

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL BERBASIS CANVA PADA MATERI
KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV
SDN 382 TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

**Fausia Zam. A
(1902050023)**

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

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL BERBASIS CANVA PADA MATERI
KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV
SDN 382 TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan Oleh

Fausia Zam. A
(1902050023)

Pembimbing :

- 1. Drs. H. Nasaruddin, M.Si.**
- 2. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.**

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

2023

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fausia Zam. A
NIM : 19 0205 0023
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

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

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

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 22 September 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Fausia Zam. A
NIM. 19 0205 0023

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva pada Materi Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu* yang ditulis oleh *Fausia Zam. A* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 19 0205 0023, Mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*, yang dimunaqasyahkan pada hari *Jumat*, tanggal *13 Oktober 2023* bertepatan dengan *28 Rabiul Awal 1445 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*.

Palopo, 13 Oktober 2023
28 Rabiul Awal 1445 H

TIM PENGUJI

- | | |
|-----------------------------------|-------------------|
| 1. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang () |
| 2. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. | Penguji I () |
| 3. Firmansyah, S.Pd., M.Pd. | Penguji II () |
| 4. Drs. H. Nasaruddin, M.Si. | Pembimbing I () |
| 5. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II () |

Mengetahui:

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

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002



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

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva pada Materi Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu* yang ditulis oleh *Fausia Zam. A* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 19 0205 0023, mahasiswa Program Studi *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari *Selasa*, tanggal *10 Oktober 2023*, telah diperbaiki sesuai cacatan dan permintaan Tim Penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd.

(Ketua Sidang)

()

Tanggal: 11/10/2023

2. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

(Penguji I)

()

Tanggal: 11/10/2023

3. Firmansyah, S.Pd., M.Pd.


(Penguji II)

()

Tanggal: 11/10/2023

4. Drs. H. Nasaruddin, M.Si.

(Pembimbing I)

()

Tanggal: 11/10/2023

5. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

(Pembimbing II)

()

Tanggal: 11/10/2023

Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. (Penguji I)
Firmansyah, S.Pd., M.Pd. (Penguji II)
Drs. H. Nasaruddin, M.Si. (Pembimbing I)
Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II)

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp. : Draf Skripsi

Hal : Skripsi a.n. Fausia Zam. A

Yth. Dekan Fakultas *Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*

Di

Palopo

Assalamu'alaikum wr. wb.

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

Nama : Fausia Zam. A

NIM : 19 0205 0023

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* pada Materi Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu

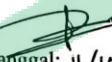
maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak digunakan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.


Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya


Wassalamu 'alaikum wr. wb.

1. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
(Penguji I)
2. Firmansyah, S.Pd., M.Pd.
(Penguji II)
3. Drs. H. Nasaruddin, M.Si.
(Pembimbing I)
4. Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
(Pembimbing II)

()
Tanggal: 11/10/2023

()
Tanggal: 11/10/2023

()
Tanggal: 11/10/2023

()
Tanggal: 11/10/2023

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبِعَهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَا بَعْدُ

Puji dan syukur senantiasa peneliti panjatkan kepada Allah Swt yang senantiasa melimpahkan berkat, Rahmat, dan hidayah-Nya kepada peneliti, Sholawat serta salah tidak lupa pula kita kirimkan kepada Nabi Muhammad saw. Sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio visual Berbasis *Canva* pada Materi Keberagaman Makhhluk Hidup Kelas IV SDN 382 To’bakkung Kabupaten Luwu”. Skripsi ini dapat terselesaikan setelah melalui tahapan yang panjang.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini, ucapan terima kasih peneliti tujukan kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd., selaku Wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Mustaming S.Ag., M.HI., selaku Wakil Rektor III.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo, Hj. Nursaeni, S.Ag. M.Pd. selaku Wakil Dekan I, Alia Lestari, S.Si., M.Si., selaku Wakil Dekan II, dan Dr. Takwa, S.Ag., M.Pd.I. selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah IAIN Palopo.
3. Dr. Muhammad Guntur, M.Pd., selaku Ketua program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, beserta Staf Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah banyak membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Drs. H. Nasaruddin, M.Si. selaku dosen pembimbing I, Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah berkenan mengorbankan segala tenaga dan waktu guna memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi.
5. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. selaku penguji 1 dan Firmansyah, S.Pd., M.Pd. selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan dan arahan dalam penyelesaian skripsi.
6. Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T. selaku dosen penasehat akademik.
7. Seluruh dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo, yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
8. Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd. selaku Kepala Unit Perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak

membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.

9. Masrul, S.Pd.SD. selaku kepala sekolah SDN 382 To'bakkung, Suriani, S.Pd. selaku wali kelas dan peserta didik di SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu yang telah bekerja sama dengan peneliti dalam proses penyelesaian penelitian skripsi ini.
10. Terkhusus kepada kedua orang tuaku tercinta ayahanda Arifin R dan ibunda Rostiani yang telah banyak berkorban, mendidik dan membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, serta saudara dan saudariku Fitriani Zam. A, Muh.Andri Zam. A, Sulfiani Zam. A, Muh. Rezki Zam. A yang telah banyak memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini, dan keluarga yang tidak sempat di sebutkan yang selama ini membantu dan mendoakanku.
11. Kepada teman-temanku yang selalu menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi yaitu Lausia Nur Ilmi, Ihsanul Fausi Ramadhan, Fadila Asdil, Nurul Inayah, Anci, Kiki, Nadila Widiyanti, Rahma Binti Pageno, Intan Anugrah.
12. Kepada teman-teman seperjuangan mahasiswa Program Studi PGMI angkatan 2019 (khususnya kelas PGMI A) yang telah memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi amal shaleh dan diterima oleh Allah Swt, Mengakhiri prakata ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu penyempurnaan oleh karena itu, peneliti memohon saran dan kritik yang membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Bahasa Arab

Daftar huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat pada table berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	ħ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamazah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vocal tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di Tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (’).

2. Vokal

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

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	fathah	A	A
إِ	Kasrah	I	I
أُ	ḍammah	U	U

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
أَيَّ	fathah dan yā'	Ai	a dan i
أَوَّ	fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : kaifa

هَوَّلَ : haula

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أَ... اِ... يَ...	fathah dan alif atau yā'	Ā	a dan garis di atas

يَ	kasrah dan yā'	Ī	i dan garis di atas
وُ	ḍammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : māta

رَمَى : rāmā

قِيلَ : qīla

يَمُوتُ :yamūtu

4. Tā' marbūṭah

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

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

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : rauḍah al-atfāl

الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : al-madīnah al-fāḍilah

الْحِكْمَةُ : al-ḥikmah

5. Syaddah (Tasydīd)

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

Contoh

رَبَّنَا : rabbanā

نَجَّيْنَا : najjainā

الْحَقِّ : al-ḥaqq

نُعِمْ : nu‘ima

عُدُّوْ : ‘aduwwun

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

Contoh:

عَلِيٌّ : ‘alī (bukan ‘Aliyy atau ‘Aly)

عَرَبِيٌّ : ‘arabī (bukan ‘Arabiyy atau ‘Araby)

6. Kata Sandang

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

Contoh:

الشَّمْسُ : al-syamsu (bukan asy-syamsu)

الزَّلْزَلَةُ : al-zalزالah (az-zalزالah)

الفَلْسَفَةُ : al-falsafah

الْبِلَادُ : al-bilādu

7. Hamzah

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

Contoh:

تَأْمُرُونَ : ta'murūna

النَّوْعُ : al-nau'

شَيْءٌ : syai'un

أَمْرٌ : umirtu

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

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

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

Contoh:

Syarḥ al-Arba‘īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri‘āyah al-Maṣlahah

