAN

Saya sebagai Pembimbing Akademik mahasiswa atas nama:

Nama Lengkap : Nur Afifah Sari

NIM : 1802050035

Menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan Tes Baca Al-Qur'an dan dinyatakan*:

- ☐ Lulus
☒ Lulus Bersyarat (*tetap melanjutkan bimbingan baca Al-Qur'an*)
☐ Tidak Lulus

Surat Keterangan ini dapat digunakan untuk mendaftar Ujian*:

- ☐ Proposal
☒ Seminar Hasil
☐ Munaqasyah

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 24 Juni 2025

Mengetahui,

Ketua Prodi,

Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.

NIP 197910112011011003

Pembimbing Akademik,

Dr. Hj Nuryani, M.A

NIP 196406231993032001

Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
PADA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS CANVA PADA SISWA
KELAS III DI MI DATUK SULAIMAN PUTRA PALOPO**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., MT
Instansi : Institut Agama Islam Negeri Palopo
Jabatan : Dosen
Hari/ Tanggal :

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap pengembangan video pembelajaran berbasis Canva pada materi siklus hidup hewan untuk kelas III SD dengan kriteria yang termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda ✓ pada kolom yang tersedia dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 4 = Sangat Valid
 - 3 = Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 1 = Tidak Valid
3. Apabila bapak/ibu menilai kurang baik atau terdapat hal yang perlu diperbaiki, mohon untuk memberi tanda agar dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/ Ibu dimohon untuk memberi saran pada halaman yang tersedia.

B. TABEL PERNYATAAN

Aspek	Indikator Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Kelayakan Kefrafikan	Tampilan Awal				
	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				✓
	Kombinasi warna yang harmonis sesuai dengan karakter dan sasaran pengguna				✓
	Menampilkan pusat pandang (<i>center point</i>) yang baik.			✓	
	Penggunaan <i>font</i> pada menarik dan mudah dibaca.			✓	
	Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf			✓	
	Tampilan Desain Isi				
	Konsentrasi tata letak visual berdasarkan pola yang ditetapkan			✓	
	Kesesuaian penggunaan video, gambar dan animasi dengan Materi Siklus Hidup hewan.			✓	
	Evektivitas penggunaan efek transisi dan animasi.			✓	
B. Kelayakan Penyajian	Teknik Penyajian Video				
	Penyusunan konten video tidak membingungkan siswa.				✓
	Penggunaan gambar, animasi, atau video yang relevan dengan topik perkembangan hewan				✓
	Pendukung Penyajian				
	Terdapat rangkuman singkat yang memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.			✓	
	Animasi, video dan gambar yang menarik sesuai dengan Materi Siklus Hidup hewan.			✓	

Video interaktif yang melibatkan siswa secara aktif (misalnya melalui pertanyaan atau kuis).				
Penyajian Materi Pembelajaran				
Media video dapat membantu siswa memahami konsep perkembangan hewan dengan lebih baik.			✓	
Video meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disajikan.			✓	
Media Video yang digunakan dapat melatih pemikiran siswa.			✓	
Media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.			✓	
Kesesuaian warna teks dengan <i>background</i> video sehingga teks mudah dibaca.			✓	
Penyajian materi sederhana dan tidak berlebihan			✓	

C. KESIMPULAN

Pengembangan video pembelajaran berbasis Canva pada materi siklus hidup hewan untuk kelas 3 SD ini dinyatakan:

- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi
☒ Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐ Dapat digunakan dengan revisi besar
☐ Tidak layak digunakan

Komentar dan Saran

- Perhatikan waktu transisi antar slide
 - Tambahkan CK usg @ hap siklus

Palopo, 12 Februari 2025

Ahli Media



Dr. Hj. Salmilah, S. Kom., MT
NIP. 19761210 200501 2 001

Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BEBASIS CANVA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS III MI DATOK SULAIMAN PALOPO

Materi : Siklus Hidup Hewan
Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Ahli Materi

Petunjuk :

Dalam penyusunan skripsi dengan judul *"Pengembangan Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva Pada Siswa Kelas Iii Mi Datok Sulaiman Palopo"*. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator ahli materi pada media yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini:

1. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
2. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu untuk melingkari angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti, atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Materi	1. Pembagian materi jelas.			✓	
	2. Materi yang disajikan sesuai dengan KD dan Indikator.			✓	
	3. Sesuai dengan kurikulum Merdeka			✓	
	4. Prosedur urutan materi jelas.			✓	
	5. Materi mudah dipahami.			✓	
	6. Mengembangkan materi mengenai jenis-jenis siklus hidup hewan			✓	
	7. Petunjuk penggunaan media jelas dan mudah dipahami siswa.			✓	
	8. Menampilkan gambar yang mudah dipahami oleh siswa.			✓	
	9. Desain penyusunan materi dan gambar menarik.			✓	
	10. Kesesuaian gambar dengan materi.			✓	
	11. Tampilan gambar yang menarik dan penuh warna.			✓	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom yang tersedia dibawah ini:

--

Penilaian umum:

☐	Dapat digunakan tanpa revisi
☒	Dapat digunakan dengan revisi kecil
☐	Dapat digunakan dengan revisi besar
☐	Tidak layak digunakan

Palopo, 13 Januari 2025

Validator



Bungawati, S.Pd., M.Pd

NIDN. 19931128 202012 2014

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATERI PERKEMBANGAN
HEWAN BERBASIS CANVA PADA SISWA KELAS III DI MI DATUK SULAIMAN
PUTRA PALOPO**

Nama : Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Bahasa

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul “Pembelajaran Video Pembelajaran Pada Materi Perkembangan Hewan Berbasis Canva Pada Siswa Kelas III” oleh Nur Afifah Sari dengan NIM: 18.0205.0035 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

	media pembelajaran yang akan dikembangkan.					
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi Perkembangan Hewan.			✓		
7.	Tiap butir instrumen telah menjelaskan informasi terkait gaya belajar siswa.			✓		
8.	Seluruh butir instrumen telah mengungkapkan informasi mengenai masalah dasar yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
10.	Bahasa yang digunakan efektif.			✓		

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Sederhanakan butir pernyataan, pilih yang fokus pada ketertarikan terhadap penggunaan media dan pembelajaran.

—

Penilaian Umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ☒ Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 04 Oktober 2024

Validator,

Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd
 NIDN. 2001078701

Lampiran 9 Lembar Instrumen Praktikalitas Guru

**LEMBAR PRAKTIKALITAS VIDEO PEMBELAJARAN
SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS CANVA
PADA SISWA KELAS III MI DATUK SULAIMAN PALOPO**

Untuk Pendidik

A. Identitas Siswa

1. Nama : Sastrioni, S.Pd
2. Jabatan : Wali Kelas 3A

Judul produk : Pengembangan Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Berbasis
Canva pada Siswa Kelas III MI Datuk Sulaiman Palopo.

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Materi Pokok : Siklus Hidup Hewan

B. Petunjuk Umum

1. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menyaksikan *media video animasi* pada materi siklus hidup hewan.
2. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
3. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum memilih jawaban
4. Jika ada yang tidak mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

C. Angket Pendahuluan

1. Isilah dengan tanda ✓ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.
2. Kriteria Penilaian

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju
3. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

D. Tabel Pernyataan

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	TS	STS
1.	Kemudahan penggunaan media video animasi	1. Materi yang terdapat dalam media video pembelajaran jelas dan sederhana.	✓			
		2. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.	✓			
		3. Isi materi sesuai dengan video pembelajaran	✓			
2.	Efektivitas Waktu	4. Dengan menggunakan media video, pembelajaran menjadi lebih efektif.	✓			
3.	Kemudahan Penggunaan	5. Media video ini mendukung peran guru sebagai fasilitator..	✓			
		6. Media video ini dapat mengurangi beban kerja guru untuk menjelaskan materi berulang-ulang.	✓			
		7. Guru mudah membantu aktivitas belajar siswa.	✓			
		8. Media video membantu siswa belajar mandiri.	✓			
4.	Ketertarikan	9. Tampilan pada media video menarik perhatian siswa untuk belajar.	✓			
		10. Kombinasi gambar dan warna pada media video memiliki daya tarik terhadap siswa.	✓			

Palopo, 2025
Guru Kelas / Mata Pelajaran


(Sasriani, S.Pd.)

