

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI
BENTUK DAN FUNGSI TUBUH HEWAN**

Pendekatan Penelitian *Research and Development* Pada Peserta Didik
Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cilebut 01 Kabupaten Bogor
Semester Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Muhammad Rizqi Azqiyya

037118121

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BENTUK DAN
FUNGSI TUBUH HEWAN**

Pendekatan Penelitian *Research and Development* Pada Peserta Didik
Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cilebut 01 Kabupaten Bogor Semester
Ganjil Tahun Ajaran 2022/2023

Muhammad Rizqi Azqiyya

037118121

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Dr. Nedin Badruzzaman, M.Pd
NIK. 8807070018

Pendamping Pendamping,



Dendy Saeful Zen M F, M.Pd
NIK. 10212009580

Mengetahui,

Dekan,
Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan



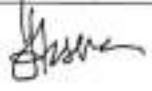
Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.041.0012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada Hari/Tanggal : Senin, 30 Januari 2023

Nama : Muhammad Rizqi Azqiyya
NPM : 037118121
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No.	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Dr. Yuyun E. Patras, M.Pd	
2.	Yuli Mulyawati, S.H, M.Pd	
3.	Dr. Nedin Badruzzaman, M.Pd	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.041.0012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk dan Fungsi Tubuh Hewan yang saya susun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan, Bogor adalah benar merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 6 Februari 2023

Yang Membuat Pernyataan



MUHAMMAD RIZQI AZQIYYA

ABSTRAK

Muhammad Rizqi Azqiyya, 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk dan Fungsi Tubuh Hewan.* Skripsi. Universitas Pakuan. Bogor. Di bawah bimbingan Dr. Nedin Badruzzaman, M.Pd., dan Dendy Saeful Zen M F, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada materi bentuk dan fungsi tubuh hewan di kelas IV SDN Cilebut 01, serta mengetahui kelayakan produk video animasi proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli dibidang media dan bidang materi untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk video animasi berbasis canva kepada peserta didik. Hasil data dari validasi ahli media 98,2% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan dan hasil dari ahli materi 84% yang dimana dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan. Serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV sebanyak 25 peserta didik memperoleh nilai yang layak untuk digunakan sebesar 87,44% yang artinya produk video animasi berbasis Canva ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media video animasi, Canva, Bentuk dan fungsi tubuh hewan.

ABSTRACT

Muhammad Rizqi Azqiyya, 2023. *Development of Canva-Based Animation Learning Media in Natural Science Subjects on Animal Body Forms and Functions. Essay. Pakistan University. Bogor. Under the guidance of Dr. Nedin Badruzzaman, M.Pd., and Dendy Saeful Zen M F, M.Pd.*

This study aims to determine the development of Canva-Based Animation Learning Media on the material form and function of animal bodies in class IV SDN Cilebut 01, and to determine the feasibility of learning process animation video products. The method used in this research is using the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). In this study, validation tests were carried out on experts in the media and material fields to develop and perfect Canva-based animated video products for students. The results of the data from the validation of media experts were 98.2%, which means it was very feasible to implement and the results from material experts were 84% which were stated to be very feasible to implement. And based on a limited trial conducted on class IV students as many as 25 students obtained a proper score of 87.44%, which means that Canva-based animation video products are suitable for use in the learning process.

Keywords: *Animated video media, Canva, Forms and functions of animal bodies.*

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat yang dilimpahkan-Nya, Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW. Dengan dedikasi keduanya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk dan Fungsi Tubuh Hewan”.

Penelitian skripsi ini dengan pendekatan penelitian *Research and Development* pada peserta didik kelas IV yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Cilebut 01 Kabupaten Bogor. Adapun penulisan skripsi ini bertujuan sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak mungkin akan selesai apabila tidak ada bantuan dari berbagai pihak, melalui kesempatan ini ijin penulis menyampaikan ucapan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. rer. Pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M.Sc., selaku Rektor Universitas Pakuan
2. Dr. Eka Suhardi, M.Si, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan

3. Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan
4. Drs. H. Nedin Badruzzaman, M.Pd, selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa memberikan arahan, semangat, dan motivasi dalam penulisan skripsi
5. Dendy Saeful Zen, M.F. M.Pd selaku dosen pembimbing pendamping yang senantiasa memberikan arahan, semangat dan motivasi dalam penulisan skripsi
6. Ratih Purnamasari, M.Pd selaku dosen wali kelas F yang selalu memberikan nasehat dan motivasi
7. M Ginanjar Ganeswara, S.Kom, M.Pd selaku dosen ahli media dalam penelitian saya sehingga dapat terciptanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif
8. Resyi A Gani, S.Kom, M.Pd selaku dosen ahli materi yang senantiasa mendukung dan memberikan arahan pengembangan materi dalam pembuatan media pembelajaran
9. Kedua orang tua tercinta mamah titin dan ayah sutisna yang selalu memberikan doa, motivasi, kasih sayang dan kesabaran selama perkuliahan hingga penyusunan skripsi
10. Talitha Lutfiyah, Syifa Nanda, Ina dan Adin yang selalu mendukung dan menyemangati penulis sehingga dapat terselesaikan penyusunan skripsi

11. Sahabat PMII Universitas Pakuan yang selalu hadir dalam suka-duka selama menikmati indahny masa perkuliahan
12. Teman seperjuangan PGSD Kelas F tahun 2018 yang membersamai selama perkuliahan ini dengan motivasi dan semangat yang kalian berikan hingga penulisan skripsi
13. Teman-teman Karang Taruna Cilebut Barat yang memberikan motivasi dan pengalaman berharga
14. Sahabat MT Permata, yang selalu menyemangati dan memberikan senyuman sehingga memudahkan penulis dalam menyusun skripsi hingga selesai
15. Murid tercinta MT Al-Ahlan, yang selalu memberikan warna kepada penulis, suka duka dan juga rasa bahagia sehingga penulisan ini dapat terselesaikan.

Bogor, 30 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
BUKTI PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Aplikasi Canva	20
B. Kerangka Berpikir	26
C. Penelitian Relavan	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
A. Metode Penelitian, Prosedur, dan Tahapan Pengembangan	29
1. Metode Penelitian	29
2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	30
3. Tahap Pengembangan	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
1. Tempat Penelitian.....	46
2. Waktu Penelitian.....	46

C. Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian	47
1. Populasi.....	47
2. Sampel	47
3. Subjek	47
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	48
1. Teknik Pengumpulan Data.....	48
2. Instrumen Penelitian	49
E. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Pengembangan.....	58
1. Deskripsi Validasi Ahli.....	58
2. Respon Guru	69
3. Respon Peserta Didik Berdasarkan Uji Coba.....	71
B. Pembahasan.....	73
BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
C. Rekomendasi.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN	84
TENTANG PENULIS	114

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Storyboard Video Animasi Berbasis Canva.....	31
Tabel 3.2	Nama Validator	44
Tabel 3.3	Jadwal Kegiatan Penelitian	46
Tabel 3.4	Lembar Observasi Analisis Kebutuhan	49
Tabel 3.5	Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan.....	50
Tabel 3.6	Kisi-kisi Instrumnen Validasi Ahli Media	51
Tabel 3.7	Instrumen Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 3.8	Angket Respon Guru	52
Tabel 3.9	Angket Respon Peserta Didik	53
Tabel 3.10	Skor Penilaian Validasi Ahli	55
Tabel 3.11	Kriteria Interpretasi Kelayakan	56
Tabel 3.12	Penskoran Pada Angket	56
Tabel 3.13	Kriteria Interpretasi Kemenarikan.....	57
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Validasi Video Animasi Oleh Ahli Media	59
Tabel 4.2	Revisi Oleh Ahli Media.....	62
Tabel 4.3	Hasil Validasi Video Animasi Oleh Ahli Materi.....	63
Tabel 4.4	Revisi Oleh Ahli Materi.....	66
Tabel 4.5	Penilaian Ahli	68
Tabel 4.6	Hasil Respon Guru Pada Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva.....	69
Tabel 4.7	Rekapitulasi Respon Peserta Didik Pada Penggunaan Video Animasi Berbasis Canva.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Bagan Kerangka Berpikir	26
Gambar 3.1	Tahapan Pengembangan Addie.....	30
Gambar 3.2	Halaman Judul.....	34
Gambar 3.3	Halaman Materi Pelajaran.....	34
Gambar 3.4	Slide Penjelasan Hewan Berdasarkan Habitat	35
Gambar 3.5	Slides Penjelasan Bentuk dan Fungsi Tubuh Hewan	38
Gambar 3.6	Slides Penjelasan Pergerakan Tubuh Hewan	40
Gambar 3.7	Slide Kesimpulan	41
Gambar 4.1	Tabulasi Hasil Validasi Ahli Media	61
Gambar 4.2	Tabulasi Hasil Validasi Ahli Materi	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Prapenelitian	84
Lampiran 2	Surat izin penelitian.....	85
Lampiran 3	SK bimbingan skripsi	86
Lampiran 4	Balasan izin penelitian	87
Lampiran 5	Surat keterangan validitas ahli media	88
Lampiran 6	Surat keterangan validitas ahli materi	89
Lampiran 7	Produk video animasi berbasis canva.....	90
Lampiran 8	Lembar penilaian ahli media	91
Lampiran 9	Lembar penilaian ahli materi	95
Lampiran 10	Lembar angket respon guru	99
Lampiran 11	Lembar angket respon siswa	100
Lampiran 12	Dokumentasi.....	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan yang Tuhan katakan dalam kitab suci-Nya fana ini, tentunya sudah menjadi khalayak umum bahwa manusia makhluk yang berkuasa dalam planet yang bernama bumi ini, dibekali dengan organ yang berfungsi dengan baik dan memiliki kecerdasan otak melebihi makhluk ciptaan tuhan yang lainnya, maka tidak heran apabila manusia juga memiliki sifat alamiahnya yaitu rasa egosentris dalam berkehidupan dan bersosial, bermulai dari kenikmatan hidup, angan-angan dan cita-cita sehingga adanya kompas didalam kehidupannya, maka akan terbentuk tujuan hidup pada diri manusia tersebut.

Begitupun dengan pengetahuan, yang didasarkan pada rasa ke-ingintahuan dan hawa nafsu manusia, maka tercipta dari rasa tersebut yaitu pengetahuan dan ilmu. Proses merupakan suatu metode yang akan di lalui manusia dalam memenuhi ke-ingintahuannya, sehingga akan mendapatkan pengetahuan dan ilmu, proses tersebut kita ketahui dengan istilah Belajar.

Pada bidang pendidikan proses belajar-mengajar merupakan kegiatan umum yang dilaksanakan secara berkelanjutan, sistem kerja yang wajib memiliki tujuan, metode, dan model sehingga kegiatan tersebut dapat dikatakan efektif. Belajar-mengajar tentunya di laksanakan oleh berbagai

macam pihak yang ikut terlibat didalamnya, Guru dan siswa merupakan dua aktor yang akan bersinergi tanpa batasan waktu dalam proses tersebut, guru berperan penting dalam menyampaikan pengetahuan sedangkan murid merupakan penyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

Dari masa ke masa ilmu pengetahuan dan teknologi berkesinambungan dalam membangun peradaban manusia, pada era 10 tahun kebelakang, kemajuan teknologi berkembang begitu pesat dalam memfasilitasi berkehidupan dan bersosial manusia abad ini. Maka sudah menjadi hal lumrah bila berbagai bidang industri, ekonomi, dan politik di Indonesia sudah banyak menggunakan kebermanfaatan dari perkembangan teknologi tersebut. Begitu pula dalam bidang pendidikan di Indonesia, teknologi harus berjalan beriringan dengan pendidikan untuk mencapai target yang lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat memaksimalkan potensi yang dihadirkan oleh kemajuan teknologi.

Pada satu tahun kebelakang atau lebih tepatnya di tahun 2021, terdapat dampak dari teknologi begitu besar yang di rasakan oleh sebagian masyarakat Indonesia, dengan kehadiran media informasi berbasis aplikasi bernama Tiktok. Berbagai sikap dan keterampilan mulai muncul kepermukaan dengan ciri khas yang baru dan situasi yang baru pula, mungkin agak asing bagi para kaum yang buta akan teknologi, atau dapat disebut pada zaman Orang Tua kita terdahulu yang dilahirkan pada tahun 90-an, bagaimana mereka melihat sebuah media yang bernama Tiktok

dapat merubah sifat, sikap dan kepribadian seseorang hanya melalui sebuah musik saja.

Coba kita bayangkan, dahulu musik hanya dinikmati dan di jadikan refreshing kesenangan tersendiri bagi para pendengarnya, namun saat ini melalui aplikasi Tiktok, musik dapat dijadikan sebagai sarana menumbuhkan rasa kepercayaan tinggi, mengeluarkan potensi yang dimilikinya, dan media informasi. Perubahan kepribadian, sikap, keterampilan seseorang akibat media aplikasi Tiktok begitu berpengaruh, dahulu manusia biasa saja apabila mendengar sebuah musik disuatu tempat, namun saat ini apabila mereka mendengar musik baik hal tersebut berada di tempat umum atau tidak, mereka akan menari secara tidak disengaja mengikuti irama yang di hadirkan. Hal ini menjadi sebuah fenomena langka melalui perkembangan media berbasis aplikasi.

Melalui pemaparan fenomena tersebut, maka dapat ditarik benang merah bahwa penggunaan media dapat menjadi peranan penting zaman saat ini, bukan menjadi hal yang tidak mungkin bila media dijadikan sarana pembelajaran dalam pendidikan untuk meningkatkan daya tangkap siswa terhadap pelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang berguna untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Oleh karna itu penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan

berpengaruh besar terhadap penerimaan materi pelajaran terhadap siswa. Dengan kemajuan teknologi beserta dampak positif yang diberikan, dapat kita gunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif dengan menambahkan beberapa fitur animasi didalamnya yang akan menjadi daya jual tinggi untuk diterima secara sukarela oleh siswa.

Untuk menciptakan media pembelajaran animasi yang menarik maka diperlukan aplikasi yang dapat memfasilitasi ide guru dalam pembuatan media pembelajaran animasi, tentu aplikasi tersebut harus memiliki fitur, gambar, audio, video yang bermacam dan mudah dalam penggunaan sistem kerja aplikasi tersebut, sehingga guru terasa dimudahkan pada saat menciptakan proyek media pembelajaran animasi. Tentu ada berbagai macam aplikasi untuk merancang pembuatan media animasi, namun dari sekian banyaknya media aplikasi yang ada, saya memilih *Canva* dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan.