9. Lafz al-Jalālah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai muḍāf ilaih (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

dīnullāh billāh

Adapun tā’ marbūṭah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-Jalālah, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

hum fī raḥmatillāh

10. Huruf Kapital

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

). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍī‘a linnāsi lallaẓī bi Bakkata mubārakan

Syahru Ramaḍān al-laẓī unzila fihi al-Qur’an

Naṣīr al-Din al-Ṭūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al-Ṭūfī

Al-Maṣlahah fī al-Tasyrī ‘al-Islāmī

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

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

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditullis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Hamīd Abu)

B. Daftar Singkatan

Swt.	= subhānahū wa ta‘ālā
saw.	= ṣallallāhu ‘alaihi wa sallam
as	= ‘alaihi al-salām
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
w	= Wafat tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2:4 atau QS Āli ‘Imrān/3:4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
NOTA DINAS TIM PENGUJI.....	vi
PRAKATA.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN DAN SINGKATAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR AYAT.....	xxi
DAFTAR HADIS	xxii
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR GAMBAR.....	xxiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxv
ABSTRAK.....	xxvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Penelitian yang Relevan.....	10
B. Landasan Teori.....	13
C. Model Pengembangan ADDIE.....	26

D. Kerangka Pikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	29
D. Sumber Data.....	29
E. Prosedur Pengembangan.....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33
G. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	43
A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
BAB V PENUTUP.....	68
A. Simpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....
RIWAYAT HIDUP.....

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 Q.S Al- Alaq/96: 1-5.....	2
Kutipan Ayat 2 Q.S An-Nahl/16: 125.....	13



DAFTAR HADIS

(HR. At Tirmidzi)..... 3



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	12
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	36
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	38
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Peserta Didik.....	39
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Guru.....	39
Tabel 3.6 Kriteria Kevalidan.....	42
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	43
Tabel 4.1 Nama-Nama Validator Media Pembelajaran.....	55
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	56
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 4.5 Nama Validator Angket Kepraktisan	60
Tabel 4.6 Data Validitas Angket Kepraktisan	60
Tabel 4.7 Data Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	27
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE.....	28
Gambar 4.1 Bagan Penjabaran Media Pembelajaran.....	48
Gambar 4.2 Tampilan <i>Web Browser Google</i>	50
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama <i>Canva</i>	50
Gambar 4.4 Tampilan <i>Template Canva</i>	50
Gambar 4.5 Tampilan Teks pada <i>Canva</i>	51
Gambar 4.6 Tampilan Gambar Materi pada <i>Canva</i>	51
Gambar 4.7 Tampilan Fitur Animasi <i>Screen Green Guru</i>	52
Gambar 4.8 Tampilan Pengunduhan Fitur Animasi <i>Screen Green Guru</i>	53
Gambar 4.9 Tampilan Fitur Animasi <i>Screen Green Guru</i> pada <i>Canva</i>	53
Gambar 4.10 Tampilan Semua <i>Slide</i> pada Media Pembelajaran.....	53
Gambar 4.11 Tampilan Penambahan Audio pada <i>Canva</i>	54
Gambar 4.12 Proses Pengunduhan Media pada <i>Canva</i>	54
Gambar 4.13 Media Pembelajaran Audio Visual Siap digunakan.....	54
Gambar 4.14 Bagian Media yang diperbaiki.....	56
Gambar 4.15 Bagian Materi yang diperbaiki.....	58
Gambar 4.16 Bagian Bahasa yang diperbaiki.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan

Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli

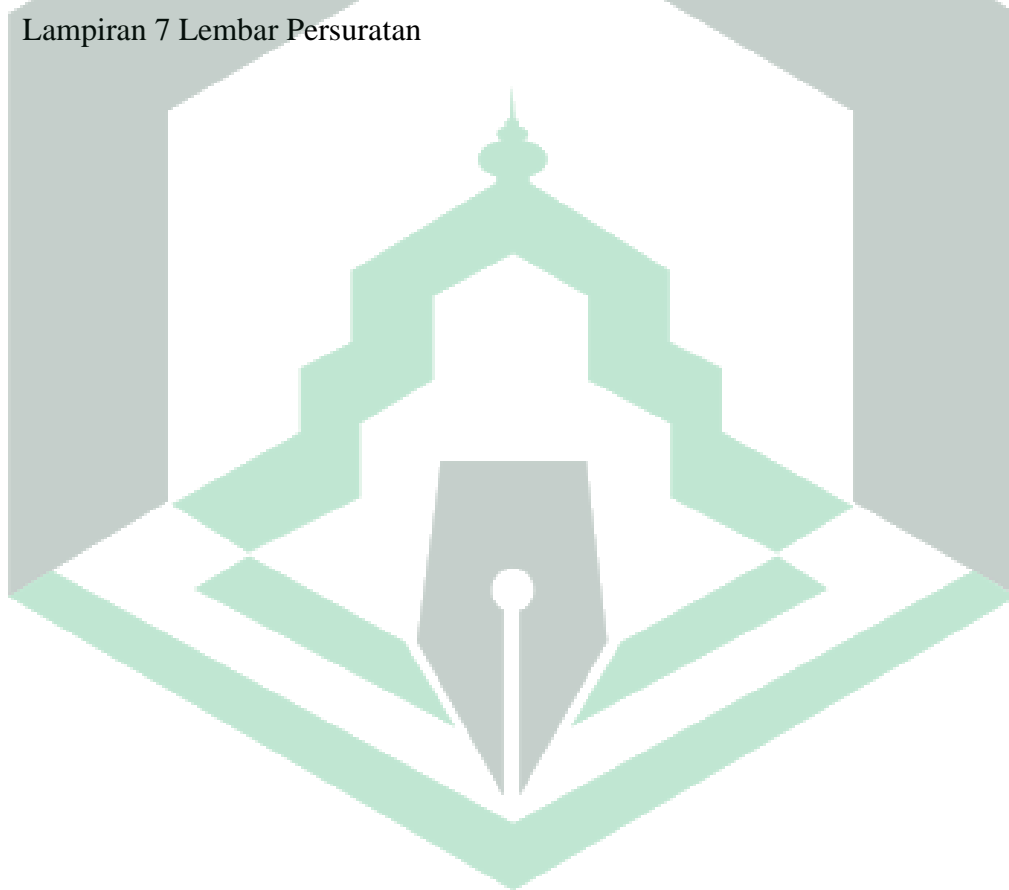
Lampiran 3 Lembar Validasi Angket Kepraktisan

Lampiran 4 Lembar Angket Kepraktisan

Lampiran 5 Data angket kepraktisan peserta didik

Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 7 Lembar Persuratan



ABSTRAK

Fausia Zam. A, 2023 “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* pada Materi Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SDN 382 To’bakkung Kabupaten Luwu”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nasaruddin dan Hisbullah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan dan desain pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To’bakkung Kabupaten Luwu, untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To’bakkung Kabupaten Luwu, untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To’bakkung Kabupaten Luwu.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research & Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 382 To’bakkung Kabupaten Luwu. Subjek penelitian peserta didik kelas IV yang berjumlah 25 orang dan wali kelas IV serta validator. Objek yang diteliti media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Teknik pengumpulan data, yaitu observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

Penelitian ini menghasilkan sebuah analisis kebutuhan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang dapat bergerak dan lebih menyukai media yang terlihat menarik, hasil tahap desain pengembangan produk bahwa peneliti terlebih dahulu memilih *website*, *template*, gambar dan animasi yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran, pada hasil tahap pengembangan dapat disesuaikan dengan tahapan perancangan, setelah produk selesai maka selanjutnya akan dilakukan uji kevalidan produk. Hasil validasi media memperoleh nilai 81,8% kategori sangat valid, validasi materi memperoleh nilai 93,7% kategori sangat valid, dan validasi bahasa memperoleh nilai 81,8% kategori sangat valid, pada tahap implementasi setelah produk dinyatakan valid selanjutnya memberikan angket kepraktisan kepada peserta didik dengan memperoleh nilai sebesar 97,8% dan kepraktisan guru memperoleh nilai sebesar 96,4%, Adapun pada hasil tahap evaluasi terdiri atas dua bagian yaitu formatif dan sumatif. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, maka media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Model ADDIE, Media Pembelajaran Audio Visual, *Canva*

ABSTRACT

Fausia Zam. A, 2023 "Development of Canva-Based Audio Visual Learning Media on the Diversity of Living Creatures Material for Class IV SDN 382 To'bakkung, Luwu Regency". Thesis for Madrasah Ibtidiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Nasaruddin and Hisbullah.