Lampiran 10 Angket Respon Peserta Didik

LEMBAR PRAKTIKALITAS VIDEO PEMBELAJARAN
SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS CANVA
PADA SISWA KELAS III MI DATUK SULAIMAN PALOPO

Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

1. Nama : NOVAN
2. Kelas : 3A MI DATUK SULAIMAN
3. Nama Sekolah : 3A MI DATUK SULAIMAN
- Judul produk : Pengembangan Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva pada Siswa Kelas III MI Datuk Sulaiman Palopo.
- Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
- Materi Pokok : Siklus Hidup Hewan

B. Petunjuk Umum

5. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menyaksikan *media video animasi* pada materi siklus hidup hewan.
6. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
7. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum memilih jawaban
8. Jika ada yang tidak mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

C. Angket Pendahuluan

4. Isilah dengan tanda ✓ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.
5. Kriteria Penilaian

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju
6. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

D. Tabel Pernyataan

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	TS	STS
1.	Kemudahan penggunaan media video animasi	1. Saya suka belajar menggunakan media video animasi yang disajikan karena penggunaannya sangat mudah.	✓			
		2. Saya tertarik menggunakan media video animasi dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana.	✓			
		3. Saya mudah memahami materi melalui media video animasi.		✓		
		4. Media video animasi ini dapat membantu saya untuk belajar secara mandiri.	✓			
2.	Efektifitas waktu	5. Saya dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajar saya sendiri.		✓		
		6. Saya lebih cepat memahami materi menggunakan media video animasi.	✓			
		7. Media video animasi dapat meningkatkan perhatian saya untuk belajar.		✓		
3.	Kemenarikan media	8. Media video animasi menarik untuk digunakan sehingga saya dapat belajar dengan mudah.	✓			
		9. Media video animasi dapat membantu saya untuk meningkatkan aktivitas belajar di dalam kelas maupun diluar kelas.	✓			
		10. Media video animasi sangat menarik untuk di tonton sehingga saya dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓			

**LEMBAR PRAKTIKALITAS VIDEO PEMBELAJARAN
SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS CANVA
PADA SISWA KELAS III MI DATUK SULAIMAN PALOPO**

Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

1. Nama : Sifa
2. Kelas : 3A
3. Nama Sekolah : MI Datuk Sulaiman Palopo
- Judul produk : Pengembangan Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva pada Siswa Kelas III MI Datuk Sulaiman Palopo.
- Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam
- Materi Pokok : Siklus Hidup Hewan

B. Petunjuk Umum

5. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menyaksikan *media video animasi* pada materi siklus hidup hewan.
6. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
7. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum memilih jawaban
8. Jika ada yang tidak mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

C. Angket Pendahuluan

4. Isilah dengan tanda ✓ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.
5. Kriteria Penilaian

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju
6. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

D. Tabel Pernyataan

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	TS	STS
1.	Kemudahan penggunaan media video animasi	1. Saya suka belajar menggunakan media video animasi yang disajikan karena penggunaannya sangat mudah.	✓			
		2. Saya tertarik menggunakan media video animasi dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana.		✓		
		3. Saya mudah memahami materi melalui media video animasi.	✓			
		4. Media video animasi ini dapat membantu saya untuk belajar secara mandiri.	✓			
2.	Efektifitas waktu	5. Saya dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajar saya sendiri.		✓		
		6. Saya lebih cepat memahami materi menggunakan media video animasi.	✓			
		7. Media video animasi dapat meningkatkan perhatian saya untuk belajar.		✓		
3.	Kemenarikan media	8. Media video animasi menarik untuk digunakan sehingga saya dapat belajar dengan mudah.	✓			
		9. Media video animasi dapat membantu saya untuk meningkatkan aktivitas belajar di dalam kelas maupun diluar kelas.		✓		
		10. Media video animasi sangat menarik untuk di tonton sehingga saya dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.	✓			

**LEMBAR PRAKTIKALITAS VIDEO PEMBELAJARAN
SIKLUS HIDUP HEWAN BERBASIS CANVA
PADA SISWA KELAS III MI DATUK SULAIMAN PALOPO**

Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

1. Nama : **FATIN**
2. Kelas : **3 A**
3. Nama Sekolah :

Judul produk : Pengembangan Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Berbasis
Canva pada Siswa Kelas III MI Datuk Sulaiman Palopo.

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam

Materi Pokok : Siklus Hidup Hewan

B. Petunjuk Umum

5. Sebelum mengisi angket ini, pastikan anda telah membaca dan menyaksikan *media video animasi* pada materi siklus hidup hewan.
6. Tulislah terlebih dahulu identitas anda pada lembar yang disediakan
7. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum memilih jawaban
8. Jika ada yang tidak mengerti bertanyalah kepada guru atau peneliti.