Aplikasi *canva* memiliki keunggulan dengan dua sistem kerja, bisa menggunakan aplikasi di windows dan android sehingga memudahkan pembuatan proyek media animasi, walaupun memang tidak begitu mudah bagi pemula proyek pembuatan animasi tersebut, akan tetapi dengan berbagai macam fitur, karakter animasi, audio, visual dan sistem aplikasinya yang sederhana namun tidak merubah hasil pengeditan yang

indah nan estetik, sehingga menyesuaikan dengan pengunanya. Dengan media pembelajaran animasi yang maksimal, materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa akan tersalurkan dengan baik, pemahaman terhadap materi akan tersampaikan lebih mudah dan cepat dipahami oleh siswa sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Materi pada mata pelajaran IPA merupakan materi yang memiliki berbagai macam obyek yang perlu disampaikan secara jelas, tepat dan akurat. bila pemaparan materi tersebut tidak maksimal maka akan menghambat proses pembelajaran itu sendiri, sehingga ada berbagai macam tehnik dalam menyampaikan materi tersebut, mulai dari menggunakan media poster, gambar, kerajinan seperti kolase atau fakta yang sesungguhnya seperti binatang, kemudian dengan pemaparan materi menggunakan suara secara langsung oleh guru, sehingga mengakibatkan media pembelajaran tersebut kurang efektif karna begitu rumit, biaya yang dikeluarkan amat besar dan materi yang di sampaikan terhadap siswa tidak begitu maksimal. Dengan hadirnya zaman teknologi saat ini media pembelajaran animasi berbasis canva dapat menjadi terobosan baru bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPA, dengan menggunakan gambar, suara dan animasi yang di gabungkan dalam video untuk memperjelas materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan pada guru kelas IV SDN Cilebut 01 yaitu ibu Lia Susilaningtyas, S, Pd. beliau menjelaskan bahwa sudah adanya pengembangan media

pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa guru di SDN Cilebut 01 dengan berbagai aplikasi, namun belum efektifnya penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Canva yang dilakukan oleh guru SDN Cilebut 01 terkhusus pada guru kelas IV pada saat ini, Karna kurang mengertinya terhadap teknologi dan pengoprasian dari aplikasi yang akan di gunakan, padahal berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran animasi yang telah dilakukan oleh (Awalia, Pamungkas dan Alamsyah, 2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi mendapatkan respon dari guru kelas IV SDN Karangtumaritis dari segi teknis memperoleh presentase sebesar 88,57%, dari segi penyajian memperoleh presentase 100%, dan dari segi kualitas media memperoleh presentase sebesar 95%. Sedangkan respon siswa yang telah dilakukan oleh siswa kelas IV SDN Karangtumaritis dari segi teknis memperoleh presentase sebesar 95,71% dari segi penyajian memperoleh presentase sebesar 93,64% dan dari segi kualitas media memperoleh presentase sebesar 94,09% berdasarkan penyajian di atas media pembelajaran animasi sangat praktis dan sangat baik dalam proses pembelajaran dan perlu adanya pengembangan terhadap media tersebut sehingga dapat terwujudnya pembelajaran yang maksimal.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti akan melakukan penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Canva* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk dan Fungsi Tubuh Hewan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis *canva* pada mata pelajaran IPA materi bentuk dan fungsi tubuh hewan ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *canva* pada mata pelajaran IPA materi bentuk dan fungsi tubuh hewan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran animasi berbasis *canva* pada mata pelajaran IPA materi bentuk dan fungsi tubuh hewan
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *canva* pada mata pelajaran IPA materi bentuk dan fungsi tubuh hewan

D. Manfaat Penelitian

Peneliti tentunya mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembangan media pembelajaran animasi berbasis canva untuk kedepannya dan juga dapat di jadikan contoh dalam penelitian yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

- 1) Memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran
- 2) Menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran

b. Bagi guru

- 1) Sebagai alternatif media dalam memilih media pembelajaran
- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- 3) Untuk memberi masukan pada guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran yang menyenangkan pada proses pembelajaran

c. Bagi sekolah

Dapat memberikan kontribusi terhadap sekolah dasar dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar dan

mengembangkan media pembelajaran IPA sehingga pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran animasi berbasis canva untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran membantu pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Kustandi dalam Sholichah, dkk (2019:180) Menyatakan Media Pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Menurut Abi, dkk (2020:4) Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik..Terdapat juga pendapat Yusufhadi Miarso dalam Nurrita (2018:173), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Menurut Nasution dalam Nurrita (2018:174), media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2018:173), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Menurut Wina Sanjaya (2014:73-75), ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya

mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermanaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan

persepsi Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Nurrita (2018:177) Media pembelajaran juga mempunyai fungsi yang lain yaitu sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu
Dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio

- 2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Rowntree dalam Miftah (2013:100) mengemukakan enam fungsi media, yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mengaktifkan respon siswa
- 5) Memberikan umpan balik dengan segera
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi.

Levie & Lentz dalam (Azhar Arsyad:2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- 1) Fungsi atensi.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi afektif.

Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi kognitif.

Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris.

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

McKown dalam Miftah (2013:100) mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. Pertama, mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajar dapat lebih jelas

dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Nurrita (2018:179), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:

a) Media auditif, yaitu media yang hanya didengar saja.

b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.

c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat dibagi ke dalam:

a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.

b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.

3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:

a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.

b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.

Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso dalam Nurrita (2018:180), pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

1) Media penyaji, yang terdiri dari:

a) Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam

b) Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam

c) Kelompok Tiga: Media Audio

d) Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam

e) Kelompok Lima: Gambar Hidup (film)

f) Kelompok Enam: Televisi g) Kelompok Tujuh: Multimedia

2) Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.

3) Media Interaktif

Dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti

Yudhi Munadhi (2013) menjelaskan Klasifikasi media Berdasarkan perkembangan teknologi

1) Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan : proyeksi, overhead, slide, film stripe
- b) Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, chart, grafik
- c) Audio : rekaman piringan, pita kaset.
- d) Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), multiimage
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
- f) Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.
- g) Permainan : teka-teki, simulasi.
- h) Realia : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka)

2) Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi : telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, compact disk.

Menurut Achmad Nadjurodin (2015:12), Ada beberapa cara untuk mengklasifikasikan media, baik pengertian media secara umum maupun media pembelajaran.

- 1) Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam :
 - a) Media auditif : radio, telepon, cassette recorder dan piringan audio.
 - b) Media visual : film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar, lukisan, cetakan, film bisu, film kartun.
 - c) Media audio visual : film suara (gambar hidup), televisi dan video cassette.
- 2) Dilihat dari daya liputnya, media dibagi atas:
 - a) Media yang mempunyai daya input yang luas dan serentak, serta dapat menjangkau jumlah siswa yang banyak dalam waktu yang sama, misalnya radio dan televisi.
 - b) Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruangan dan tempat, seperti film, sound slide, film strip.
 - c) Media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram, pembelajaran melalui komputer.
- 3) Dilihat dari bentuk, media dapat dibedakan atas :

a) Media dua dimensi : poster, bagan, grafik, peta datar, foto, gambar, lukisan.

b) Media tiga dimensi : peta timbul, globe, model boneka.

4) Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi pula atas:

a) Media yang sederhana, yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak terlalu sulit.

b) Media yang kompleks, yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal biayanya dan sulit membuatnya.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, Arsyad dalam Irmawan (2018:76) mengklasifikasikan media atas empat kelompok:

1) Media hasil teknologi cetak.

2) Media hasil teknologi audio-visual.

3) Media hasil teknologi berbasis computer.

4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Berdasarkan pemaparan kajian teoritik diatas dapat disintesisakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang berguna untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran sehingga peserta didik mampu menerima materi

pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran juga memiliki fungsi yaitu memudahkan komunikasi antara guru dengan peserta didik, memotivasi peserta didik, membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna, dan juga mengakomodasikan peserta didik yang lambat untuk menerima materi pembelajaran.

2. Aplikasi Canva

a. Pengertian Canva

Canva adalah sebuah aplikasi yang mana berguna sebagai alat bantu program desain dan publikasi online berupa desain grafis digunakan untuk macam-macam konten visual.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan, dkk: 2018)

Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019)

Canva Media memudahkan siswa untuk mengikuti pelajaran Anda. Media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dll. berdasarkan presentasi yang dimaksudkan dan menarik secara visual, memungkinkan siswa untuk fokus pada pelajaran mereka.

Aplikasi canva didalamnya terdapat beragam tools di dalam canva digunakan untuk membuat desain grafis yang canti seperti poster, info grafis, logo, kartu nama, buletin, brosur, pamflet, resume, presentasi, grafik, sertifikat, label, kartu pos, dan sebagainya yang bisa juga dimanfaatkan untuk membuat konten media sosial. Melalui media aplikasi canva proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena di desain dengan mudah.

b. Karakteristik Canva

Canva memiliki karakteristik seperti canva menyediakan sebuah fitur atau kegunaanya sebagai alat bantu kreativitas guru-guru dalam proses pembelajaran. Canva adalah satu-satunya platform desain yang Anda butuhkan di kelas. Kembangkan kreativitas dan keterampilan kolaborasi dengan membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Garris Pelangi 2020).

Selain itu karakteristik canva juga merupakan aplikasi program desain online yang menyediakan berbagai tools atau alat

editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, flyer, infografik, banner, card invitation dan bisa untuk editing photo. Canva juga memiliki karakteristik inovasi yakni: Observability kegunaan aplikasi canva dapat dirasakan oleh masyarakat (Supradaka 2022).

Karakteristik canva yang umum ialah sebuah aplikasi desain yang termasuk merancang media pembelajaran sederhana berbasis online gratis dan berbayar. Ada banyak template yang bisa Anda gunakan, antara lain infografis, gambar, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, dokumen A4, postingan Instagram, kartu, koran, komik, sampul majalah, undangan, kolase foto, kartu nama, desktop. Latar Belakang, Laporan, Sertifikat, Sampul Buku, Animasi Media Sosial, Pengumuman, Menu, Video, Penyelenggara Grafis, Kisah Anda, Surat, Surat, Proposal, Label, Lembar Kerja, Jadwal, Kalender, Kartu Identitas, Sampul CD, Surat AS dokumen, presentasi pertama seluler, perencanaan, jadwal, sampul ebook, dan storyboard (Rahmatullah, Inanna, and Ampa 2020).

Canva menjadikan sebuah media yang kreatif terutama dalam bidang pendidikan yang membantu kreativitas guru untuk membuat sebuah media pembelajaran yang digunakan untuk membantu menjelaskan sebuah pelajaran didalam kelas.

c. Kelebihan dan Kelemahan Canva

Aplikasi canva tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya, kelebihan dari aplikasi canva ialah interfact simple Desain sederhana namun lengkap untuk keperluan digital dan fisik, fungsionalitas penuh dan sederhana, tidak perlu mengunduh untuk mengisi memori alat berbasis situs web, template desain dapat dalam format PNG, JPG, dan PDF dan hasil dari canva bisa tersave secara otomatis.

Terdapat kelebihan dalam platform Canva diantaranya memiliki desain grafis, template dan animasi beragam dan menarik. (Mafazatin, dkk : 2022)

Pada aplikasi canva juga memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain tidak harus memakai laptop tetapi dapat dilakukan melalui gawai atau handphone (Garris Pelangi 2020).

Manfaat Canva juga memungkinkan seseorang dengan mudah membuat desain yang diinginkan atau dibutuhkan, misalnya; poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dll. siapkan disajikan dalam aplikasi canva, aplikasi ini menyediakan berbagai template yang sudah tersedia dan menarik, yang memudahkan

seseorang untuk membuat desain yang disajikan, hanya menyesuaikan keinginan dan opsi teks, warna, ukuran, gambar, dll. Ini disediakan. dan aplikasi Canva mudah didapatkan di semua kalangan karena tersedia melalui Android atau iPhone hanya dengan mengunduhnya untuk mendapatkan aplikasi ini jika Anda menggunakan smartphone. (Monoarfa and Haling 2021).

Tentunya dalam aplikasi canva tidak hanya terdapat kelebihanannya saja pasti terdapat kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi canva ini, yaitu bila ingin menggunakan canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi canva ada beberapa template yang berbayar, kita pengguna canva bila ingin mengaksesnya kita harus menggunakan kuota data untuk aplikasi tersebut, lalu jika sinyal sedang tidak bagus akan mempengaruhi kinerja canva (Resmini', Satriani, and Rafi 2021).

Kekurangan canva yang lainya Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, jika perangkat atau laptop yang akan mengakses aplikasi Canva tidak memiliki internet atau berbagi, Canva tidak dapat digunakan atau didukung dalam proses desain. Canva telah membayar template, stiker, ilustrasi, font, dan lainnya (Monoarfa and Haling 2021).

Berdasarkan kajian teoritik diatas dapat disintesis bahwa Canva merupakan alat bantu program desain dan publikasi online berupa desain grafis digunakan untuk macam-macam konten visual seperti poster, foto, video, brosur, presentasi, dll. Dengan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis canva sangat cocok digunakan untuk membuat konten-konten visual yang menarik.

d. Materi Bentuk dan Fungsi Tubuh Hewan

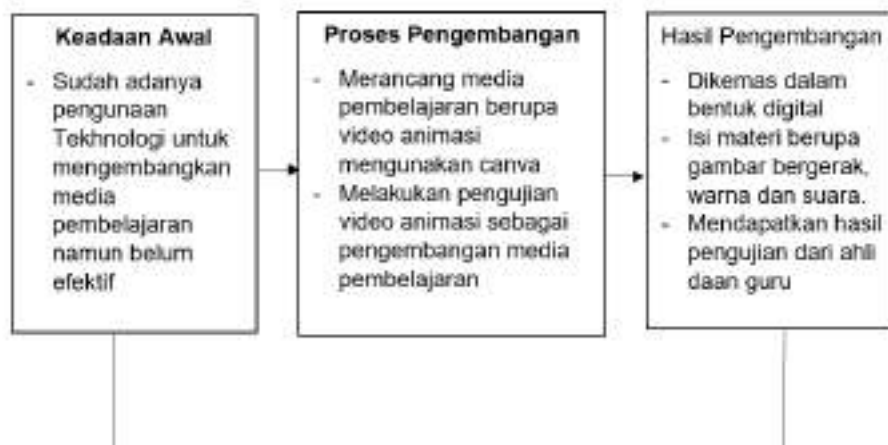
Pembelajaran tematik terpadu dilaksanakan oleh guru dengan menggabungkan kompetensi dasar dari mata pelajaran dan guru menggunakan buku guru sebagai acuan dalam pembelajaran (Sari, Akbar, and Yuniastuti 2018). Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku pembelajaran 3 yang mana IPA merupakan salah satu muatan pelajarannya pada kelas 4 SD.

Materi kelas 4 Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 3 muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yaitu Bentuk dan Fungsi Tubuh Hewan. Hewan seperti halnya tumbuhan, termasuk makhluk hidup. Hewan perlu makan, bernapas, bergerak, tumbuh, dan perlu oksigen. Ada berjuta-juta hewan yang menghuni di alam ini. Sungguh sangat mengagumkan bila kita pelajari bagaimana mereka hidup dan tumbuh. Cara bergerak hewanpun juga beragam, ada yang berjalan, ada yang terbang, ada yang merangkak, dan

beberapa hewan dapat berenang dan melompat. Seperti halnya tumbuhan, hewan juga memiliki bagian-bagian tubuh. Setiap bagian tubuh hewan memiliki fungsinya masing-masing. (Harris Iskandar:2017)

B. Kerangka Berpikir

Kerangka penelitian ini didasarkan pada masalah yang muncul di sekolah yakni belum adanya pemanfaatan pengembangan teknologi terhadap media pembelajaran.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

C. Penelitian Relavan

Beberapa penelitian yang relevan mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran animasi berbasis canva di Sekolah Dasar telah banyak di publikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis canva ini layak digunakan.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman (2021) dari Universitas Muhammadiyah dengan

judul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. Berdasarkan hasil rata-rata respon siswa menunjukkan sebanyak 90%, sehingga media pembelajaran tersebut diperoleh kategori “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva ini layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Indah Mafazatin Nailiah dan Erwin Rahayu Saputra (2022) dari Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. Penelitian ini menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain video animasi. Diperoleh hasil evaluasi, menunjukkan rata-rata hasil siswa adalah 89,98 berada dalam kategori Baik. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ICT dapat digunakan sebagai variasi dalam penggunaan sumber belajar di kelas terutama pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Ni Made Sumartiwi, I Made Suarjana dan Putu Rahayu Ujianti (2022) dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. Skor yang diperoleh media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva oleh praktisi/guru dan peserta didik memiliki nilai kepraktisan dengan rata-rata 4,83 dan 4,92. Apabila dikonversi pada pedoman konversi skala lima, skor yang dihasilkan berada pada rentang 4,22 – 5,00 dengan kualifikasi sangat praktis oleh

praktisi/guru dan peserta didik sehingga media pembelajaran audio visual berbabsis aplikasi canva pada materi keliling dan luas lingkaran di kelas VI SD dinyatakan “Praktis”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian, Prosedur, dan Tahapan Pengembangan

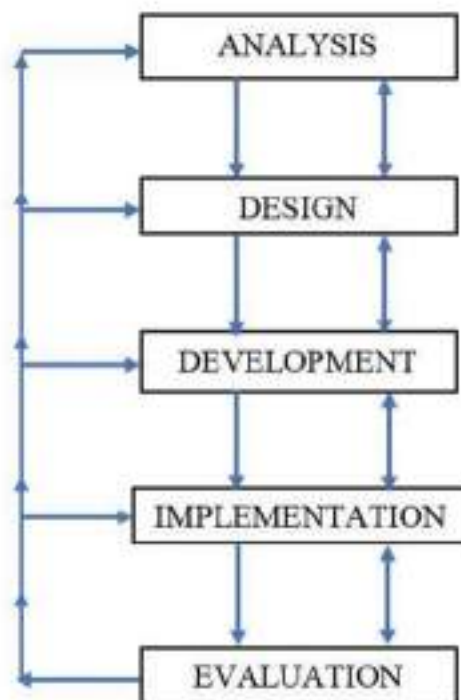
1. Metode Penelitian

Media pembelajaran berbasis Canva termasuk dalam penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai research and development (R&D). Menurut Sugiyono (2013:331) Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru dalam proses pengembangan.