This research aims to determine the needs analysis and design for the development of Canva-based audio visual learning media on material on the diversity of living creatures in class IV at SDN 382 To'bakkung, Luwu Regency, to determine the validity of Canva-based audio-visual learning media on material on the diversity of living things in class IV at SDN 382 To 'bakkung Luwu Regency, to find out the practicality of Canva-based audio visual learning media on material on the diversity of living creatures for class IV SDN 382 To'bakkung Luwu Regency.

This research uses the Research & Development research method (R&D) and the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely stage analysis, design stage, development stage, implementation stage, and evaluation stage. This research was carried out at SDN 382 To'bakkung, Luwu Regency, The research subjects were 25 class IV students and class IV homeroom teachers and validators. The object studied is Canva-based audio visual learning media. Data collection techniques are observation, documentation, interviews and questionnaires. Data analysis techniques are qualitative analysis and quantitative analysis.

This research produces a needs analysis that students prefer learning media that can move and prefer media that looks attractive. The results of the product development design stage are that researchers first select websites, templates, images and animations that will be used in making learning media, in The results of the development stage can be adjusted to the design stage, after the product is complete, the product validity test will then be carried out. The results of media validation obtained a score of 81.8% in the very valid category, material validation obtained a score of 93.7% in the very valid category, and language validation obtained a score of 81.8% in the very valid category. At the implementation stage after the product was declared valid, they then gave a practicality questionnaire to students obtained a score of 97.8% and teacher practicality obtained a score of 96.4%. The results of the evaluation stage consisted of two parts, namely formative and summative. This shows that the media developed has a high level of validity, so the Canva-based audio visual learning media developed by researchers is suitable for use for learning activities.

Keywords: ADDIE Model, Audio Visual Learning Media, Canva

خلاصة

382 SDN IV حول تنوع الكائنات الحية للفئة Canva فوزية زم. أ، 2023 "تطوير مواد تعليمية سمعية وبصرية قائمة على أطروحة لبرنامج دراسة تعليم معلمي المدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين. "To'bakkung Luwu Regency". معهد بالويو الإسلامي الحكومي. بإشراف نصر الدين وحزب الله.

على Canva يهدف هذا البحث إلى تحديد تحليل الاحتياجات والتصميم لتطوير وسائط التعلم السمعية والبصرية القائمة على لتحديد SDN 382 To'bakkung, Luwu Regency، المواد المتعلقة بتنوع الكائنات الحية في الصف الرابع في وسائط التعلم السمعية والبصرية حول المواد المتعلقة بتنوع الكائنات الحية. Canva مدى صلاحية الوسائط التعليمية المستندة إلى لمعرفة التطبيق العملي لوسائل التعلم السمعية، SDN 382 To'bakkung Luwu Regency' إلى SDN 382 في الفصل الرابع في. توباكونج لويو ريجنسي SDN 382 حول المواد المتعلقة بتنوع الكائنات الحية في الفصل الرابع Canva والبصرية القائمة على

الذي يتكون من 5 مراحل وهي المرحلة ADDIE ونموذج التطوير (R&D) يستخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير

SDN 382 مرحلة التحليل، ومرحلة التصميم، ومرحلة التطوير، ومرحلة التنفيذ، ومرحلة التقييم. تم إجراء هذا البحث في

To'bakkung, Luwu Regency،

كانت موضوعات البحث 25 طالبًا من طلاب الصف الرابع ومدرسي الصف الرابع والمدققين. الكائن الذي تمت دراسته هو تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والتوثيق والمقابلات والاستبيانات. Canva وسائط التعلم السمعية والبصرية المستندة إلى تقنيات تحليل البيانات هي التحليل النوعي والتحليل الكمي

ينتج هذا البحث تحليلاً للاحتياجات مفاده أن الطلاب يفضلون الوسائط التعليمية التي يمكن أن تتحرك ويفضلون الوسائط التي تبدو جذابة. نتائج مرحلة تصميم تطوير المنتج هي أن يقوم الباحثون أولاً باختيار مواقع الويب والقوالب والصور والرسوم المتحركة التي سيتم استخدامها في صنع الوسائط التعليمية، في يمكن تعديل نتائج مرحلة التطوير إلى مرحلة التصميم، وبعد اكتمال المنتج، سيتم بعد ذلك إجراء اختبار صلاحية المنتج. حصلت نتائج التحقق من صحة الوسائط على درجة 81.8% في فئة الصالحة جداً وحصل التحقق من المادة على درجة 93.7% في فئة الصالحة جداً، وحصل التحقق اللغوي على درجة 81.8% في فئة الصالح جداً في مرحلة التنفيذ وبعد أن تم إعلان صلاحية المنتج، قاموا بعد ذلك بإعطاء استبيان عملي للطلاب الذين حصلوا على درجة والتطبيق العملي للمعلم على درجة 96.4%، وتكونت نتائج مرحلة التقييم من جزأين، تكويني وتجميعي. وهذا يدل على 97.8% Canva أن الوسائط التي تم تطويرها تتمتع بمستوى عالٍ من الصلاحية، وبالتالي فإن وسائط التعلم السمعية والبصرية القائمة على والتي طورها الباحثون مناسبة للاستخدام في أنشطة التعلم

الوسائط، ADDIE الكلمات المفتاحية: نموذج

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu hal yang terpenting dalam pembangunan dan pengembangan bangsa dan negara. Pendidikan juga menjadi tolak ukur dan kemajuan suatu negara. Suatu negara dapat dikatakan maju jika tingkat pendidikan masyarakat tinggi. Di Indonesia, pemerintah berupaya untuk merancang serta mengimplikasikan berbagai rancangan pelaksanaan pendidikan, salah satunya adalah perbaikan kurikulum. Sebagaimana dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) nomor 20 tahun 2003; pasal 3 pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara dan demokratis serta bertanggung jawab.¹

Fungsi pendidikan adalah memanusiakan manusia maka dari itu pendidikan merupakan usaha yang harus ditempuh dalam meningkatkan pengetahuan yang dapat diperoleh dari lembaga formal maupun informal. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan pendidikan yang tepat untuk membentuk karakter individu yang bermutu. Ilmu pengetahuan alam sebagai pedoman tenaga pendidik dalam mengembangkan karakter peserta didik.

¹Republik Indonesia *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bab II, Pasal 3.

Sebagaimana firman Allah Swt, dalam QS. Al-Alaq/96: 1-5:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ٢ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ٤
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ٥

Terjemahnya:

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia, (4) yang (mengajar) manusia dengan pena, (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”²

Ayat tersebut menjelaskan tentang Allah Swt memerintahkan hamba-nya untuk banyak mempelajari ilmu pengetahuan dan membaca buku sebagaimana pentingnya ilmu pengetahuan bagi manusia. Manusia diperintahkan untuk selalu menambah wawasan ilmu pengetahuan, karena dengan ilmu manusia akan mengenali Tuhan-nya. Sebagaimana pepatah Islam mengatakan bahwa, seorang muslim diwajibkan menuntut ilmu mulai dari buaian sampai ke liang lahat. Selama raga manusia masih bernyawa, maka tidak ada alasan untuk bermalas-malasan untuk mencari ilmu. Karena dengan berbekal ilmu pengetahuan manusia mampu membuktikan kekuasaan dan kebesaran Allah Swt. Serta islam sangat memperhatikan budaya membaca, menghitung, memecahkan masalah dan merespon masalah. Ayat ke-4 dijelaskan bahwa Allah Swt, mengajar manusia dengan pena sebagai alat terjadinya proses belajar-mengajar, dan komunikasi antar manusia yang dapat dikembangkan menjadi bentuk informasi yang konkret dan bermanfaat bagi kehidupan manusia.