C. Angket Pendahuluan

4. Isilah dengan tanda ✓ pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan jawaban anda.

5. Kriteria Penilaian

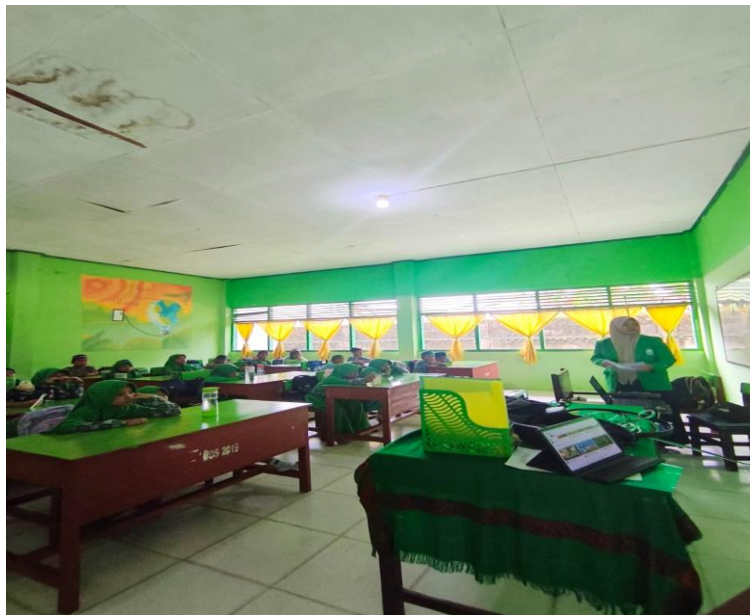
- SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

6. Atas kesediaan saudara/i untuk mengisi angket ini kami ucapkan terimakasih.

D. Tabel Pernyataan

No.	Aspek Penilaian	Pernyataan	Alternatif			
			SS	S	TS	STS
1.	Kemudahan penggunaan media video animasi	1. Saya suka belajar menggunakan media video animasi yang disajikan karena penggunaannya sangat mudah.		✓		
		2. Saya tertarik menggunakan media video animasi dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana.	✓			
		3. Saya mudah memahami materi melalui media video animasi.		✓		
		4. Media video animasi ini dapat membantu saya untuk belajar secara mandiri.		✓		
2.	Efektifitas waktu	5. Saya dapat belajar sesuai dengan kecepatan belajar saya sendiri.			✓	
		6. Saya lebih cepat memahami materi menggunakan media video animasi.	✓			
		7. Media video animasi dapat meningkatkan perhatian saya untuk belajar.		✓		
3.	Kemenarikan media	8. Media video animasi menarik untuk digunakan sehingga saya dapat belajar dengan mudah.		✓		
		9. Media video animasi dapat membantu saya untuk meningkatkan aktivitas belajar di dalam kelas maupun diluar kelas.	✓			
		10. Media video animasi sangat menarik untuk di tonton sehingga saya dapat tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.		✓		

Lampiran 11 Dokumentasi



RIWAYAT HIDUP



Nur Afifah Sari lahir pada tanggal 4 Juli 1999 di Kabupaten Sidenreng Rappang. Merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Ayahanda Samsu Rijal dan Ibunda Patmawati M. Peneliti tinggal di Desa Lampenai, Kecamatan Wotu, Kabupaten Luwu Timur, Provinsi Sulawesi Selatan. Pendidikan dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2011 di SDN 121 Lampenai. Kemudian ditahun yang sama menempuh Pendidikan di SMPN 1 Wotu hingga tahun 2014. Pada tahun 2014 melanjutkan Pendidikan di SMKN 2 Sidenreng Rappang Kabupaten Sidrap hingga tahun 2016, kemudian ketika peniliti duduk di kelas XI, peneliti pindah ke SMKN 1 Toribulu Kabupaten Parigi Moutong dan selesai pada tahun 2017. Selanjutnya peniliti melanjutkan Pendidikan ke jenjang Strata Satu (S1) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Kejuruan, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada tahun 2018.

Pada akhir studi peneliti Menyusun skripsi dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan Berbasis Canva Pada Siswa Kelas Iii Mi Datuk Sulaiman Palopo”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi pada jenjang Strata Satu (S1) dan memperoleh gelar sarjana.