Pengembangan produk pada penelitian ini adalah video animasi berbasis canva. Penelitian ini diawali dengan observasi pra penelitian untuk mengetahui kondisi awal dan kebutuhan yang ada di sekolah. Hasil pengamatan awal kemudian ditindaklanjuti dengan pembuatan desain video animasi lalu divalidasi oleh para ahli (*expert*) yakni ahli media dan ahli materi, kemudian diimplementasikan kepada siswa untuk selanjutnya dievaluasi dari produk pengembangan video animasi.

2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan lima langkah yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Addie

Berikut ini adalah penjabaran dari kelima tahapan pengembangan tersebut :

a. Analysis (Analisis)

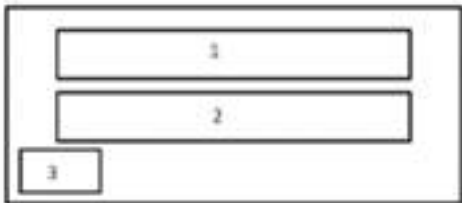
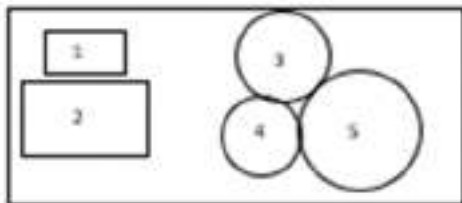
Tahap analisis adalah tahap awal. Pada tahap ini Peneliti melakukan observasi melalui wawancara dengan guru kelas 4 SDN Cilebut 01 untuk mengetahui kondisi di sekolah meliputi proses

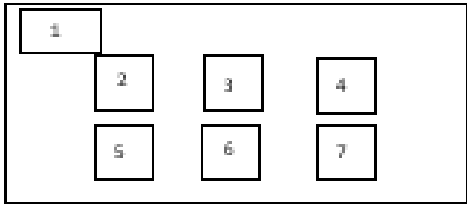
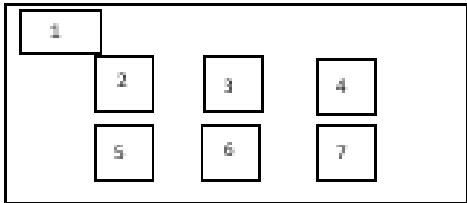
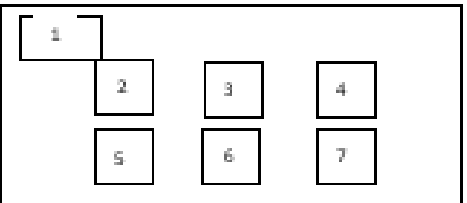
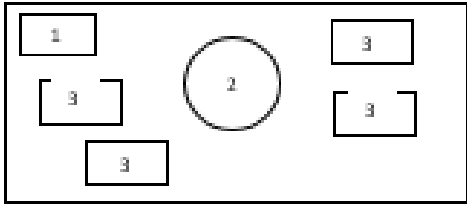
pembelajaran dalam materi bentuk dan fungsi tubuh hewan, media pembelajaran yang digunakan pada materi bentuk dan fungsi tubuh hewan, serta pemahaman siswa terhadap bentuk dan fungsi tubuh hewan.

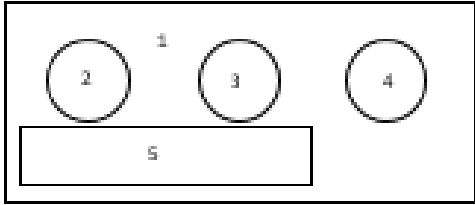
b. Design (Perancangan)

Pada tahap kedua ini, peneliti merancang produk Media Pembelajaran Animasi berdasarkan hasil tahap pertama (analisis). pada tahap ini akan mulai mendesain video animasi dengan aplikasi canva materi bentuk dan fungsi tubuh hewan yang disusun secara sistematis serta menarik sehingga memicu untuk meningkatkan pemahaman siswa. Berikut rancangan design atau *storyboard* pembuatan video animasi berbasis canva :

Tabel 3.1 Storyboard Video Animasi Berbasis Canva

No	Rancangan	Keterangan
1	Halaman Judul 	1. Judul tema 2. Judul subtema 3. Tingkat kelas
2	Halaman materi pelajaran 	1. Muatan Pelajaran 2. Materi pelajaran 3. Gambar burung 4. Gambar laba-laba 5. Gambar jerapah

3	Slides 	1. Kalimat penjelas 2. Gambar animasi burung 3. Gambar animasi kupu-kupu 4. Gambar animasi lebah 5. Gambar animasi capung 6. Gambar animasi lalat 7. Pertanyaan
4	Slides 	1. Kalimat penjelas 2. Gambar animasi ikan 3. Gambar animasi kepiting 4. Gambar animasi bintang laut 5. Gambar animasi gurita 6. Gambar animasi udang 7. Gambar animasi kerang 8. Gambar animasi kuda laut 9. Gambar animasi cumi
5	Slides 	1. Kalimat penjelas 2. Gambar animasi kucing 3. Gambar animasi kelinci 4. Gambar animasi laba-laba 5. Gambar animasi ayam 6. Gambar animasi cicak 7. Gambar animasi ular 8. Gambar animasi tikus 9. Pertanyaan
6	Slides 	1. Nama hewan 2. Gambar animasi hewan 3. Kalimat penjelas bagian tubuh hewan
7	Slides 	1. Animasi pergerakan hewan 2. Kalimat penjelas

8	Kesimpulan 	1. Animasi hewan-hewan 2. Gambar hewan habitat air 3. Gambar hewan habitat udara 4. Gambar hewan habitat darat 5. Kalimat penjelas
---	---	--

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan yaitu kegiatan menerjemahkan *design* kedalam bentuk fisik, yang menghasilkan sebuah video animasi berbasis canva. Selanjutnya produk video animasi berbasis canva yang telah dibuat divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Tahap *development* dilakukan setelah dilakukan rancangan awal berupa *storyboard*. Pembuatan media pembelajaran video animasi dirancang dengan menggunakan aplikasi canva. Berikut tampilan video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan berbasis canva dengan link https://www.canva.com/design/DAFP8NIVBYc/2ary_I7xSKZ3T8f36X6hgQ/watch?utm_content=DAFP8NIVBYc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

1) Halaman judul

Halaman judul berupa *GIF* dari teks yang menunjukkan Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup.



Gambar 3.2 Halaman Judul

2) Halaman materi pelajaran

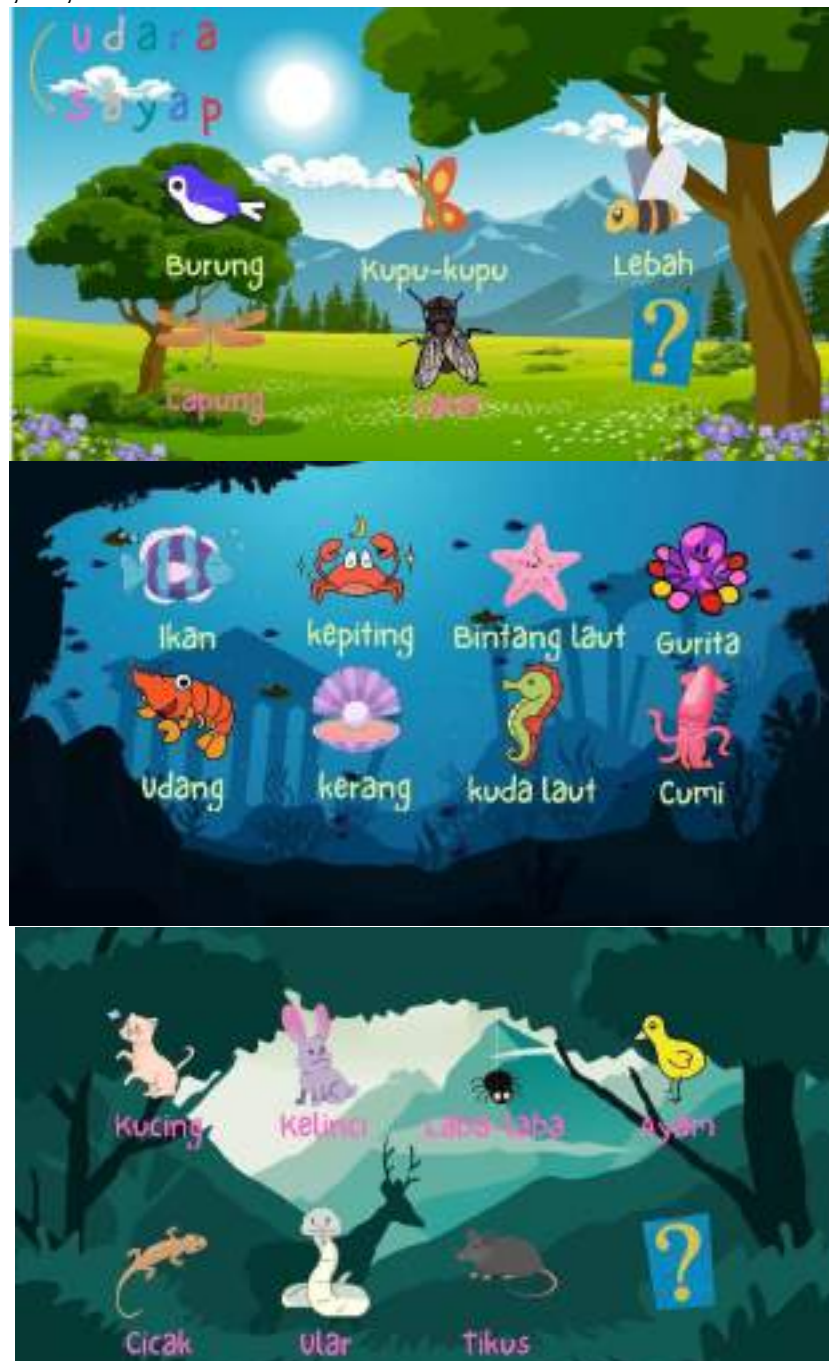
Halaman judul berupa *GIF* dari teks yang menunjukkan materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.



Gambar 3.3 Halaman Materi Pelajaran

3) *Slides* penjelasan hewan berdasarkan habitat

Dari animasi-animasi hewan dari tiap habitatnya, diharapkan siswa dapat mengetahui dan membedakan hewan yang habitatnya di udara, air, dan darat.



Gambar 3.4 Slide Penjelasan Hewan Berdasarkan Habitat

4) *Slides* penjelasan bentuk dan fungsi tubuh hewan

Dalam beberapa *slide* penjelasan bentuk dan fungsi tubuh hewan, terdapat animasi hewan yang akan dijelaskan dan juga teks kalimat penjelasan nama dan fungsi tubuh hewan sesuai dengan yang ditunjukkan dengan panah.







Gambar 3.5 Slides Penjelasan Bentuk dan Fungsi Tubuh Hewan

5) *Slides* penjelasan pergerakan hewan

Dalam *slides* ini terdapat animasi pergerakan hewan, bertujuan agar peserta didik dapat mengetahui tingkah laku tiap-tiap hewan dalam kesehariannya dengan menggunakan bagian tubuhnya.







Gambar 3.6 Slides Penjelasan Pergerakan Tubuh Hewan

6) *Slide* kesimpulan

Kesimpulan berisikan gambar animasi hewan dari tiap habitat, dan terdapat audio narator yang menjelaskan kesimpulan pada materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.



Gambar 3. 7 Slide Kesimpulan

d. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap ini produk yang sudah divalidasi oleh beberapa ahli kemudian diimplementasikan pada proses pembelajaran yang ditujukan untuk peserta didik kelas IV. Media pembelajaran video animasi tersebut akan diuji secara terbatas dengan bantuan lembar angket respon peserta didik.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap akhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Langkah ini diambil untuk mengetahui secara pasti kelebihan dan kekurangan video animasi berbasis canva yang dikembangkan dengan

memberikan angket pada siswa dan guru terkait video animasi berbasis canva yang telah digunakan. Angket yang sudah diisi oleh siswa dan guru akan menjadi masukan dan perbaikan ke depannya dan untuk melengkapi data sehingga dapat menjawab rumusan masalah.

3. Tahap Pengembangan

Tahapan dalam mengembangkan media pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan seperti:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang ada selama pembelajaran. Peneliti juga menganalisis kebutuhan dalam pembelajaran di SDN Cilebut 01 melalui proses wawancara. Pada proses wawancara ditemukan permasalahan dan kebutuhan selama proses pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak bervariasi, sehingga kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap materi pelajaran yang mempengaruhi hasil belajar, sedangkan perkembangan teknologi sudah berdampingan dengan manusia setiap harinya. Jadi dapat disimpulkan di sekolah tersebut kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pengembangan media pembelajaran, sehingga dapat diupayakan untuk membuat media audio visual yaitu video animasi menggunakan teknologinya yaitu internet dan aplikasi canva.

b. Desain

Ada beberapa tahapan perancangan tampilan video animasi. Tahap pertama diawali dengan adaptasi terhadap materi pelajaran bentuk dan fungsi tubuh hewan. Pada tahap ini dikembangkan desain produk video animasi yang menarik, bermanfaat, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang bentuk dan fungsi tubuh hewan. Tahapan kedua yakni adaptasi dengan *tools* yang ada di aplikasi canva dan kemudian tahapan ketiga yaitu penentuan isi video animasi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang kemudian disusun secara sistematis dan menarik. Canva menjadi aplikasi pembantu dalam pembuatan video animasi.

c. Pengembangan

Pada proses pengembangan hal yang dilakukan pertama kali merancang draft awal dari video animasi, kemudian draft yang disusun dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Setelah disetujui maka pembuatan video animasi dibuat menggunakan aplikasi Canva. Video animasi disusun berdasarkan materi pembelajaran. Pada proses pengembangan peneliti membuat berbagai animasi hewan-hewan yang menarik, membuat *background* yang serasi dengan tulisan dan suara-suara yang menarik. Setelah selesai pada saat pengembangan produk ada juga proses validasi dimana para ahli mengevaluasi produk

dan memberikan masukan, dan peneliti memodifikasinya berdasarkan interpretasi produk. Penjelasan dari kedua ahli tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Ahli media untuk menguji kelayakan produk dari segi desain atau tampilan produk. Ahli media dalam pengembangan video animasi merupakan seorang yang ahli dalam bidang ilmu komputer dan desain. Produk pengembangan diberikan penilaian dan saran serta kelayakan produk dari segi media atau desain dan tampilan.
- 2) Ahli materi menguji kelayakan materi produk pengembangan. Ahli materi dalam pengembangan video animasi merupakan seorang dosen. Ahli materi merupakan dosen yang dipilih karena memang ahli dalam bidang materi yang ada di video animasi. Ahli materi memberikan penilaian produk dari segi materi dan masukan yang berkaitan dengan materi gaya dan gerak. Berikut nama validator dalam pengembangan video animasi.