²Kementrian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Cet ke-3, (Jakarta: CV Al-Mubarak, 2018), 597.

حَدَّثَنَا أَبُو أُسَامَةَ عَنْ الْأَعْمَشِ عَنْ أَبِي صَالِحٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ قَالَ أَبُو عِيسَى هَذَا حَدِيثٌ حَسَنٌ. (رواه الترمذي).

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Abu Usamah dari Al A'masy dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dia berkata; Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Barangsiapa berjalan di suatu jalan untuk mencari ilmu, niscaya Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga". (HR. At-Tirmidzi).³

Selain dalam Al-qur'an yang menyatakan bahwa pentingnya pendidikan juga terdapat dalam hadist, Rasulullah saw sebagai seorang guru dan pendidik. Rasulullah saw menggunakan rumah Al-arqam bin Abil Arqam sebagai pusat lembaga pendidikan. Rasulullah saw memanfaatkan tawaran perang untuk mengajarkan tulis baca kepada ummat Islam dan Rasulullah saw mengirim para sahabat ke berbagai daerah yang baru memeluk Islam. Pendidikan yaitu suatu proses pembelajaran, pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan diantaranya yaitu penyediaan bahan ajar berupa media pembelajaran. Adapun pentingnya penggunaan media dalam proses belajar-mengajar tidak hanya berpengaruh kepada guru tetapi juga mempunyai pengaruh besar terhadap peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan itu sendiri. Proses belajar-mengajar akan efektif dan efisien bila didukung dapat tersedianya media yang menunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

³Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, Sunan At-Tirmidzi, Kitab. Al-'Ilmu, 4, 2655, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994), 294.

Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan media pembelajaran atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilakukan.

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrument yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar. Sebab media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing. Hal ini menjadi dasar peneliti dalam memilih mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* agar mampu menarik perhatian peserta didik dalam belajar, serta dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, dan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan guru, dengan cara guru menampilkan video pembelajaran yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.⁴

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu bahwa analisis permasalahan dalam pembelajaran IPA terutama pada kelas IV banyak ditemui dari berbagai aspek dengan melihat bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru, dimana guru hanya menggunakan media. Sehingga banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi dan merasa bosan

⁴Ari Nurul Alfian and others, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) UBJ*, 5.1 (2022), 75–84, <https://doi.org/https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>.

mengikuti pelajaran terutama pada materi keberagaman makhluk hidup, permasalahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang kurang menarik dapat membuat siswa merasa bosan maka dari itu peneliti ingin menerapkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk audio visual yang dimana media ini dapat memudahkan guru untuk menerapkan materi pembelajaran dan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi, media tersebut dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar karena media audio visual ini mempunyai beberapa fitur yang menarik perhatian peserta didik untuk dinonton terutama pada kelas IV SD. Hal ini menunjukan bahwa dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis *canva* ini sangat penting untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar dan peserta didik lebih aktif pada saat belajar, dan peserta didik dapat termotivasi untuk semangat dalam belajar sehingga siswa tidak cepat merasa bosan dalam belajar.⁵

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis canva pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu*".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

⁵Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V SDN 382 To'bakkung, pada tanggal 24 september 2021

1. Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu?
2. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu?
3. Apakah media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu yang dikembangkan memenuhi kriteria valid?
4. Apakah media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan pengembangan ini bila dikaitkan dengan rumusan masalah sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui analisis kebutuhan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu
2. Mengetahui desain pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu

3. Menguji kevalidan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu.
4. Menguji kepraktisan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis dalam pengembangan ini, yaitu dapat menambah pengetahuan, pengembangan, wawasan dan mengembangkan khasanah ilmu guna mendesain proses pembelajaran yang produktif dan inovatif serta dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi pengajar, dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam mengajarkan tema 3 subtema 2 keberagaman makhluk hidup pembelajaran 3 materi ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar.
- b. Bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan pengetahuan tentang keragaman makhluk hidup pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam.
- c. Bagi sekolah, sebagai acuan dalam usaha melahirkan semangat baru dalam memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

- d. Bagi peneliti lain, dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran pada tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 2 keberagaman makhluk hidup pembelajaran 3 kelas 4 dibuat dengan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*.
2. Media ini dikhususkan penggunaannya untuk materi keragaman makhluk hidup kelas 4 agar dapat memahami materi pelajaran.
3. Produk media yang dihasilkan adalah audio visual dalam bentuk video MP4 dengan durasi 7 menit. Membuat video menggunakan laptop dengan menggunakan aplikasi *canva* dengan memilih *template*, gambar, dan animasi yang menarik dilihat oleh peserta didik sesuai dengan materi yang diajarkan.
4. Media pembelajaran yang akan dikembangkan didalamnya mengandung prinsip pembelajaran artinya media ini digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, tapi untuk membimbing peserta didik dalam belajar sehingga peserta didik memperoleh kemudahan dalam memahami materi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup sebagai berikut:

- a. Memberikan penjelasan kepada peserta didik agar memahami materi dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*.
- b. Peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang baru sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran yang monoton.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan yang mendasari pengembangan media pembelajaran audio visua berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup sebagai berikut:

- a. Pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- b. Media ini hanya memuat materi keberagaman makhluk hidup.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga tidak terlepas dari data pendukung yang penulis gunakan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian. Data pendukung yang dimaksud adalah penelitian terdahulu yang relevan dan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Berikut adalah uraiannya:

1. Yuridiya Fridayanti, dkk/2022 dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan validitas media audio visual berdasarkan validator ahli materi serta ahli media, kepraktisan media audio-visual berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan ketuntasan hasil belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran audio visual.⁶ Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun persamaan yang akan dilakukan yakni terhadap pada pengembangan media yaitu media audio visual dan sama-sama menggunakan model *ADDIE*. Selain mempunyai persamaan, perbedaan pada penelitian yang relevan ialah menggunakan media multimedia audio visual pada pokok bahasan hidrosfer

⁶Yuridiya Fridayanti, Yudha Irhasyurna, and Rizky Febriyani Putri, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual pada Materi Hidrosfer untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS’, *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1.3 (2022), 49–63, <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>.

sedangkan peneliti menggunakan pokok bahasan keberagaman makhluk hidup.

2. Janner Agustinus Sinaga, dkk/2023 dalam penelitiannya yang berjudul *“Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 3 Sub Tema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Kelas IV SD Negeri 091465 Parapat Tahun Ajaran 2022/2023”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Think Pair Share terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 3 Sub Tema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Kelas IV SD Negeri 091465 Parapat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam menggunakan model think pair share . karena pada saat menggunakan model ini pembelajaran berpusat pada siswa dan siswa lebih aktif berpikir dalam mengidentifikasi materi yang disajikan.⁷ Adapun persamaan yang dilakukan yakni terhadap pada materi yang diajarkan kepada peserta didik. Selain mempunyai persamaan, perbedaan pada penelitian yang relevan ialah jenis peneltian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan penelitian pengembangan.

3. Zulfadewina dalam penelitiannya yang berjudul: *“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas V Sekolah Dasar”*. Berdasarkan tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu meningkatkan

⁷Janner agustinus Sinaga, Suprpto Manurung, and Sunggul Pasaribu, ‘Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 3 Sub Tema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku di Kelas IV SD Negeri 091465 Parapat Tahun Ajaran 2022/2023’, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.01 (2023), 760.

minat dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran jarak jauh. Pemahaman peserta didik akan meningkat melalui penerapan media pembelajaran sesuai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik.⁸ Adapun persamaan yang akan dilakukan yakni terdapat pada pengembangan media audio visual. Sedangkan perbedaannya ialah pada penelitian yang relevan ditahap analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan informasi yang dibutuhkan melalui *Whats App Group* kelas. Hasil data yang diperoleh dari tahap observasi ini yaitu tentang kurikulum yang digunakan merupakan kurikulum 2013 revisi 2018. Sedangkan peneliti menggunakan kisi-kisi wawancara guru dan angket siswa pada saat saat analisis kebutuhan.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Keterangan	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3	Penelitian 4
1	Nama	Yuridiya Fridayanti, dkk.	Janner Agustinus Sinaga, dkk.	Zulfadewi, dkk.	Fausia Zam. A
2	Tahun Penelitian	2022	2023	2020	2023
3	Model Pengembangan	<i>ADDIE</i>	Eksperimen	4-D	<i>ADDIE</i>
4	Materi	Materi hidrosfer untuk mengukur hasil belajar peserta didik	Materi keberagaman makhluk hidup	Materi mengenal sifat benda cair	Materi keberagaman makhluk hidup
5	Tingkat subjek penelitian	SMP/MTS	SD/MI	SD/MI	SD/MI
6	Kegiatan uji coba	Secara langsung	Secara langsung	Secara daring	Secara langsung

⁸Zulfadewina and others, 'Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 SD', *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1.1 (2020), 38–48, <https://jurnal.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/41>.

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Teori Tentang Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan antara komunikator dan komunikan.⁹ Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pada bantuan pencapaian keberhasilan belajar, penggunaan alat bantu atau media dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar, penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan motivasi, hasil belajar dan prestasi peserta didik. Sebagaimana dalam Al-Qur'an yang menjelaskan tentang media yaitu dalam Q.S An-Nahl/16: 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالتِّي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Terjemahnya:

"Serulah (Manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk".¹⁰

⁹Azhar Arsyad and Asfah Rahman, 'Media Pembelajaran', *Bab II Kajian Teori*, 1, 2015, 23–35, <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536>.

¹⁰ Kementerian Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemah. Bandung: Madinah Qur'an. 2016, (543: 125).

Ayat tersebut menjelaskan bahwa dalam berdakwah harus dengan hikmah, kemudian disesuaikan dengan situasi dan keadaan agar mudah dipahami umat. Sama halnya ketika seorang guru dalam mengajar ketika akan menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi dan keadaan peserta didiknya dengan tujuan agar pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk alat bantu dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran, faktor pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah video interaktif yang berisi tuntutan praktis tepat sasaran, yang disajikan lewat persentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun bahasa indonesia yang jelas dan mudah untuk dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan bantuan dari video yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membuat peserta didik melakukan interaksi atau hubungan timbal balik dalam proses pembelajaran.¹¹

b. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa fungsi dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹²

¹¹Lale Inggit Kasturi, Siti Istiningsih, and Muhammad Tahir, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7.1 (2022), 116–22, <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>.

¹²M. Miftah, 'Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95, <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>.

- 1) Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pembelajar.
- 2) Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.
- 3) Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus di penuhi melalui penyediaan media.
- 4) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 5) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 6) Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:¹³

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik, serta memungkinkan untuk menguasai tujuan pengajaran dengan baik.

¹³Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 177, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

- 3) Metode pembelajaran bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru agar peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

d. Klasifikasi media pembelajaran

Dilihat dari bentuk penyajian media dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut:¹⁴

1) Media Grafis

Media grafis, yaitu disajikan dalam bentuk tulisan. Biasanya digunakan untuk menarik perhatian dan memperjelas sajian ide. Kelebihan didalam media grafis yaitu dapat dilengkapi dengan warna-warni sehingga lebih menarik perhatian peserta didik sedangkan kekurangannya salah satunya penyajiannya hanya berupa unsur visual.

2) Media Bahan Cetak

Media yang pembuatannya melalui proses percetakan yang menonjol dalam media cetak adalah dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah banyak dan penyebab terjadinya karena banyak menggunakan media *online*.

3) Media Gambar Diam

Gambar dapat diperoleh secara fotografer, didalam media gambar pasti ada kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu pembuatannya mudah dan

¹⁴Reny Hanim Anggraini, 'Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran', *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1.1 (2018), 4-5.

harganya murah. Kelemahannya ukurannya terbatas sehingga efisien untuk pembelajaran kelompok.

4) Media Proyeksi Diam

Media visual yang diproyeksikan melalui pesan, di mana hasilnya tidak bergerak atau memiliki sedikit gerakan. Kelebihan media proyeksi diam dapat digunakan untuk penyajian pesan disemua ukuran ruangan kelas. Sedangkan kelemahannya hanya dapat menyajikan gambar yang diam.

5) Media Audio

Media yang langsung diterima oleh pendengaran seperti radio dan *recorder*. Keunggulan dari media audio adalah memiliki variasi program yang cukup banyak dan kekurangannya sifat komunikasinya hanya satu arah.

6) Media Audio Visual

Media yang penyampaiannya melalui indera pendengar dan indera penglihat agar siswa dapat memahaminya secara langsung. Kelebihannya dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dan kekurangannya lambat dan kurang praktis.

7) Media Film

Bentuk media ini yakni berupa film yang dapat ditayangkan dalam wujud bergerak ataupun hidup. Kelebihannya mampu untuk mengabarkan peristiwa masa lalu secara realitas dalam bentuk waktu yang singkat. Sedangkan kelemahannya menekankan materi dari pada proses pengembangan materi tersebut.

8) Media Objek

Pengajarannya menggunakan benda yang nyata tidak harus dihadirkan di kelas, tetapi peserta didik dapat berlangsung secara objek. Sehingga dapat memberikan pengalaman yang nyata. Kelebihannya dapat menunjukkan kesempatan yang maksimal pada peserta didik untuk mempelajari tugas yang riil. Kelemahannya membawa peserta didik keluar kelas memiliki resiko.

9) Media Interaktif

Media komunikasi yang bekerja menggunakan partisipasi. Kemampuannya dapat mengakibatkan komputer dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran individual. Sedangkan kekurangannya yaitu tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer.

2. Audio Visual

a. Teori Tentang Audio Visual

Audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan antara audio dan visual. Penggunaan media akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu dengan media ini dalam batasan tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini, guru tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi karena penyajian materi bisa digantikan oleh media, maka peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Contoh dari media audio visual diantaranya program video (televisi pendidikan), video (televisi instruksional) dan program slide suara. Jadi pembelajaran menggunakan media

audio visual dapat menyampaikan pesan pembelajaran.¹⁵ Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media ini juga berisikan gambar-gambar yang hidup dengan melalui lensa proyektor secara mekanis dan menggunakan *sound* untuk mengeluarkan suaranya.

Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Sedangkan audio visual adalah suatu peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan dan pengalaman yang ditangkap oleh indera pandang dan pendengaran. Pengertian media audio visual sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan sebagainya.

b. Manfaat Media Audio Visual

Manfaat penggunaan media audio visual dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media ini dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi, dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis

¹⁵H. Budiman, 'Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Islam*, 7.(2) (2016), 171–82, <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>.

dan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak.

c. Tujuan Media Audio Visual

Ada beberapa tujuan media berbasis audio visual adalah sebagai berikut:¹⁶

- 1) Memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis.
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera peserta didik maupun guru.
- 3) Meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik untuk menguasai mata pelajaran secara utuh.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Ada beberapa kelebihan dalam menggunakan media berbasis audio visual adalah sebagai berikut:¹⁷

- 1) Memberi pengalaman belajar yang sulit dipelajari secara langsung.
- 2) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sehingga tidak membosankan.
- 3) Dapat dijadikan sebagai media belajar mandiri.
- 4) Dapat digunakan seketika.
- 5) Digunakan secara berulang.
- 6) Dapat menyajikan objek secara detail.