Tabel 3.2 Nama Validator

No	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi/lembaga
1	M. Ginanjar Ganeswara, S. Kom., M.Pd.	Ahli Media	Universitas Pakuan

2	Resyi A Gani, S. Kom., M.Pd.	Ahli Materi	Universitas Pakuan
---	---------------------------------	-------------	-----------------------

d. Implementasi

Setelah melalui proses validasi ahli (*expert*) dan menerima beberapa masukan untuk memperbaiki video animasi, peneliti melakukan perbaikan pada video animasi agar menjadi produk yang lebih baik. Setelah melakukan perbaikan, peneliti akan menguji produk. Tes dilakukan terhadap 25 siswa kelas IV SDN Cilebut 01. Setelah itu siswa memberikan respon terkait dengan video animasi melalui sebuah instrument angket yang diberikan kepada siswa. Instrument yang digunakan adalah instrument untuk mengukur kelayakan video animasi.

e. Evaluasi

Pada tahap ini siswa diberikan angket respon untuk mengetahui respon siswa pada kelayakan video animasi yang telah digunakan. Tujuan dari evaluasi kelayakan video animasi ini di dalam pembelajaran dan sebagai data pelengkap untuk menjawab rumusan masalah. Hasil respon angket siswa akan dijadikan sebagai masukan untuk memperbaiki video animasi, jika respons siswa baik maka video animasi ini telah selesai dikembangkan.

C. Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:80). Populasi pada pengembangan video animasi adalah kelas IV semester ganjil SDN Cilebut 01 sebanyak 33 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling* karena pengambilan anggota sample dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. (Sugiyono, 2015:82). Sampel pada pengembangan video animasi siswa kelas IV SDN Cilebut 01 sebanyak 25 siswa

3. Subjek

Penelitian Subjek pengembangan video animasi meliputi dua subjek. Subjek yang pertama adalah validator terdiri dari 2 orang ahli, seorang ahli media dan seorang ahli materi. Subjek kedua adalah siswa kelas IV SDN Cilebut 01 yang terdiri dari 25 siswa sebagai responden untuk mengetahui respons dalam penggunaan video animasi.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan tiga cara yakni angket observasi dan wawancara serta data untuk mengukur pemahaman siswa. Angket digunakan sebagai penilaian validasi ahli dan juga untuk melihat respons siswa. Sementara observasi wawancara digunakan sebagai langkah dalam menganalisis kebutuhan.

a. Angket

Instrumen Angket digunakan sebagai penilaian validasi untuk para ahli, respon guru dan respon siswa terhadap produk yang telah digunakan sehingga mendapatkan data dari ahli media dan materi serta respon siswa

b. Observasi dan Wawancara

Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pembelajaran sekolah. Serta mengamati dan menganalisis permasalahan yang terdapat disekolah. Wawancara dilakukan bersama dengan wali kelas membahas terkait proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran saat belajar serta pemahaman siswa terkait materi pembelajaran, tujuan dari wawancara ini adalah menganalisis kebutuhan serta mencari solusi dari kebutuhan tersebut.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada pengembangan produk ini yang digunakan untuk mengumpulkan data pada produk video animasi berbasis canva adalah sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Observasi digunakan untuk pengamatan kepada peserta didik saat pembelajaran untuk mengetahui persoalan yang terjadi di dalam kelas sehingga dapat memberikan solusi yang tepat.

Tabel 3.4 Lembar Observasi Analisis Kebutuhan

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Apakah peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru?		
2	Apa jenis media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik?		
3	Apakah media pembelajaran yang terdapat disekolah dapat memotivasi peserta didik?		
4	Apakah peserta didik terlihat antusias dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang terdapat disekolah?		
5	Apakah media pembelajaran yang terdapat disekolah dapat memudahkan peserta didik untuk belajar?		

6	Perlukah adanya pengembangan media pembelajaran?		
---	--	--	--

b. Daftar Pertanyaan Wawancara

Hasil dari wawancara merupakan analisis kebutuhan untuk mengetahui proses pembelajaran yang digunakan disekolah dasar tersebut. Wawancara ini dilakukan kepada guru kelas IV SDN Cilebut 01 untuk menggali informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan video animasi berbasis canva saat awal observasi.

Tabel 3.5 Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan

No	Pernyataan Pewawancara	Jawaban responden
1	Kesulitan apa yang dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran?	
2	Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan itu terjadi?	
3	Dalam proses pembelajaran, apa saja media pembelajar an yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik?	
4	Apakah peserta didik paham tentang materi yang telah diajarkan?	
5	Kebutuhan apa saja yang diperlukan didalam proses pembelajaran dikelas?	

6	Apakah guru telah memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran?	
7	Media pembelajaran seperti apa yang diperlukan oleh peserta didik saat ini?	

c. Angket Validasi

Angket validasi digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media yang divalidasi oleh ahli media dan kelayakan materi dari ahli materi. Angket ini juga bertujuan untuk mendapatkan nilai beserta saran dan komentar dari para ahli mengenai produk emodul yang sedang dikembangkan. Penilaian ini digunakan untuk acuan apakah produk ini sudah dapat diimplementasikan dan juga apakah produk ini sudah valid atau belum. Di bawah ini merupakan kisi-kisi instrument validasi ahli media dan ahli materi pada penelitian pengembangan video animasi berbasis canva pada materi bentuk dan fungsi tubuh hewan pada kelas IV SDN Cilebut 01.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumnen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
1	Visual	1, 2, 3, 4, 5 dan 6.	6
2	.Audio	7, 8, dan 9.	3
3	Kualitas	10	1
4	Isi	11	1

(Permata, Gita & Zulherman, 2021)

Tabel 3.7 Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
1	Kelayakan Isi	1, 2, 3 dan 4.	4
2	.Kelayakan Penyajian	5, 6 dan 7.	3
3	Kelayakan Bahasa	8, 9 dan 10.	3

(Permata, Gita & Zulherman, 2021)

d. Angket Respon Guru

Angket respon peserta didik digunakan sebagai umpan balik antara guru dan peserta didik mengenai video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan. Instrument angket berupa instrument angket hasil respon Guru untuk mengukur efektifitas produk yang dikembangkan.

Tabel 3.8 Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Video animasi yang dikembangkan sesuai dengan materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.					
2	Media pembelajaran video animasi berbasis canva dapat membantu siswa menambah pengetahuan tentang materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.					

3	Video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.					
4	Video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.					
5	Tampilan video animasi menarik.					
6	Bahasa yang digunakan pada video animasi jelas dan mudah dipahami.					

e. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan bertujuan untuk mengumpulkan respon peserta didik terhadap penggunaan video animasi berbasis canva melalui sebuah angket yang diberikan kepada peserta didik. Instrument angket berupa instrument angket hasil respon peserta didik untuk mengukur efektifitas produk yang dikembangkan.

Tabel 3.9 Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Materi dalam video pembelajaran ini mudah saya pahami.					
2	Video pembelajaran ini dapat mempermudah saya untuk menambah pengetahuan tentang bagian dan fungsi tubuh hewan.					

3	Animasi dalam video menarik untuk dilihat.					
4	Penjelasan dalam video menggunakan Bahasa yang mudah dipahami.					
5	Terdapat animasi yang menggambarkan berbagai aktivitas hewan.					
6	Tampilan video pembelajaran ini menarik.					
7	Animasi, gambar, dan tulisan dalam video ini terlihat jelas.					
8	Video pembelajaran ini menumbuhkan minat belajar saya.					
9	Video pembelajaran ini meningkatkan pemahaman siswa.					
10	Video pembelajaran ini bermanfaat bagi saya.					

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data berguna untuk menyimpulkan data yang sudah diperoleh peneliti mengenai video animasi berbasis canva. Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif yang menjelaskan sebagai berikut.

1. Teknik Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari tanggapan guru kelas IV SDN Cilebut 01. Data dari observasi saat implementasi pengembangan video animasi berbasis canva dan masukan dari ahli

media dan ahli materi digunakan untuk melakukan revisi terhadap pengembangan video animasi berbasis canva yang dibuat.

2. Teknik Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil data yang sudah diperoleh dari para ahli dengan melakukan penyebaran angket.

a. Analisis Validasi Ahli

Peneliti membuat lembar verifikasi yang berisi rincian pertanyaan. validator kemudian memberikan jawaban dengan memeriksa kategori yang diberikan oleh peneliti berdasarkan skala Likert yang terdiri dari lima skala penilaian, sebagai berikut:

Tabel 3.10 Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi ahli akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Herwati, 2016:32) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Kemudian untuk hasil akhir dari validasi akan dimasukkan kedalam kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 3.11 Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

b. Analisis Angket Respon Guru dan Siswa

Peneliti membuat angket respon guru dan siswa yang berisi butiran soal. Angket tersebut dijawab dengan memberi centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.12 Penskoran Pada Angket

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4

Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Hasil angket respon guru dan siswa akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut (Herwati, 2016 : 32)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari presentase dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan siswa, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut :

Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Deskripsi Validasi Ahli

a. Validasi Ahli Media

Penilaian ahli adalah metode untuk menentukan kinerja produk dengan menambahkan nilai pada produk yang sedang dikembangkan. Kesesuaian produk yang dikembangkan guna mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak untuk digunakan, produk yang dikembangkan dalam hal ini ialah media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.

Saran dan kritikan dari validator menjadi penilaian dan perbaikan pada produk yang dikembangkan. Produk divalidasi oleh dua ahli dari dua bidang yang berbeda, yaitu terdiri dari ahli media dan ahli materi. Ahli media dan materi pada penelitian ini merupakan seorang dosen di Universitas Pakuan. Produk yang dikembangkan diberikan penilaian menggunakan angket dengan melewati beberapa proses perbaikan.

Validasi ahli media ditunjukkan untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan saran terkait produk video animasi pada materi bentuk dan fungsi tubuh hewan. Validasi ahli media melakukan penilaian dari segi desain visual, audio, kelayakan dan isi. Validator ahli

media pada pengembangan ini merupakan seorang dosen di Universitas Pakuan yang menguasai dibidang ilmu komputer yang bernama M. Ginanjar Ganeswara, S. Kom., M.Pd. Berikut adalah hasil penilaian produk video animasi pada materi bentuk dan fungsi tubuh hewan oleh ahli media.

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Validasi Video Animasi Oleh Ahli Media

No	Butir Pernyataan	Nilai	
		Revisi 1	Revisi 2
1	Kesesuaian tampilan dengan <i>background</i>	5	5
2	Kombinasi warna yang menarik	4	5
3	Kesesuaian penempatan gambar dan animasi	4	5
4	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas	5	5
5	Animasi tulisan yang ditampilkan jelas dan menarik	5	5
6	Ilustrasi mudah dipahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	4	5
7	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi	4	4
8	Suara yang disajikan jelas	4	5
9	Antara suara dengan animasi sesuai	5	5
10	Kualitas video bagus	5	5
11	Kualitas video runtut sesuai materi	5	5

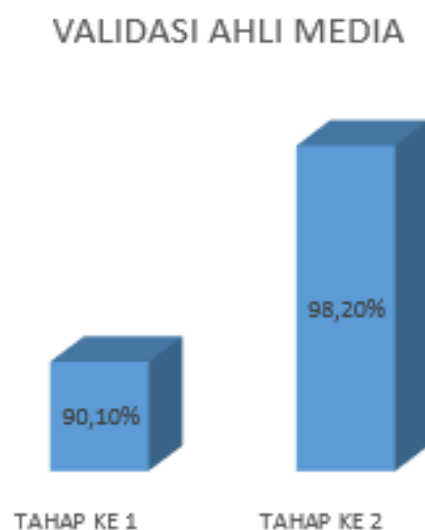
Total Penilaian	50	
Skor Maksimal	55	55
Nilai=Skor diperoleh/skor maksimal x 100%		
Total Validitas	90,1%	98,2%

Berdasarkan tabel 4.1 hasil setelah melakukan validasi kepada ahli media dengan dua kali revisi pada produk video animasi dapat dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Tampilan *Background* yang sangat sesuai
- 2) Kombinasi warna sangat menarik
- 3) *Setting* gambar dan animasi sangat sesuai
- 4) Animasi tulisan yang ditampilkan sangat jelas dan menarik
- 5) Ilustrasi sangat mudah dipahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari
- 6) Musik pengiring dan narasi sangat sesuai
- 7) Suara yang disajikan sangat jelas
- 8) Antara suara dengan animasi sesuai
- 9) Kualitas video sangat bagus
- 10) isi video sangat runtut sesuai materi

Berdasarkan hasil pemaparan di atas penilaian pada video animasi yakni pada angket yang berisi 11 pernyataan dengan skor antara 1 sampai 5, maka dari 11 pernyataan tersebut dapat diperoleh nilai pada revisi 1 dengan persentase 90,1% dan pada revisi 2 dengan persentase 98,2%. Apabila disesuaikan dengan

tabel kelayakan penilaian yang sudah didapatkan maka produk pengembangan video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan berada pada kategori “sangat layak” dengan nilai tersebut produk yang dikembangkan dianggap layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di sekolah dan terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki. Semua bentuk perbaikan dan kekurangan yang perlu ditambahkan dalam item yang telah diperbaiki melalui pengembangan sesuai saran dan masukan ahli media. Tabulasi hasil validasi ahli media disajikan dalam bentuk diagram pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.1 Tabulasi Hasil Validasi Ahli Media

Mengenai data kualitatif yang dikumpulkan mengikuti saran dan masukan dari ahli media setelah meninjau dan mengevaluasi produk yang dikembangkan, Saran dan masukannya adalah

mengubah volume pada musik dalam video animasi menjadi lebih kecil agar suara penjelasan materi atau narrator dapat lebih jelas dan terdengar.

Tabel 4.2 Revisi Oleh Ahli Media

Catatan perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Mengecilkan volume musik dan membesarkan suara narator		

b. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi ditunjukkan guna mendapatkan penilaian, kritikan serta saran yang membangun terhadap produk

yang dirancang dan dikembangkan agar produk sesuai dengan materi pelajaran dan menjadi produk yang lebih baik lagi. Ahli materi menilai dari segi aspek materi pada video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan. Ahli validasi materi menilai kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan juga kelayakan bahasa. Ahli materi dalam pengembangan ini merupakan seorang dosen di Universitas Pakuan yang bernama Resyi A Gani, S. Kom., M.Pd. Berikut adalah hasil penilaian oleh ahli materi terhadap video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Video Animasi Oleh Ahli Materi

No	Butir Pernyataan	Nilai	
		Revisi 1	Revisi 2
1	Kesesuaian isi dengan KD dan Indikator	4	4
2	Penyajian materi yang sistematis	4	4
3	Ilustrasi yang mendukung kejelasan materi	2	4
4	Penampilan video menarik	5	5
5	Kemudahan memahami materi menggunakan media video animasi	4	4
6	Kesesuaian kombinasi warna, tulisan, dan gambar	3	4
7	Kejelasan ilustrasi gambar	3	4
8	Struktur kalimat yang digunakan jelas	2	4

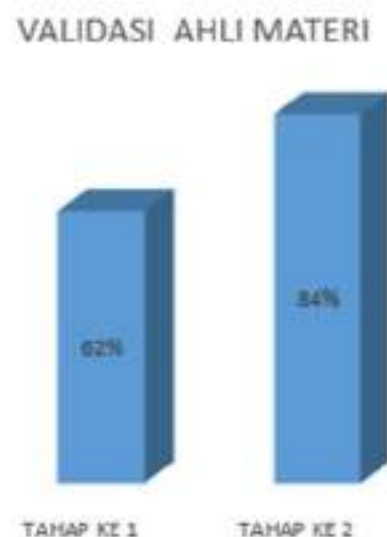
9	Bahasa yang digunakan komunikatif	2	4
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD	5	5
Penilaian Total		31	42
Skor Maksimum		50	50
Nilai=Skor diperoleh/skor maksimal x 100%			
Hasil Validasi		62%	84%

Berdasarkan tabel 4.2 data hasil uji validasi produk pengembangan video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan yang dilakukan oleh ahli materi dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Isi video animasi sudah sesuai dengan KD dan Indikator
- 2) Penyajian materi yang sangat sistematis
- 3) Ilustrasi yang dibuat sangat mendukung kejelasan materi
- 4) Penampilan video sangat menarik
- 5) Video animasi memudahkan untuk memahami materi
- 6) Kombinasi warna, tulisan dan gambar sudah sesuai
- 7) Ilustrasi gambar sangat jelas
- 8) Struktur kalimat yang digunakan sangat jelas
- 9) Bahasa yang digunakan sudah komunikatif
- 10) Bahasa yang digunakan sangat sesuai dengan EYD

Berdasarkan hasil pemaparan di atas penilaian pada video animasi, maka dapat diperoleh dari pernyataan yang berjumlah 10

dengan skor antara 1 sampai 5, maka dari 10 pernyataan tersebut diperoleh nilai dari revisi 1 dengan persentase 62% dan nilai dari revisi 2 dengan persentase 84%. Jika dilihat dan disesuaikan dengan tabel kelayakan penilaian produk yang didapatkan, maka produk pengembangan video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan dapat dikatakan “sangat layak” dengan nilai tersebut itu menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Ada kekurangan pada produk yang dikembangkan dan perbaikan diperbaiki dengan kritik dan saran dari ahli materi, sehingga menghasilkan produk yang lebih baik. Tabulasi hasil validasi ahli media disajikan dalam bentuk diagram pada gambar di bawah ini:

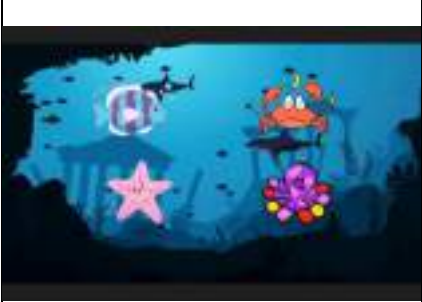
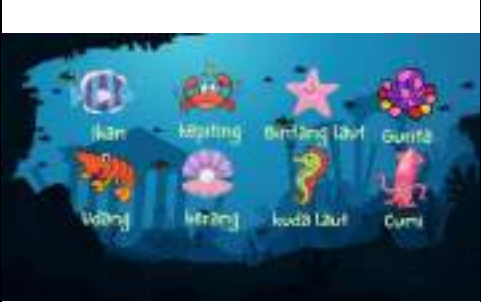


Gambar 4.2 Tabulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran ahli materi setelah melihat dan menilai produk yang dikembangkan, maka ahli materi memberikan masukan antara lain sebagai berikut:

Tabel 4.4 Revisi Oleh Ahli Materi

Catatan Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Penambahan slide gambar animasi pergerakan hewan.	Tidak ada slide animasi pergerakan hewan.	 The 'Sesudah Revisi' column contains three separate image slides, each with a caption in Indonesian: Slide 1 (Birds): Shows three brown birds in flight over a green field. Caption: "Burung akan memundakkan kepalanya ketika terbang" (The bird will raise its head when it flies). Slide 2 (Shark): Shows a blue shark swimming in the ocean near a coral reef. Caption: "Ikan yang telah makan akan berenang di sekitar koral ketika sedang mencari ikan lainnya" (The fish that has eaten will swim around the coral when looking for other fish). Slide 3 (Cats): Shows two black cats walking on green grass. Caption: "Ikan kucing akan bergerak dengan cara melangkah" (The cat fish will move by stepping).

		  
Tambahkan nama hewan dan contoh hewan dari setiap habitat.	 	 



Setelah melewati penilaian 2 ahli validasi dan memperoleh data, validitas akan dikonversi untuk mendapatkan kesimpulan mengenai validitas video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan. Berikut kesimpulan data hasil penilaian dari 2 ahli yakni ahli media dan ahli materi.

Tabel 4.5 Penilaian Ahli

Validator	Nilai
Ahli Media	98,2%
Ahli Materi	84%
Rata-rata total	91,1%

Berdasarkan tabel 4.3 hasil rata-rata total dari validasi media dan validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan “Sangat Layak” dengan rata-rata nilai total 91,1% Artinya video animasi dapat diterapkan dengan sangat baik dalam pembelajaran di sekolah serta layak diuji coba.

2. Respon Guru

Sebelum uji coba terhadap siswa peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu terhadap guru kelas IV guna mengetahui respons guru pada produk pengembangan video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan, Proses ini dilakukan dengan menggunakan 6 pertanyaan kuesioner untuk mendapatkan respons terkait pengembangan video animasi. Uji coba dilakukan pada guru kelas IV, yakni Lia Susilaningtyas, S.Pd . Berikut akan dipaparkan deskripsi respons guru yang diperoleh dengan menggunakan angket setelah menggunakan video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.

Tabel 4.6 Hasil Respon Guru Pada Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva

No	Pernyataan	Nilai
1	Video animasi yang dikembangkan sesuai dengan materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.	5
2	Media pembelajaran video animasi berbasis canva dapat membantu siswa menambah pengetahuan tentang materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.	5
3	Video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.	5
4	Video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.	5
5	Tampilan video animasi menarik.	5

6	Bahasa yang digunakan pada video animasi jelas dan mudah dipahami.	4
Total skor		29
Skor maksimal		30
Nilai= total skor/skor maksimal X 100%		
Total Respons		96,7%

Berdasarkan pemaparan pada tabel 4.6 penilaian yang diperoleh dari respons guru terhadap pengembangan video animasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Video animasi yang dikembangkan sudah sesuai dengan materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.
- 2) Media pembelajaran video animasi berbasis canva sangat membantu siswa menambah pengetahuan tentang materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.
- 3) Video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa.
- 4) Video animasi dapat sangat membantu guru dalam menyampaikan materi bentuk dan fungsi tubuh hewan
- 5) Video animasi sangat menarik
- 6) Bahasa yang digunakan pada video animasi jelas dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil pemaparan di atas penilaian pada video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan menggunakan angket yang berisikan 6 pernyataan dengan skor antara 1 sampai 5 dengan kategori penilaian maka dari 6 pernyataan tersebut dapat diperoleh

nilai maksimal yaitu 30 dengan persentase 96,7% apabila dilihat dan disesuaikan hasil respons guru dengan tabel kelayakan. Produk yang dikembangkan saat itu dikatakan “sangat layak” untuk digunakan dalam pengajaran di sekolah.

3. Respon Peserta Didik Berdasarkan Uji Coba

Uji coba pelaksanaan dilakukan di SDN Cilebut 01 pada kelas IV SD, pada kelas IV ini terdapat permasalahan mengenai media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan hendak dijadikan penelitian dan pengembangan. Pelaksanaan uji coba produk media pembelajaran video animasi dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan angket yang berisi sepuluh pernyataan, total pengisian angket sebanyak 25 peserta didik. Peneliti sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu kepada guru kelas untuk mengkoordinasikan penggunaan produk, kemudian setelah peserta didik menggunakan produk tersebut peserta didik mengisi lembar angket yang diberikan. Dan dibawah ini akan dijelaskan respon peserta didik yang diperoleh dengan diajukan metode kuesioner angket setelah menggunakan produk video animasi.

Respon peserta didik terhadap produk video animasi dapat diketahui menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yaitu dengan rumus berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Berikut akan dipaparkan melalui tabel data rekapitulasi data respon peserta didik setelah menggunakan video animasi berbasis canva.

Tabel 4. 7 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Pada Penggunaan Video Animasi Berbasis Canva

Responden	Total Skor	Jumlah Skor Maksimal	Persentase (%)	Rata-rata Persentase
1	44	50	88%	87,44%
2	44	50	88%	
3	47	50	94%	
4	45	50	90%	
5	45	50	90%	
6	44	50	88%	
7	46	50	92%	
8	46	50	92%	
9	40	50	80%	
10	40	50	80%	
11	43	50	86%	
12	47	50	94%	
13	43	50	86%	
14	40	50	80%	
15	44	50	88%	
16	46	50	92%	
17	49	50	98%	
18	44	50	88%	
19	44	50	88%	
20	41	50	82%	
21	44	50	88%	
22	40	50	80%	
23	47	50	94%	
24	40	50	80%	

25	40	50	80%	
----	----	----	-----	--

*data lengkap ada di lampiran

Berdasarkan hasil rekapitulasi data penilaian pada tabel diatas yang dilakukan terhadap 25 peserta didik, video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan yang digunakan peserta didik kelas IV SD memperoleh hasil nilai respon yang sangat layak. Karena dapat dilihat dari besarnya rata-rata persentase yang diberikan oleh peserta didik sebesar 87,44%. Nilai tersebut berada diantara 80% - 100%, sehingga penggunaan video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan dinyatakan sangat layak digunakan peserta didik dalam proses pembelajarannya dan secara umum video animasi ini tidak diperlukan adanya revisi.

B. Pembahasan

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang berguna untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran audio visual yang diduga dapat mendukung atau membantu siswa selama proses pengajaran di kelas. Video animasi ini dapat meringankan tugas guru sebagai pengganti penjelasan yang membutuhkan waktu yang relatif lama.

Berdasarkan observasi dan wawancara guru di sekolah, didapat informasi yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran di sekolah sehingga media

pembelajaran yang disekolah sangat monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik. Maka upaya peneliti dalam permasalahan tersebut adalah membuat produk media pembelajaran yaitu video animasi.

Penelitian mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi bentuk dan fungsi tubuh hewan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate). Langkah pertama adalah melakukan analisis kebutuhan. dengan melakukan mengumpulkan informasi terkait permasalahan dalam pembelajaran di SDN Cilebut 01 khususnya di kelas IV. Analisis kebutuhan menggunakan cara observasi dan wawancara terhadap guru kelas dan peserta didik lalu ditemukan permasalahan bahwa di kelas IV siswa mengalami kesulitan belajar dengan faktor yang menyebabkannya adalah kurangnya siswa memperhatikan guru ketika sedang menjelaskan sehingga tidak memudahkan peserta didik untuk belajar. Hal itu dikarenakan jenis media pembelajaran yang digunakan hanyalah visual seperti poster dan potongan gambar, maka dari itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran dengan sesuatu produk yang baru yaitu video animasi berbasis canva.

Pada tahapan kedua, yakni desain. Peneliti membuat desain atau rancangan video animasi sesuai dengan unsur-unsur yang perlu dimuat dalam video animasi seperti kelayakan isi, kelayakan

penyajian, dan kelayakan bahasa (Permata, Gita & Zulherman : 2021). Peneliti memulai merancang bagian-bagian dalam video animasi dengan menggunakan Canva. Menurut Dewi, I. P., Sofya, R., dan Itda, A. (2018) aplikasi canva merupakan program desain yang dapat diakses secara online. Beragam tools di dalam canva digunakan untuk membuat desain grafis yang canti seperti poster, info grafis, logo, kartu nama, buletin, brosur, pamflet, resume, presentasi, grafik, sertifikat, label, kartu pos, dan sebagainya yang bisa juga dimanfaatkan untuk membuat konten media sosial.

Tahap ketiga yaitu pengembanagn, setelah video animasi disusun peneliti lakukan validasi produk yang dikembangkan kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi media dilakukan oleh M. Ginanjar Ganeswara, S. Kom., M.Pd. diperoleh beberapa saran dan kritikan yang telah disebutkan di atas untuk menjadikan produk yang di kembangkan menjadi lebih baik lagi. Video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan mendapatkan nilai 98,2% berdasarkan angket penilaian dan masuk ke dalam standar yang sangat layak untuk pengajaran di kelas sesuai kriteria yang diungkapkan oleh Arikunto (2013). Hasil uji validasi materi yang dilakukan oleh Resyi A Gani, S.Kom., M.Pd. diperoleh beberapa saran dan kritikan yang sudah disebutkan di atas untuk menjadikan produk yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi. Vidoe animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan mendapatkan nilai 84%

berdasarkan angket penilaian dan masuk ke dalam standar sangat layak untuk pembelajaran di sekolah sesuai kriteria yang di ungkapkan oleh Arikunto (2013). Berdasarkan rata-rata penilaian kedua ahli tersebut, Video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan memperoleh skor 91,1% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Tidak lupa memberikan instrumen penilaian kepada guru wali kelas IV yaitu Lia Susilaningtyas, S.Pd untuk mengetahui kelayakan video animasi yang akan diimplementasikan, dan hasil persentase penilaian yaitu 96,7%.

Setelah melewati tahap validasi ahli, pada tahap keempat produk yang sudah diperbaiki sesuai saran dan kritik para ahli kemudian diimplementasikan dan diuji coba dilapangan. Pada tahap implelementasi ini dilakukan uji coba terbatas kepada peserta didik sebanyak 25 orang peserta didik dikelas IV sekolah dasar. Pada uji coba ini peneliti masuk kedalam kelas dan menyiapkan proyektor untuk menayangkan video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan didepan kelas, kemudian setelah tayangan video selesai peserta didik diberikan angket respon kelayakan mengenai penggunaan produk video animasi yang dimana di angket respon kelayakan berisi sepuluh pernyataan mengenai responnya terhadap penggunaan produk video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan dengan tujuan peneliti mengetahui respon peserta didik

setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Dan hasil respon peserta didik mengenai produk video animasi berbasis canva pada materi bentuk dan fungsi tubuh hewan alhamdulillah dinyatakan sangat layak dan baik dengan persentase penilaian rata-rata sebesar 87,44% untuk digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran materi bentuk dan fungsi tubuh hewan, dan secara umum produk video animasi berbasis canva ini tidak perlu direvisi dan dinyatakan layak untuk diimplementasikan tanpa adanya revisi.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian hasil pengembangan dan uji coba video animasi berbasis Canva materi bentuk dan fungsi tubuh hewan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada proses pengembangan video animasi berbasis canva materi bentuk dan fungsi tubuh hewan menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Pada langkah pertama dilakukan analisis kebutuhan di SDN Cilebut 01 khususnya pada kelas IV dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa dan memperoleh bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran di sekolah sehingga media pembelajaran yang disekolah sangat monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik. Tahap kedua penulis melakukan perencanaan dan pengembangan produk video animasi, setelah produk selesai peneliti melakukan validasi kepada para ahli yakni ahli media dan ahli materi untuk mengidentifikasi kekurangan dan membuat item yang dihasilkan lebih baik untuk menghasilkan produk akhir. Tahap keempat yakni penerapan dan uji coba dilakukan pada siswa kelas IV sejumlah 25 orang siswa untuk

mengetahui kelayakan video animasi berbasis canva pada materi bentuk dan fungsi tubuh hewan. Tahap kelima yakni mengetahui respons guru dan siswa pada produk yang dikembangkan dan memperoleh respons positif.