¹⁶Friendha Yuanta, 'Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar', *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2.2 (2017), 29, <https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>.

¹⁷Hery Setiyawan, 'Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar pada Siswa Kelas V', *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3.2 (2021), 200, <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>.

- 7) Tidak memerlukan ruang gelap.
- 8) Dapat di perlambat dan dipercepat dan menyajikan gambar dan suara.

Ada beberapa kelemahan dalam menggunakan media berbasis audio visual adalah sebagai berikut:

- 1) Difokuskan pada indra penglihatan dan pendengaran.
- 2) Benda yang kongkret susah diwujudkan.
- 3) Tampilan dengan ukuran yang terbatas.
- 4) Relatif mahal.
- 5) Memerlukan keahlian khusus dan peralatan harus lengkap.

e. Aplikasi *Canva*

Aplikasi *canva* sendiri merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam mendesain sebuah foto atau semacamnya dengan menggunakan media gawai ataupun laptop.¹⁸ Adapun penjelasan bagian yang ada di dalam aplikasi *canva*, perkembangannya dan cara menggunakannya adalah sebagai berikut:

- 1) 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. Penggunaan media pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam

¹⁸Achmad Ryan Fadillah and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging Sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP', *Prosiding Pekan Ilmiah Mahasiswa*, 1.2 (2020), 53.

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.¹⁹

- 2) Kemunculan aplikasi desain berbasis *cloud* ini memudahkan siapa saja untuk membuat desain dengan mudah tanpa membutuhkan *software* desain yang mahal dan rumit penggunaannya. Awalnya *canva* menyediakan berbagai tipe desain dengan resolusi tertentu yang dikelompokkan menjadi tujuh kategori yaitu media sosial, dokumen, personal, pendidikan, marketing dan event. Karena pengguna aplikasi *canva* setiap hari selalu meningkat maka tipe desain *canva* sekarang semakin bertambah diantaranya yaitu *whiteboards*, *presentations*, video, *print products* dan *websites*.
- 3) Langkah-langkah menggunakan aplikasi *canva* dengan menggunakan laptop, sebagai berikut: pertama, terlebih dahulu download aplikasi *canva*, setelah itu buka aplikasinya dan pengguna di arahkan masuk ke aplikasi *chrome*, kemudian ketik '*canva*' pada kolom penelusuran, '*sign up*', pilih daftar dengan email, kemudian membuat akun *canva* dengan akun email yang dipilih. Kedua, setelah membuat akun di *canva*, lalu pengguna mengembangkan media dengan memilih opsi video pada menu yang ada pada *canva* setelah itu pilih template yang sesuai pada materi yang akan diajarkan. Pilih template yang menarik dilihat oleh peserta didik. Ketiga, edit template yang dipilih dengan

¹⁹Gita Permata Puspita Hapsari and Zulherman, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 2386, <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.

menambahkan animasi yang di butuhkan pada *elements*, kemudian menambahkan rekaman pembelajaran dengan mengklik *uploads*. Keempat, ketika proses pengeditan selesai maka cara menyimpan hasil pengembangan yang telah didesain dari *canva* dengan cara klik panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, secara otomatis tersimpan dalam galeri maupun file.²⁰ Hal ini menunjukan bahwa aplikasi *canva* tidak hanya dapat digunakan membuat media pembelajaran saja, tetapi ada banyak kegunaan lain dari aplikasi tersebut seperti membuat poster, *benner* dan lain-lain, adapun dalam cara pembuatan media dalam *canva* sangatlah mudah.

3. Keberagaman Makhluk Hidup

a. Teori Tentang Keberagaman Makhluk Hidup

Keberagaman berasal dari kata ragam menurut (KBBI) yang artinya perilaku, perbuatan, macam atau jenis, lagu, tradisi, warna, dan corak. Sedangkan ragam ialah beragam-ragam, berjeni-jenis, atau berbagai macam makhluk hidup baik tumbuhan maupun hewan.²¹ Ragam makhluk hidup yang ada di bumi tumbuh sesuai peranannya masing-masing. Setiap makhluk hidup dapat bergerak, bernapas, berkembang biak, serta makan, dan minum. Bukan hanya memiliki ciri dasar yang sama, tapi keragaman makhluk hidup ini juga saling membutuhkan. Banyak hewan yang membutuhkan tanaman sebagai sumber makanan. Sedangkan manusia membutuhkan hewan dan tumbuhan

²⁰Abud Zariono, 'Pengembangan Media Pembelajaran PAI-Bp di SD Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.1 (2022), 122–23.

²¹Sevi Lestari, 'Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku di Kelas IV SDN 122345 Pematang Siantar', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 4122–23.

sebagai sumber makanan. Tanaman pun memanfaatkan kotoran hewan sebagai pupuk yang menyuburkan tanah.

b. Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya

Salah satu contoh hewan peliharaan yang sering ditemukan di rumah adalah sebagai berikut:²²

1) Burung

Burung dipelihara karena suaranya yang merdu. Suara burung bermacam-macam sesuai dengan jenis burung tersebut. Burung memiliki bagian tubuh antara lain sebagai berikut: (a) Paruh burung berfungsi untuk mengambil makanan. Paruh burung sesuai dengan jenis makanannya. (b) Sayap burung berfungsi untuk bergerak (terbang). Burung terbang dengan cara mengepakkan sayapnya. (c) Ekor burung berfungsi menjaga keseimbangan burung saat terbang. (d) Cakar burung berfungsi untuk mencengkeram mangsanya (burung elang) dan untuk bertengger di dahan pohon (burung pipit). (e) Mata burung berfungsi untuk melihat benda-benda di sekitarnya. (f) Bulu burung berfungsi untuk menutupi tubuhnya dari udara di sekitarnya dan bulu dari burung dapat melindungi burung dari hawa dingin dan hujan.

2) Kucing

Kucing dipelihara karena gerak-geriknya yang lucu, selain itu kucing dipelihara untuk menjaga rumah dari gangguan hewan tikus yang

²²Tuti Andriani, 'Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Bagian Tubuh Hewan dan Fungsinya dengan Model Pembelajaran Kooperatif pada Peserta Didik Kelas IV SD', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13.3 (2018), 1905.

sering mengambil makanan yang disimpan. Kucing berkembang biak dengan cara beranak. Jenis-jenis kucing antara lain kucing anggora, kucing siam, dan kucing hutan. Bagian-bagian tubuh kucing antara lain sebagai berikut: (a) Mata kucing berfungsi untuk melihat sama seperti hewan yang lainnya. Mata kucing dapat menyala di tempat yang gelap. (b) Hidung kucing berfungsi sebagai indera penciuman. (c) Mulut pada kucing berfungsi untuk memasukkan makanan ke dalam tubuh. (4) Bulu kucing berfungsi menjaga tubuh agar tetap hangat. (d) Kaki kucing berfungsi untuk bergerak (berjalan) pada ujung kaki kucing terdapat cakar yang berguna untuk menangkap mangsa. (e) Ekor kucing berfungsi untuk keseimbangan saat bergerak. (f) Kumis kucing berfungsi untuk mendeteksi atau menemukan makanan dan minum di tempat yang gelap. (g) Telinga berfungsi sebagai indera pendengaran dan alat pengatur keseimbangan tubuh.