2. Berdasarkan hasil validasi ahli, respons guru dan siswa serta analisis pemahaman siswa. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa video animasi materi bentuk dan fungsi tubuh hewan layak digunakan, hasil persentase yang diperoleh ahli media sebesar 98,2% yang artinya video animasi sangat layak. Ahli materi memperoleh hasil persentase sebesar 84% yang artinya video animasi layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil respons guru dan siswa memperoleh persentase sebesar 96,7% untuk respons guru dan memperoleh persentase 87,44% untuk respons siswa.

B. Saran

Berikut adalah saran yang dibuat berdasarkan penelitian yang dilakukan :

1. Bagi guru, dapat mengembangkan produk video animasi berbasis canva dengan menambahkan animasi yang jauh lebih banyak agar peserta didik jauh lebih semangat dalam proses pembelajarannya
2. Bagi peneliti, dapat di manfaatkan sebagai sarana alternatif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkanya secara

optimal dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

C. Rekomendasi

Rekomendasi yang diajukan berlandaskan penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi berbasis canva materi bentuk dan fungsi tubuh hewan dapat membantu penyampaian informasi mengenai materi pembelajaran, maka diharapkan dapat diperluas pada materi lain.
2. Media pembelajaran video animasi berbasis canva materi bentuk dan fungsi tubuh hewan diharapkan mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat dipakai guru untuk meningkatkan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, R Ramadhani, M. Juliana, M. Safitri, M. Munsarif Jamaludin, dan Janner Simarmata. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Awalia, Izomi, Aan Subhan Pamungkas, dan Trian Alamsyah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD." *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10(1): 49-56
- Garris Pelangi. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA." *Jurnal Sasindo Unpam* 8(2): 1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>.
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman Zulherman. 2021. "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 5(4): 2384–94.
- Herwati. 2016. "Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi." *Jurnal Lentera Pendidikan LPPM UM METRO* 1(1): 28–36.
- Iskandar, Harris. 2017. *Siklus Hidup dan Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Langka*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Leryan, Lucius Pravasta Alver, Christophorus Putro Damringtyas, Mario Priyo Hutomo, dan Brigida Intan Printina. 2018. "The Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History." *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*. 190-203
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 457.

- Miftah, M. 2013. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan* 1(2): 95-100.
- Monoarfa, Merrisa, and Abdul Haling. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru." *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*: 1085–92.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nailiah, Indah Mafazatin, dan Erwin Rahayu Saputra. 2022. "Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD." *JIPD: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 6(1): 8-15.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat* 3(1): 173. https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/423559/mod_resource/content/2/Bahan%bacaan.pdf
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12(2): 317–27.
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. 2021. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 04(02): 335–43. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimassiliwangi/article/view/6859/2593>.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, Novika Auliyana, Sa'dun Akbar, and Yuniastuti. 2018. "Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3(12): 1572–82. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11796>.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sujana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru

- Sumartiwi, Ni Made, I Made Suarjana dan Putu Rahayu Ujjanti. 2022. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 5(2): 220-230.
- Supradaka. 2022. "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis Melejit Dengan Membukukan Rekor Salah Satu Pemasukan Terbesarnya Datang Dari Pengguna Premium Yang Berjumlah Sebanyak." *Ikraith-Teknologi* 6(74): 62–68.
- Tanjung, Rahma Elvira, dan Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika". *Voteteknika: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika* 7(2): 79-85.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Prapenelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian
Jalan Pakuan Kota Pos 431, E-mail: kip@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8373601 Bogor

Nomor : 5257/WADEK/IFKIP/IX/2022

19 September 2022

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala sekolah SDN CILEBUT 01
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu
untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama	: MUHAMMAD RIZQI
	: AZQIYYA
NPM	: 037118121
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU
	: SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

an Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sandi Budiana, M.Pd.
NIK: 11006025469

Lampiran 2 Surat izin penelitian

	UNIVERSITAS PAKUAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN <i>Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian</i>		
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;"> Nomor : 2087/WADEK I/FKIP/NI/2022 Lampiran : - Perihal : Izin Penelitian </td> <td style="width: 40%; text-align: right; vertical-align: top;"> 13 Desember 2022 </td> </tr> </table>		Nomor : 2087/WADEK I/FKIP/NI/2022 Lampiran : - Perihal : Izin Penelitian	13 Desember 2022
Nomor : 2087/WADEK I/FKIP/NI/2022 Lampiran : - Perihal : Izin Penelitian	13 Desember 2022		
Yth. Kepala SDN Cilebut 01 di Bogor			
Dengan hormat, Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa: Nama : Muhammad Rizqi Azqiyya NPM : 037118121 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Semester : Akhir untuk mengadakan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 14 s.d. 21 Desember 2022 mengenai: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUBUH HEWAN. Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.			
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,  Samji Budiana, M.Pd. NIK. 1.1006 025 469			
Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608 http://www.fkip.unpak.ac.id email : fkip@unpak.co.id			

Lampiran 3 SK bimbingan skripsi



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

SURAT KEPUTUSAN
 DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS PAKUAN
 NOMOR: 98/SK/D/FKIP/2023

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UNIVERSITAS PAKUAN

DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- | | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------|---|----------------------------|--------------------|------------------------------|-------------------------|------|-------------------------|-----|-------------|---------------|---------------------------------|---------------|---|
| Menimbang | 1. Bahwa demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku.
2. Bahwa perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Skripsi merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk menempuh ujian Sarjana.
4. Ujian Sarjana harus terlaksana dengan baik. | | | | | | | | | | | | |
| Mengingat | 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Mengapakan Perubahan dan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 150/KEP/REK/XI/2021, tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Ketua Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025. | | | | | | | | | | | | |
| Memperhatikan | Hasil rapat pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. | | | | | | | | | | | | |
| Menetapkan
Pertama | <p style="text-align: center;">MEMUTUSKAN</p> <p>Mengangkat Saudara:</p> <table border="0"> <tr> <td>Dr. Nolin Budazaman, M.Pd.</td> <td>: Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Dedy Saeful Zuh M.Pd., M.Pd.</td> <td>: Pembimbing Pendamping</td> </tr> </table> <p>sebagai pembimbing dari:</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>: Muhammad Riqi Azzayya</td> </tr> <tr> <td>NPM</td> <td>: 037118121</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUBUH HEWAN</td> </tr> </table> | Dr. Nolin Budazaman, M.Pd. | : Pembimbing Utama | Dedy Saeful Zuh M.Pd., M.Pd. | : Pembimbing Pendamping | Nama | : Muhammad Riqi Azzayya | NPM | : 037118121 | Program Studi | : Pendidikan Guru Sekolah Dasar | Judul Skripsi | : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUBUH HEWAN |
| Dr. Nolin Budazaman, M.Pd. | : Pembimbing Utama | | | | | | | | | | | | |
| Dedy Saeful Zuh M.Pd., M.Pd. | : Pembimbing Pendamping | | | | | | | | | | | | |
| Nama | : Muhammad Riqi Azzayya | | | | | | | | | | | | |
| NPM | : 037118121 | | | | | | | | | | | | |
| Program Studi | : Pendidikan Guru Sekolah Dasar | | | | | | | | | | | | |
| Judul Skripsi | : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI BENTUK DAN FUNGSI TUBUH HEWAN | | | | | | | | | | | | |
| Kedua | Kepada yang bersangkutan diberlakukan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan. | | | | | | | | | | | | |
| Ketiga | Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan seperlunya. | | | | | | | | | | | | |

Ditetapkan di Bogor
 pada tanggal 2 Januari 2023



- Tembusan:
1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Rektor I, dan II Universitas Pakuan
 3. Kepala BAAK/BAUm Universitas Pakuan
 4. Para Dekan Fakultas di Lingkungan Universitas Pakuan

Jalan Pakuan Kotak Pos 452, Bogor 16143, Telepon (0251) 8375608
<http://www.fkip.unpak.ac.id> email : fkip@unpak.co.id

Lampiran 4 Balasan izin penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI CILEBUT 01
Jalan Pendidikan No 15 RT. 003/04 Desa Cilebut Barat Kecamatan Sukaraja Kabupaten Bogor
Kode Pos: 16710. ☎ (0251) 7533628, e-mail: sdncilebut01@yahoo.co.id

NSS : 101020204012
NPSN : 20201090

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 268. Bid.Kepeg / 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD NEGERI CILEBUT 01
Kec Sukaraja Desa Cilebut Barat Kab Bogor, Menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Rizqi Azqiyya
NPM : 037118121
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : 8

Nama tersebut di atas adalah Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Pakuan yang telah melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar
Negeri Cilebut 01, dalam rangka penyusunan skripsi yang bersangkutan

Demikian Surat Keterangan ini Kami buat untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya

Bogor, 23 Desember 2022



Hendriyanto, S. Pd M. Pd
NIP. 196712221968032002

Lampiran 5 Surat keterangan validitas ahli media

SURAT INSTRUMEN VALIDITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Expert : M. Ginanjar Ganeswara

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima produk pengembangan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Video Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk dan Fungsi Tubuh Hewan" yang disusun oleh :

Nama : Muhammad Rizqi Azqiyya

NPM : 037116121

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan penilaian aspek media terhadap produk pengembangan, maka produk pengembangan pada penelitian tersebut dinyatakan **"TIDAK VALID"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 22 - 12 - 2022



M. Ginanjar Ganeswara

Expert

Lampiran 6 Surat keterangan validitas ahli materi

SURAT INSTRUMEN VALIDITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Expert : Petrs A. Gani, M. Pd.

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima produk pengembangan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Video Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk dan Fungsi Tubuh Hewan" yang disusun oleh :

Nama : Muhammad Rizqi Azqiyya

NPM : 037118121

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperlihatkan dan mengadakan penilaian aspek materi terhadap produk pengembangan, maka produk pengembangan pada penelitian tersebut dinyatakan "TIDAK VALID/VALID"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya

Bogor, 22/12 2022


Petrs A. Gani
Expert

Lampiran 7 Produk video animasi berbasis canva

https://www.canva.com/design/DAFP8NIVBYc/2ary_l7xSKZ3T8f36X6hgQ/watch?utm_content=DAFP8NIVBYc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

https://youtu.be/Xk5ETU8ea_k



Lampiran 8 Lembar penilaian ahli media

- Revisi 1



LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Instrumen Media Pembelajaran Animasi

Nama ahli : M. Ganjar Ganeswara

Tanggal : 6-12-2022

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda check list pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

1 = Tidak Baik (TB)

2 = Kurang Baik (KB)

3 = Cukup Baik (CB)

4 = Baik (B)

5 = Sangat Baik (SB)

No	Butir Pernyataan	Skor				
		1 (TB)	2 (KB)	3 (CB)	4 (B)	5 (SB)
1	Kesesuaian tampilan dengan background					✓
2	Kombinasi warna yang menarik				✓	
3	Kesesuaian penempatan gambar dan animasi				✓	
4	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas					✓
5	Animasi tulisan yang ditampilkan jelas dan menarik					✓

6	Ilustrasi mudah dipahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari				✓	
7	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi				✓	
8	Suara yang disajikan jelas				✓	
9	Antara suara dengan animasi sesuai					✓
10	Kualitas video bagus					✓
11	Kualitas video runtut sesuai materi					✓

Komentar/saran :

Volume back sound diperkecil agar suara narator lebih jelas dan terdengar.

Bogor, 6 - 12 - 2022

Validator



- Revisi 2

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA
Instrumen Media Pembelajaran Animasi

Nama ahli : M. Gimanjar Ganeswara

Tanggal : 22 - 12 - 2022

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda check list pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

1 = Tidak Baik (TB)

2 = Kurang Baik (KB)

3 = Cukup Baik (CB)

4 = Baik (B)

5 = Sangat Baik (SB)

No	Butir Pernyataan	Skor				
		1 (TB)	2 (KB)	3 (CB)	4 (B)	5 (SB)
1	Kesesuaian tampilan dengan background					✓
2	Kombinasi warna yang menarik					✓
3	Kesesuaian penempatan gambar dan animasi					✓
4	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas					✓
5	Animasi tulisan yang ditampilkan jelas dan menarik					✓

6	Ilustrasi mudah dipahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari					✓
7	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi				✓	
8	Suara yang disajikan jelas					✓
9	Antara suara dengan animasi sesuai					✓
10	Kualitas video bagus					✓
11	Kualitas video runtut sesuai materi					✓

Komentar/saran :

Bogor, 22 - 12 - 2022

Validator


M. G. Gantawara

Lampiran 9 Lembar penilaian ahli materi

- Revisi 1

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Instrumen Media Pembelajaran Animasi

Nama Ahli : *Pengji A. Gali*

Tanggal : *0 Des 2022*

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

1 = Tidak Baik (TB)

2 = Kurang Baik (KB)

3 = Cukup Baik (CB)

4 = Baik (B)

5 = Sangat Baik (SB)

No	Aspek	Butir Pernyataan	Skor				
			1 (TB)	2 (KB)	3 (CB)	4 (B)	5 (SB)
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian isi dengan KD dan Indikator				✓	
		Penyajian materi yang sistematis				✓	
		Ilustrasi yang mendukung kejelasan materi		✓			
		Penampilan video menarik					✓
2	Kelayakan Penyajian	Kemudahan memahami materi menggunakan media video animasi				✓	
		Kesesuaian kombinasi warna, tulisan, dan gambar			✓		

belajar Media / Multimedia } *Animasi* *Audio Visual* *Audio Visual*
Media } *Text* *Image* *Sound*
Media } *Text* *Image* *Sound*

- Revisi 2

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Instrumen Media Pembelajaran Animasi

Nama Ahli : *Peggy A. Gani, M. Pd.*

Tanggal : *22 Desember 2022.*

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4 dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

1 = Tidak Baik (TB)

2 = Kurang Baik (KB)

3 = Cukup Baik (CB)

4 = Baik (B)

5 = Sangat Baik (SB)

No	Aspek	Butir Pernyataan	Skor				
			1 (TB)	2 (KB)	3 (CB)	4 (B)	5 (SB)
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian isi dengan KD dan indikator				✓	
		Penyajian materi yang sistematis				✓	
		Ilustrasi yang mendukung kejelasan materi				✓	
		Penampilan video menarik					✓
2	Kelayakan Penyajian	Kemudahan memahami materi menggunakan media video animasi				✓	
		Kesesuaian kombinasi warna, tulisan, dan gambar				✓	

		Kejelasan ilustrasi gambar				✓	
3	Kelayakan Bahasa	Struktur kalimat yang digunakan jelas				✓	
		Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
		Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					✓

Komentar/saran :

Spd lebih selengkap Kejelasan / Struktur. f.

Bogor, 22 Desember 2022

Validator


Prof. A. Gani, M.P.

Lampiran 10 Lembar angket respon guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Nama : Lia Kusumawati, S.Pd.