3) Kupu-Kupu

Kupu-kupu adalah binatang bersayap yang memiliki tampilan menawan dengan berbagai warna di sayapnya, kupu-kupu tampak sangat indah karena memiliki sayap berwarna warni dan sering dijumpai banyak orang. Kupu-kupu adalah serangga yang tergolong dalam ordo lepidoptera atau serangga bersayap sisik. Bagian-bagian tubuh kupu-kupu antara lain sebagai berikut: (a) Mata kupu-kupu berfungsi untuk melihat benda dan tumbuhan di sekitarnya. (b) Mulut kupu-kupu berfungsi untuk mengisap nektar (madu) pada bunga. (c) Antena kupu-kupu berfungsi sebagai indera

pencium bau nektar bunga. (d) Sayap kupu-kupu berfungsi sebagai alat bantu pada kupu-kupu agar dapat terbang. (e) Perut kupu-kupu berfungsi untuk mencerna, mengelola, serta menampung makanan. (f) Kaki kupu-kupu berfungsi untuk memilih dan membedakan jenis sari lainnya.

C. Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE menurut Dick et.al, model ini mempunyai lima tahapan pengembangan. Dapat dilihat tahapan pengembangan model ADDIE sebagai berikut:²³

1. *Analyze*

Tahapan pertama yang ada pada model pengembangan ADDIE adalah tahapan menganalisis perlunya pengembangan produk baik berupa model, metode, media, serta bahan ajar yang baru dan menganalisis kelayakan maupun syarat-syarat pengembangan suatu produk. Dalam mengembangkan suatu produk dapat diawali karena adanya masalah dalam produk yang telah diterapkan atau dengan kata lain sudah ada. Masalah dapat muncul dikarenakan produk yang ada atau tersedia sudah tidak sesuai dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, karakteristik peserta didik dan sebagainya.

2. *Design*

Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE ialah proses terstruktur yang diawali dengan perancangan konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan kemudian ditulis untuk masing-masing konten

²³ Albet Maydiantoro, 'Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)', 2019, 6-7.

produk. Adapun Petunjuk dari penerapan desain ataupun pembuatan produk diusahakan ditulis dengan jelas dan terinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

3. *Development*

Tahap *development* pada model penelitian pengembangan ADDIE berisi tentang kegiatan penerapan rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. Ditahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual penerapan produk baru. Kerangka yang masih konseptual tersebut kemudian direalisasikan menjadi produk yang siap untuk digunakan. Pada tahap ini juga perlukan penyediaan instrumen untuk mengukur kinerja produk.

4. *Implementation*

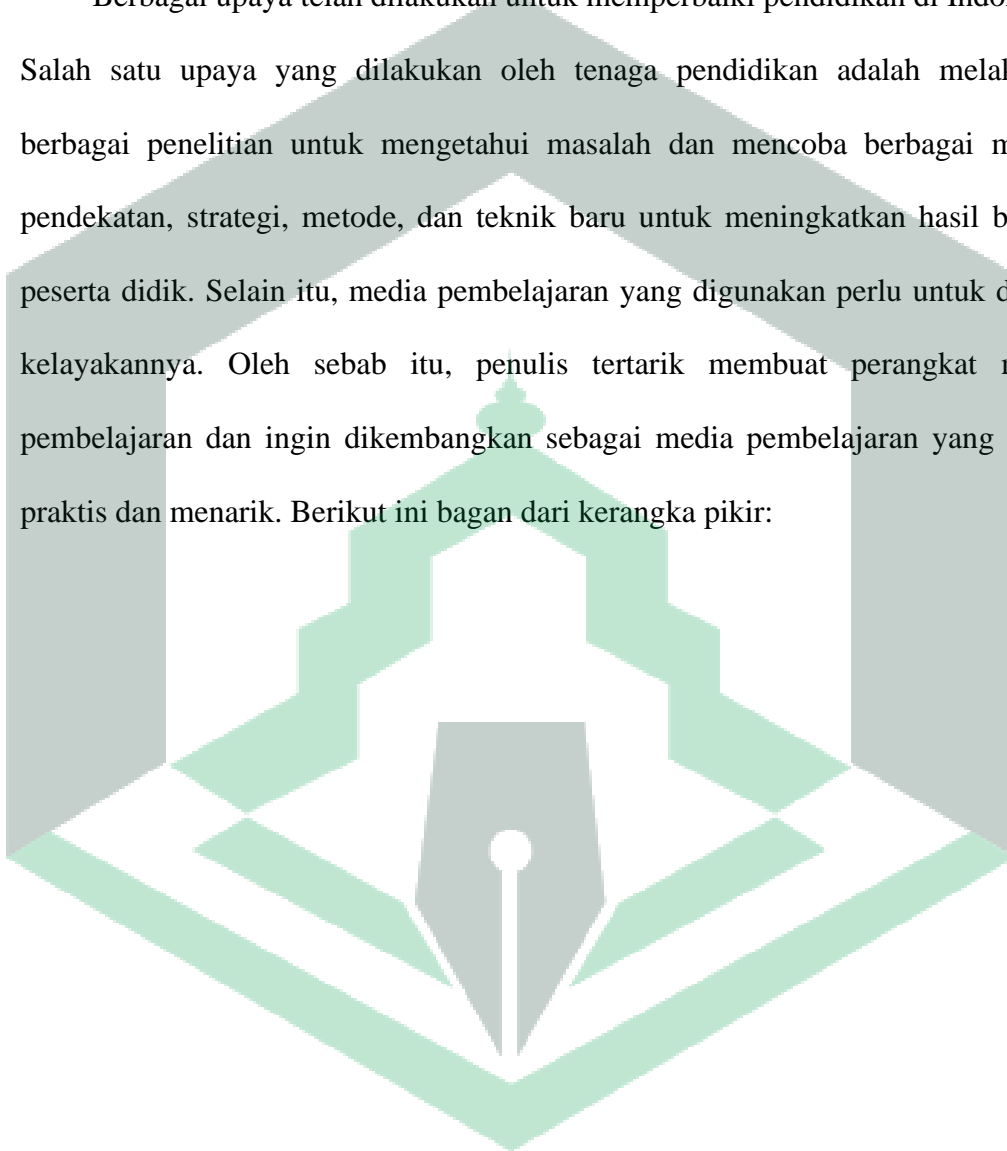
Tahap penerapan produk dalam model penelitian pengembangan ADDIE bertujuan untuk memperoleh respon terhadap produk yang telah dibuat atau dikembangkan. Respon awal diperoleh dengan mempertanyakan hal-hal yang berkaitan dengan tujuan pengembangan produk. Penerapan yang dilakukan mengacu pada perancangan produk yang telah dilakukan sebelumnya.