Petunjuk :

1. Silakan Diisi/menuliskan nama tersebut diatas
2. Jika Diisi/menuliskan dengan centang (✓) pada kolom yang telah disediakan
3. Porsi yang disediakan terdiri dari skala 1 s.d 5 dengan ketentuan :
 - 1 = Tidak Baik (TB)
 - 2 = Kurang Baik (KB)
 - 3 = Cukup Baik (CB)
 - 4 = Baik (B)
 - 5 = Sangat Baik (SB)
4. Jika Diisi/menuliskan dengan matriks pada kolom ini, maka dapat mengisi kolom lain.

No	Pernyataan	Skor				
		1 (TB)	2 (KB)	3 (CB)	4 (B)	5 (SB)
1	Video animasi yang dikembangkan sesuai dengan materi bentuk dan fungsi tubuh hewan.					✓
2	Media pembelajaran video animasi berbasis cerita dapat membantu siswa memahami pengetahuan tentang materi bentuk dan					✓

3	Video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa					✓
4	Video animasi dapat membantu guru dalam penyampaian materi bentuk dan fungsi tubuh hewan					✓
5	Tampilan video animasi menarik					✓
6	Bahasa yang digunakan pada video animasi jelas dan mudah dipahami				✓	

Komentar/gambaran:

Video sudah terlihat menarik, hanya saja bahasa yang digunakan seperti kung fu.

Lampiran 11 Lembar angket respon siswa

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : Indira Nur Hafidha

No. Absen : 1

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah pernyataan ini untuk diisi oleh siswa
2. Pada angket ini terdapat 10 pernyataan. Berilah jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihannya.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah diisi.

B. Keterangan Pilihan Jawaban

Nilai 1 : Sangat Baik (SB)

Nilai 2 : Baik (B)

Nilai 3 : Cukup (C)

Nilai 4 : Kurang (K)

Nilai 5 : Sangat Kurang (SK)

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (SB)	2 (B)	3 (C)	4 (K)	5 (SK)
1	Nilai dalam video pembelajaran ini sudah saya peroleh.				✓	
2	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan saya untuk memahami.					✓

	Pengalaman sangat bagus dan menyenangkan.					
3	Antusias dalam video menarik untuk dilihat.				✓	
4	Pengalaman dalam video menggunakan bahasa yang mudah dipahami.				✓	
5	Terdapat contoh yang menggambarkan kegiatan di kelas.				✓	
6	Tampilan video pembelajaran ini menarik.					✓
7	Aktual, praktis, dan relevan dengan video ini terlihat jelas.					✓
8	Video pembelajaran ini memudahkan untuk belajar saya.				✓	
9	Video pembelajaran ini meningkatkan produktivitas saya.					✓
10	Video pembelajaran ini membantu bagi saya.				✓	

Latihan Soal dan Jawaban Penguji B2B

Nama : Pratiwi, Dita

No. Absen : 7

A. Jawablah Pertanyaan

1. Sebutkan pengertian dari penguji B2B!
2. Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)
3. Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)

B. Berikanlah Jawaban

Jawab : 1. Penguji B2B

Jawab : 2. 1. Jumlah data

Jawab : 3. 1. Jumlah data

Jawab : 4. 1. Jumlah data

Jawab : 5. 1. Jumlah data

Jawab : 6. 1. Jumlah data

Jawab : 7. 1. Jumlah data

Jawab : 8. 1. Jumlah data

Jawab : 9. 1. Jumlah data

Jawab : 10. 1. Jumlah data

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Sebutkan pengertian dari penguji B2B!					
2	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
3	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Sebutkan pengertian dari penguji B2B!					
2	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
3	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
4	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
5	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
6	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
7	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
8	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
9	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
10	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					

Latihan Soal dan Jawaban Penguji B2B

Nama : Pratiwi, Dita

No. Absen : 7

A. Jawablah Pertanyaan

1. Sebutkan pengertian dari penguji B2B!
2. Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)
3. Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)

B. Berikanlah Jawaban

Jawab : 1. Penguji B2B

Jawab : 2. 1. Jumlah data

Jawab : 3. 1. Jumlah data

Jawab : 4. 1. Jumlah data

Jawab : 5. 1. Jumlah data

Jawab : 6. 1. Jumlah data

Jawab : 7. 1. Jumlah data

Jawab : 8. 1. Jumlah data

Jawab : 9. 1. Jumlah data

Jawab : 10. 1. Jumlah data

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Sebutkan pengertian dari penguji B2B!					
2	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
3	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					

No	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1	Sebutkan pengertian dari penguji B2B!					
2	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
3	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
4	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
5	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
6	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
7	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
8	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
9	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					
10	Sebutkan 3 kriteria penguji B2B! (berdasarkan jumlah dan kualitas data)					

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama : ...

No. Absen : ...

A. Pernyataan Pernyataan

1. Lantai parkir memiliki area parkir yang luas.
2. Parkir yang ada di sekitar 17 persentase. Lantai parkir yang luas tidak akan dapat parkir.
3. Di sekitar 17 persentase 17 persentase yang akan parkir.

B. Kriteria Penilaian

Kriteria 1 : Lantai parkir (10)

Kriteria 2 : Lantai parkir (10)

Kriteria 3 : Lantai parkir (10)

Kriteria 4 : Lantai parkir (10)

Kriteria 5 : Lantai parkir (10)

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Lantai parkir yang parkirnya di sekitar 17 persentase					
2	Lantai parkir yang parkirnya di sekitar 17 persentase					

1	Pernyataan yang benar dan benar					
2	Pernyataan yang benar dan benar					
3	Pernyataan yang benar dan benar					
4	Pernyataan yang benar dan benar					
5	Pernyataan yang benar dan benar					
6	Pernyataan yang benar dan benar					
7	Pernyataan yang benar dan benar					
8	Pernyataan yang benar dan benar					
9	Pernyataan yang benar dan benar					
10	Pernyataan yang benar dan benar					

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Nama : ...

No. Absen : ...

A. Pernyataan Pernyataan

1. Lantai parkir memiliki area parkir yang luas.
2. Parkir yang ada di sekitar 17 persentase. Lantai parkir yang luas tidak akan dapat parkir.
3. Di sekitar 17 persentase 17 persentase yang akan parkir.

B. Kriteria Penilaian

Kriteria 1 : Lantai parkir (10)

Kriteria 2 : Lantai parkir (10)

Kriteria 3 : Lantai parkir (10)

Kriteria 4 : Lantai parkir (10)

Kriteria 5 : Lantai parkir (10)

Kriteria 6 : Lantai parkir (10)

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Lantai parkir yang parkirnya di sekitar 17 persentase					
2	Lantai parkir yang parkirnya di sekitar 17 persentase					

1	Pernyataan yang benar dan benar					
2	Pernyataan yang benar dan benar					
3	Pernyataan yang benar dan benar					
4	Pernyataan yang benar dan benar					
5	Pernyataan yang benar dan benar					
6	Pernyataan yang benar dan benar					
7	Pernyataan yang benar dan benar					
8	Pernyataan yang benar dan benar					
9	Pernyataan yang benar dan benar					
10	Pernyataan yang benar dan benar					



Survei Angket Kepuasan Siswa (SAK)

Nama : Alvin Heryanto, S.Kom

No. Absen : 07

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah jawaban ini untuk diri anda sendiri
2. Pada angket ini terdapat 12 pernyataan. Berilah jawaban yang sesuai dengan kondisi anda dengan pilihan
3. Untuk setiap pernyataan / pernyataan yang telah disediakan

B. Ketersangan Pilihan Jawaban

Skor 1 : Sangat Buruk (SB)

Skor 2 : Buruk (B)

Skor 3 : Cukup (C)

Skor 4 : Baik (B)

Skor 5 : Sangat Baik (SB)

No	Pernyataan	Pilih				
		1 (SB)	2 (B)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Adapun dalam video pembelajaran ini sudah saya pahami				✓	
2	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan saya untuk memahami				✓	

petemuan tentang belajar dan mengajar telah selesai					
3	Adapun dalam video pembelajaran ini sudah saya pahami				✓
4	Pengertian dalam video pembelajaran bahwa yang sudah dipahami			✓	
5	Terhadap materi yang disampaikan terdapat beberapa konsep			✓	
6	Terdapat video pembelajaran ini sudah			✓	
7	Adapun, gambar, dan video dalam video ini telah saya				✓
8	Video pembelajaran ini memudahkan untuk belajar saya			✓	
9	Video pembelajaran ini meningkatkan pemahaman saya				✓
10	Video pembelajaran ini membantu saya				✓



Survei Angket Kepuasan Siswa (SAK)

Nama : Alvin Heryanto, S.Kom

No. Absen : 07

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah jawaban ini untuk diri anda sendiri
2. Pada angket ini terdapat 12 pernyataan. Berilah jawaban yang sesuai dengan kondisi anda dengan pilihan
3. Untuk setiap pernyataan / pernyataan yang telah disediakan

B. Ketersangan Pilihan Jawaban

Skor 1 : Sangat Buruk (SB)

Skor 2 : Buruk (B)

Skor 3 : Cukup (C)

Skor 4 : Baik (B)

Skor 5 : Sangat Baik (SB)

No	Pernyataan	Pilih				
		1 (SB)	2 (B)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Adapun dalam video pembelajaran ini sudah saya pahami					✓
2	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan saya untuk memahami					✓



petemuan tentang belajar dan mengajar telah selesai					
3	Adapun dalam video pembelajaran ini sudah saya pahami			✓	
4	Pengertian dalam video pembelajaran bahwa yang sudah dipahami			✓	
5	Terhadap materi yang disampaikan terdapat beberapa konsep				✓
6	Terdapat video pembelajaran ini sudah				✓
7	Adapun, gambar, dan video dalam video ini telah saya			✓	
8	Video pembelajaran ini memudahkan untuk belajar saya			✓	
9	Video pembelajaran ini meningkatkan pemahaman saya			✓	
10	Video pembelajaran ini membantu saya				✓



Lembar Angket Bagan Persepsi Diri

Nama: Fitria NurzakiNo. Absen: 10

A. Deskripsi Pengisian

1. Lembar pengisian ini akan diisi oleh siswa
2. Data angket ini meliputi 17 pernyataan. Berilah jawaban pada kolom sesuai dengan pilihanmu.
3. Distribusikan kembali 17 data kebagian yang telah disediakan.

B. Kisianggot Pembaca Persepsi

Mda 1: Bagan Baku (10)

Mda 4: Baku (5)

Mda 7: Cakup (2)

Mda 1: Bagan (3)

Mda 1: Bagan (100)

No	Pernyataan	Jawab				
		1	2	3	4	5
		100	80	60	40	20
1	Maka akan nilai persentase ini sesuai apa yang					✓
2	Nilai persentase ini akan persentase ini akan sesuai					✓

Berpikirnya tentang "Bagan" dan "Bagi" akan sama.						
1	Nilai akan nilai akan di nilai 100				✓	
4	Pengisian akan akan persentase akan yang persentase akan					✓
5	Terdapat akan yang persentase akan akan akan akan					✓
6	Terdapat akan persentase akan akan akan akan				✓	
7	Nilai akan akan akan akan akan akan akan akan akan akan					✓
8	Nilai persentase ini akan akan akan akan akan akan akan					✓
9	Nilai persentase ini akan akan akan akan akan akan akan					✓
10	Nilai persentase ini akan akan akan akan akan akan akan					✓

Lembar Angket Bagan Persepsi Diri

Nama: Fitria NurzakiNo. Absen: 10

A. Deskripsi Pengisian

1. Lembar pengisian ini akan diisi oleh siswa
2. Data angket ini meliputi 17 pernyataan. Berilah jawaban yang sesuai dengan pilihanmu.
3. Distribusikan kembali 17 data kebagian yang telah disediakan.

B. Kisianggot Pembaca Persepsi

Mda 1: Bagan Baku (10)

Mda 4: Baku (5)

Mda 7: Cakup (2)

Mda 1: Bagan (3)

Mda 1: Bagan (100)

No	Pernyataan	Jawab				
		1	2	3	4	5
		100	80	60	40	20
1	Maka akan nilai persentase ini sesuai apa yang					✓
2	Nilai persentase ini akan persentase ini akan sesuai					✓

Berpikirnya tentang "Bagan" dan "Bagi" akan sama.						
1	Nilai akan nilai akan di nilai 100				✓	
4	Pengisian akan akan persentase akan yang persentase akan					✓
5	Terdapat akan yang persentase akan akan akan akan					✓
6	Terdapat akan persentase akan akan akan akan				✓	
7	Nilai akan akan akan akan akan akan akan akan akan akan					✓
8	Nilai persentase ini akan akan akan akan akan akan akan					✓
9	Nilai persentase ini akan akan akan akan akan akan akan					✓
10	Nilai persentase ini akan akan akan akan akan akan akan					✓

Lyndee August Wright (Pieris) (1866)[illegible]

Examined Angled Response: Point to Ellipse

1	Perencanaan, meliputi: tujuan, sasaran, dan strategi bisnis secara umum				
2	Analisis peluang dan ancaman yang dihadapi perusahaan				✓
3	Penetapan strategi dalam menggunakan sumber daya yang dimiliki perusahaan				✓
4	Penetapan strategi yang menggunakan teknologi informasi				✓
5	Identifikasi risiko yang dihadapi perusahaan				✓
6	Analisis, penilaian, dan seleksi risiko yang dihadapi perusahaan				✓
7	Valori pertimbangan dalam membandingkan nilai biaya yang dikeluarkan				✓
8	Valori pertimbangan dalam menggunakan pendekatan yang berbeda				✓
9	Valori pertimbangan dalam menentukan hasil				✓

Lembar Angket Respons Peserta Baku

Nama : *17110100000000000000*

No. Absen : *10*

A. Pernyataan Pernyataan

1. Apakah pernyataan sesuai atau tidak sesuai
2. Jika tidak, apa faktor (2) pernyataan tersebut sesuai yang benar-benar sesuai dengan pernyataan
3. Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai

B. Jawaban Pernyataan Pernyataan

Jawab 1 : Sesuai (Ya) (Y)

Jawab 2 : Tidak (N)

Jawab 3 : Tidak (N)

Jawab 4 : Tidak (N)

Jawab 5 : Sesuai (Ya) (Y)

No	Pernyataan	Jawab				
		1 (Ya)	2 (N)	3 (N)	4 (N)	5 (Ya)
1	Apakah pernyataan sesuai atau tidak sesuai					Y
2	Jika tidak, apa faktor (2) pernyataan tersebut sesuai yang benar-benar sesuai dengan pernyataan					N

3	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					
4	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
5	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
6	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
7	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
8	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
9	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
10	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y

Lembar Angket Respons Peserta Baku

Nama : *17110100000000000000*

No. Absen : *10*

A. Pernyataan Pernyataan

1. Apakah pernyataan sesuai atau tidak sesuai
2. Jika tidak, apa faktor (2) pernyataan tersebut sesuai yang benar-benar sesuai dengan pernyataan
3. Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai

B. Jawaban Pernyataan Pernyataan

Jawab 1 : Sesuai (Ya) (Y)

Jawab 2 : Tidak (N)

Jawab 3 : Tidak (N)

Jawab 4 : Tidak (N)

Jawab 5 : Sesuai (Ya) (Y)

No	Pernyataan	Jawab				
		1 (Ya)	2 (N)	3 (N)	4 (N)	5 (Ya)
1	Apakah pernyataan sesuai atau tidak sesuai					Y
2	Jika tidak, apa faktor (2) pernyataan tersebut sesuai yang benar-benar sesuai dengan pernyataan					N

3	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					
4	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
5	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
6	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
7	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
8	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
9	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y
10	Apakah pernyataan (1) yang benar yang tidak sesuai					Y

Uraian Angket Rujukan Pustaka

Nama : Yusuf Nur Hafidza

No. Absen : 1001

A. Peringkat Program

1. Lokasi penelitian awal dan akhir riset
2. Peringkat dan tingkat (2 persentase) dari lokasi yang baru terjadi secara digital
3. Mendeskripsikan tentang (2) jenis lokasi yang telah diketahui

B. Rangkuman Pustaka Penelitian

Waktu : Angket Riset

Waktu : 1001

Waktu : 1001

Waktu : 1001

Waktu : 1001

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (SK)	2 (SK)	3 (SK)	4 (SK)	5 (SK)
1	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
2	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓

1	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
2	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓
3	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
4	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓
5	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
6	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓
7	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
8	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓
9	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
10	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓

Uraian Angket Rujukan Pustaka

Nama : Yusuf Nur Hafidza

No. Absen : 1001

A. Peringkat Program

1. Lokasi penelitian awal dan akhir riset
2. Peringkat dan tingkat (2 persentase) dari lokasi yang baru terjadi secara digital
3. Mendeskripsikan tentang (2) jenis lokasi yang telah diketahui

B. Rangkuman Pustaka Penelitian

Waktu : Angket Riset

Waktu : 1001

Waktu : 1001

Waktu : 1001

Waktu : 1001

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (SK)	2 (SK)	3 (SK)	4 (SK)	5 (SK)
1	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
2	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓

1	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
2	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓
3	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
4	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓
5	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
6	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓
7	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
8	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓
9	Adanya data nilai penelitian di lokasi penelitian					✓
10	Adanya penelitian di lokasi penelitian yang baru terjadi secara digital					✓

Lembar Angket Sikap Peserta Didik

Nama : ...

No. Absen : ...

A. Pernyataan Pernyataan

1. Tindakan tersebut ini sudah dilakukan oleh saya.
2. Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.
3. Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.

B. Jawaban Sikap Peserta Didik

Jawab 1 : Sangat Buruk (SB)

Jawab 2 : Buruk (B)

Jawab 3 : Cukup Buruk (CB)

Jawab 4 : Cukup Baik (CB)

Jawab 5 : Sangat Baik (SB)

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
		SB	B	CB	CB	SB
1	Tindakan tersebut ini sudah dilakukan oleh saya.					✓
2	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
3	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓

	Tindakan tersebut ini sudah dilakukan oleh saya.					✓
3	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
4	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
5	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
6	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
7	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
8	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
9	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
10	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓

Lembar Angket Sikap Peserta Didik

Nama : ...

No. Absen : ...

A. Pernyataan Pernyataan

1. Tindakan tersebut ini sudah dilakukan oleh saya.
2. Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.
3. Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.

B. Jawaban Sikap Peserta Didik

Jawab 1 : Sangat Buruk (SB)

Jawab 2 : Buruk (B)

Jawab 3 : Cukup Buruk (CB)

Jawab 4 : Cukup Baik (CB)

Jawab 5 : Sangat Baik (SB)

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
		SB	B	CB	CB	SB
1	Tindakan tersebut ini sudah dilakukan oleh saya.					✓
2	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
3	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓

	Tindakan tersebut ini sudah dilakukan oleh saya.					✓
3	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
4	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
5	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
6	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
7	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
8	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
9	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓
10	Tindakan tersebut ini adalah 10 perbuatan buruk yang harus dihindari oleh peserta didik.					✓

Lembar Angket Berpoin Prioritas 0008

Nama : Putra PratiwiNo. Absen : 1-10

A. Instruksi Pengisian

1. Lembar pengisian ini untuk diisi oleh siswa
2. Pilih angket ini sebagai 12 pernyataan. Berilah jawaban yang benar-benar sesuai dengan pengalaman.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

B. Keterangan Pilihan Jawaban

Nilai 5 : Sangat Baik (SB)

Nilai 4 : Baik (B)

Nilai 3 : Cukup (C)

Nilai 2 : Kurang (K)

Nilai 1 : Sangat Kurang (SK)

No.	Pernyataan	Nilai				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Materi dalam video pembelajaran ini mudah dipahami				✓	
2	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan daya tarik siswa				✓	

3	Penggunaan animasi gambar dan gambar telah lengkap					
4	Materi dalam video materi sesuai dengan materi yang telah diajarkan				✓	
5	Penggunaan animasi yang menggunakan berbagai aktivitas belajar					✓
6	Tampilan video pembelajaran ini menarik				✓	
7	Animasi, gambar, dan tulisan dalam video ini terlihat jelas					✓
8	Video pembelajaran ini memberikan minat belajar siswa				✓	
9	Video pembelajaran ini menggunakan pendekatan variatif					✓
10	Video pembelajaran ini berorientasi pada siswa				✓	

Lembar Angket Berpoin Prioritas 0008

Nama : Putra PratiwiNo. Absen : 1-10

A. Instruksi Pengisian

1. Lembar pengisian ini untuk diisi oleh siswa
2. Pilih angket ini sebagai 12 pernyataan. Berilah jawaban yang benar-benar sesuai dengan pengalaman.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.

B. Keterangan Pilihan Jawaban

Nilai 5 : Sangat Baik (SB)

Nilai 4 : Baik (B)

Nilai 3 : Cukup (C)

Nilai 2 : Kurang (K)

Nilai 1 : Sangat Kurang (SK)

No.	Pernyataan	Nilai				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Materi dalam video pembelajaran ini mudah dipahami				✓	
2	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan daya tarik siswa				✓	

3	Penggunaan animasi gambar dan gambar telah lengkap					
4	Materi dalam video materi sesuai dengan materi yang telah diajarkan				✓	
5	Penggunaan animasi yang menggunakan berbagai aktivitas belajar				✓	
6	Tampilan video pembelajaran ini menarik					✓
7	Animasi, gambar, dan tulisan dalam video ini terlihat jelas					✓
8	Video pembelajaran ini memberikan minat belajar siswa				✓	
9	Video pembelajaran ini menggunakan pendekatan variatif				✓	
10	Video pembelajaran ini berorientasi pada siswa					✓

Lembar Angket Respons Peserta B2B

Nama : Alifah Laila NurNo. Absen : 101

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar petikan ini untuk diisi oleh siswa.
2. Pada angket ini terdapat 12 pernyataan. Berilah jawaban yang benar sesuai dengan pilihan.
3. Berilah tanda centang ($\checkmark$) pada kolom yang telah disediakan.

B. Korespondensi Pilihan Jawaban

Jawab 1 : Sangat Buruk (SB)

Jawab 2 : Buruk (B)

Jawab 3 : Cukup (C)

Jawab 4 : Baik (B)

Jawab 5 : Sangat Baik (SB)

No	Pernyataan	Jawab				
		1 (SB)	2 (B)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Adanya nilai nilai pembelajaran di rumah saya adalah:				$\checkmark$	
2	Nilai pembelajaran di rumah dipengaruhi oleh nilai materi:				$\checkmark$	

	pengalaman belajar tinggi dan tinggi nilai belajar					
3	Adanya nilai nilai materi yang tinggi				$\checkmark$	
4	Pengalaman belajar nilai pembelajaran belajar yang sudah diperoleh				$\checkmark$	
5	Belajar sendiri yang mempengaruhi belajar di rumah belajar				$\checkmark$	
6	Belajar nilai pembelajaran di rumah				$\checkmark$	
7	Adanya, guru, dan nilai dalam nilai di rumah belajar					$\checkmark$
8	Nilai pembelajaran di rumah belajar nilai belajar tinggi				$\checkmark$	
9	Nilai pembelajaran di rumah belajar nilai belajar tinggi				$\checkmark$	
10	Nilai pembelajaran di rumah belajar nilai belajar tinggi				$\checkmark$	

Lembar Angket Respons Peserta B2B

Nama : YANG MATA KETERANGANNo. Absen : 101

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar petikan ini untuk diisi oleh siswa.
2. Pada angket ini terdapat 12 pernyataan. Berilah jawaban yang benar sesuai dengan pilihan.
3. Berilah tanda centang ($\checkmark$) pada kolom yang telah disediakan.

B. Korespondensi Pilihan Jawaban

Jawab 1 : Sangat Buruk (SB)

Jawab 2 : Buruk (B)

Jawab 3 : Cukup (C)

Jawab 4 : Baik (B)

Jawab 5 : Sangat Baik (SB)

No	Pernyataan	Jawab				
		1 (SB)	2 (B)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Adanya nilai nilai pembelajaran di rumah saya adalah:					$\checkmark$
2	Nilai pembelajaran di rumah dipengaruhi oleh nilai materi:				$\checkmark$	

	pengalaman belajar tinggi dan tinggi nilai belajar					
3	Adanya nilai nilai materi yang tinggi				$\checkmark$	
4	Pengalaman belajar nilai pembelajaran belajar yang sudah diperoleh				$\checkmark$	
5	Belajar sendiri yang mempengaruhi belajar di rumah belajar				$\checkmark$	
6	Belajar nilai pembelajaran di rumah				$\checkmark$	
7	Adanya, guru, dan nilai dalam nilai di rumah belajar				$\checkmark$	
8	Nilai pembelajaran di rumah belajar nilai belajar tinggi				$\checkmark$	
9	Nilai pembelajaran di rumah belajar nilai belajar tinggi				$\checkmark$	
10	Nilai pembelajaran di rumah belajar nilai belajar tinggi				$\checkmark$	

Lembar Angket Respons Peserta Didik

Nama : Yusuf Yusriyati

No. Absen : 17

A. Persepsi Persepsi

1. Lembar perbandingan untuk dua ahli video
2. Pada angket ini terdapat 12 pernyataan. Berikan penilaian yang sesuai dengan pendapatmu
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

B. Ketersangan Tampilan Persepsi

Skor 1 : Sangat Buruk (SB)

Skor 2 : Buruk (B)

Skor 3 : Cukup (C)

Skor 4 : Baik (B)

Skor 5 : Sangat Baik (SB)

No	Pernyataan	Skor				
		1 (SB)	2 (B)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Manfaat dalam video pembelajaran ini sudah saya pahami				✓	
2	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan saya untuk memahami				✓	

	Disampaikan tentang konsep dan konsep dalam belajar					
3	Informasi dalam video tersebut sudah jelas					✓
4	Penjelasan dalam video menggunakan bahasa yang mudah dipahami					✓
5	Tampilan animasi yang menggunakan berbagai ilustrasi menarik				✓	
6	Tampilan video pembelajaran ini menarik				✓	
7	Animasi, gambar, dan tulisan dalam video ini terlihat jelas				✓	
8	Video pembelajaran ini memudahkan untuk belajar saya					✓
9	Video pembelajaran ini meningkatkan pemahaman saya					✓
10	Video pembelajaran ini bermanfaat bagi saya					✓

Lembar Angket Respons Peserta Didik

Nama : Yusuf Yusriyati

No. Absen : 17

A. Persepsi Persepsi

1. Lembar perbandingan untuk dua ahli video
2. Pada angket ini terdapat 12 pernyataan. Berikan penilaian yang sesuai dengan pendapatmu
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan

B. Ketersangan Tampilan Persepsi

Skor 1 : Sangat Buruk (SB)

Skor 2 : Buruk (B)

Skor 3 : Cukup (C)

Skor 4 : Baik (B)

Skor 5 : Sangat Baik (SB)

No	Pernyataan	Skor				
		1 (SB)	2 (B)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Manfaat dalam video pembelajaran ini sudah saya pahami				✓	
2	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan saya untuk memahami				✓	

	Disampaikan tentang konsep dan konsep dalam belajar					
3	Informasi dalam video tersebut sudah jelas					✓
4	Penjelasan dalam video menggunakan bahasa yang mudah dipahami					✓
5	Tampilan animasi yang menggunakan berbagai ilustrasi menarik				✓	
6	Tampilan video pembelajaran ini menarik				✓	
7	Animasi, gambar, dan tulisan dalam video ini terlihat jelas				✓	
8	Video pembelajaran ini memudahkan untuk belajar saya					✓
9	Video pembelajaran ini meningkatkan pemahaman saya					✓
10	Video pembelajaran ini bermanfaat bagi saya					✓

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : ...

No. Absen : ...

A. Prinsip Perilaku

1. Lontar perahu ini akan diisi oleh air.
2. Pulu angkat ini terbagi 12 petak. Setiap petak yang berisi batu akan dapat paku.
3. Berilah nota kuning (K) pada petak yang telah diisi batu.

B. Kewenangan Petak Perahu

Nilai 1 : Sangat Baik (SB)

Nilai 4 : Baik (B)

Nilai 3 : Cukup (C)

Nilai 2 : Kurang (K)

Nilai 1 : Sangat Kurang (SK)

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Manis dalam video pembelajaran ini sudah saya pahami				✓	
2	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan saya untuk memahami					✓

	Prinsipnya tentang tugas dan fungsi petak perahu					
3	Manfaat dari video tersebut sudah saya pahami				✓	
4	Pengertian dari video menggunakan batu yang sudah diukur				✓	
5	Terdapat animasi yang menggambarkan berbagai situasi hukum				✓	
6	Tampilan video pembelajaran ini menarik					✓
7	Animasi, gambar, dan tulisan dalam video ini sudah jelas				✓	
8	Video pembelajaran ini memudahkan untuk memahami					✓
9	Video pembelajaran ini meningkatkan pemahaman saya					✓
10	Video pembelajaran ini bermanfaat bagi saya					✓

Lembar Angket Respon Peserta Didik

Nama : ...

No. Absen : ...

A. Prinsip Perilaku

1. Lontar perahu ini akan diisi oleh air.
2. Pulu angkat ini terbagi 12 petak. Setiap petak yang berisi batu akan dapat paku.
3. Berilah nota kuning (K) pada petak yang telah diisi batu.

B. Kewenangan Petak Perahu

Nilai 5 : Sangat Baik (SB)

Nilai 4 : Baik (B)

Nilai 3 : Cukup (C)

Nilai 2 : Kurang (K)

Nilai 1 : Sangat Kurang (SK)

No	Pernyataan	Nilai				
		1 (SK)	2 (K)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Manis dalam video pembelajaran ini sudah saya pahami				5	
2	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan saya untuk memahami				4	

	Prinsipnya tentang tugas dan fungsi petak perahu					
3	Manfaat dari video tersebut sudah saya pahami				✓	
4	Pengertian dari video menggunakan batu yang sudah diukur				✓	
5	Terdapat animasi yang menggambarkan berbagai situasi hukum				✓	
6	Tampilan video pembelajaran ini menarik					✓
7	Animasi, gambar, dan tulisan dalam video ini sudah jelas					✓
8	Video pembelajaran ini memudahkan untuk belajar					✓
9	Video pembelajaran ini meningkatkan pemahaman saya					✓
10	Video pembelajaran ini bermanfaat bagi saya					✓

Lampiran 12 Dokumentasi



TENTANG PENULIS



Muhammad Rizqi Azqiyya merupakan nama yang indah, pemberian dari pasangan Ibu Titin Supartini S.Pd dan Ayah Sutisna S.Pdi, ditakdirkan menjadi anak pertama dari tiga bersaudara. Lahir di Depok 14 November 2000, dari keluarga beragama islam.

Bertempat tinggal di Kp. Bojong Jengkol Rt 02/05 Desa Cilebut Barat, Kecamatan Sukaraja, Kabupaten Bogor. Pendidikan formal yang ditempuh di SDN Cilebut 01 Tahun 2006-2012, SMP IT Pondok Pesantren Da'arul Rahman Depok Tahun 2012-2015, SMA IT Pondok Pesantren Da'arul Rahman Depok Tahun 2015-2018, Kemudian Tahun 2018 melanjutkan studi pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pakuan Bogor.