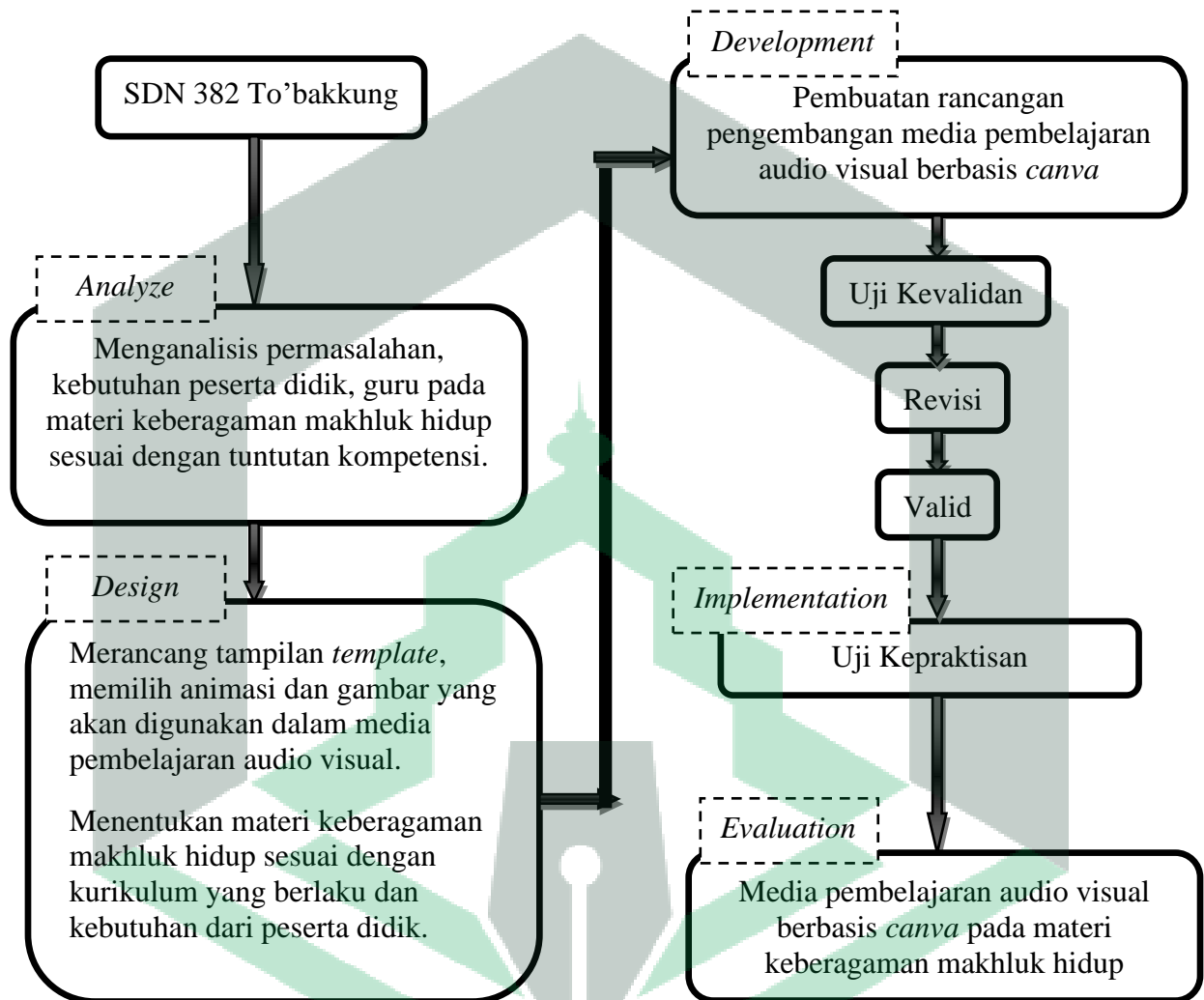
5. *Evaluation*

Tahapan evaluasi dalam penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan dengan tujuan mendapatkan respon dari pengguna produk, sehingga kegiatan revisi dilakukan sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum mampu dipenuhi oleh produk tersebut. Adapun tujuan akhir dari evaluasi yaitu untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

D. Kerangka Pikir

Berbagai upaya telah dilakukan untuk memperbaiki pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan oleh tenaga pendidikan adalah melakukan berbagai penelitian untuk mengetahui masalah dan mencoba berbagai model, pendekatan, strategi, metode, dan teknik baru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan perlu untuk diteliti kelayakannya. Oleh sebab itu, penulis tertarik membuat perangkat media pembelajaran dan ingin dikembangkan sebagai media pembelajaran yang valid, praktis dan menarik. Berikut ini bagan dari kerangka pikir:





Gambar 2.1 Kerangka Pikir

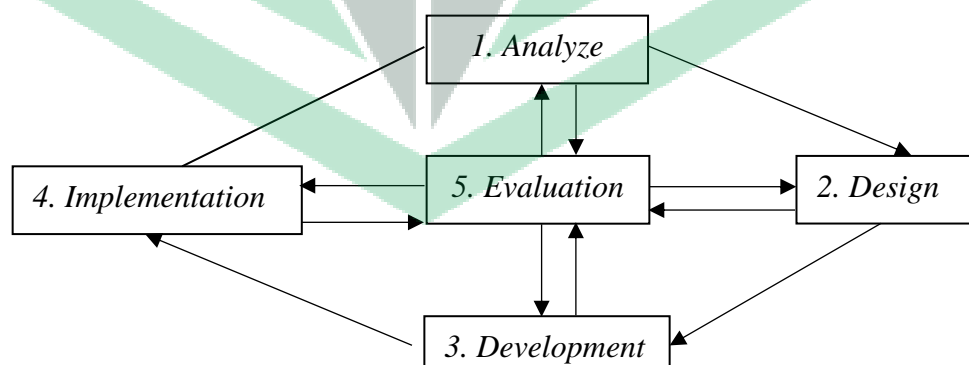
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Pendekatan

Pada penelitian ini, menerapkan pendekatan metode kombinasi atau *mix metode*. Jonathan Sarwono dalam bukunya mengatakan bahwa *mix metode* yaitu penerapan lebih dari satu metode pada suatu riset yakni menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Jika menggabungkan penelitian kualitatif dan kuantitatif,²⁴ maka kuantitatif bertujuan untuk memberikan kerangka mengenai sesuatu yang diteliti, sedangkan isi kerangkanya di berikan atau dibahas melalui penelitian kualitatif. Sedangkan jenis penelitian *Research and Development* atau biasa dikenal dengan R&D. *R & D* merupakan suatu rangkaian guna mengembangkan produk yang telah ada sebelumnya ataupun produk yang baru.

Model yang diterapkan dalam penelitian ini yakni model ADDIE untuk mengembangkan media pembelajaran berupa audio visual berbasis *canva*. Adapun tahapan model ADDIE yakni, *analyze, design, development, implementation dan evaluation*. Bagan model ADDIE yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE.

²⁴ Jonathan Sarwono, *Mixed Methods* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2011), (1-2).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 382 To'bakkung yang berlokasi di Desa Salutubu, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu penelitian ini dimulai dari tanggal 07 Agustus hingga 07 September 2023.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian yang akan dilakukan yakni berupa responden yaitu wali kelas dan peserta didik kelas IV di SDN 382 To'bakkung yang berjumlah 25 orang serta validator. Adapun yang menjadi objek penelitian berupa media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada tema 3 subtema 2 keberagaman makhluk hidup siswa kelas IV sekolah dasar yang diharapkan dapat mengoptimalkan pembelajaran.

D. Sumber Data

Data yang diperoleh berupa data primer dan data sekunder. Data primer ialah data yang didapatkan secara langsung oleh peneliti yang berasal dari peserta didik, guru, dan kepala sekolah SDN 382 To'bakkung. Adapun lembar validasi dari media pembelajaran yang dikembangkan diberikan kepada 3 validator serta angket uji kepraktisan diberikan kepada guru dan peserta didik. Data sekunder ialah data yang didapatkan melalui studi pustaka berupa buku referensi ataupun jurnal yang didapatkan dari perpustakaan maupun online.

E. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model ADDIE. Tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*),

dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut dijelaskan setiap tahapan pengembangan model tersebut yakni sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Kegiatan analisis yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan berupa:

- a. Analisa kinerja yang meliputi dengan menganalisis masalah dasar dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup.
- b. Mengkonstruksi penilaian *performance* yaitu meliputi dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan menganalisis hasil kerja peserta didik pada materi keberagaman makhluk hidup.
- c. Analisis tujuan yaitu meliputi menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.
- d. Analisis *setting* instruksional yaitu meliputi menganalisis lingkungan belajar peserta didik.

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah memperoleh hasil dari tahapan analisis, tahapan selanjutnya ialah tahap desain atau perancangan produk media yakni media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Tindakan awal yang dilakukan adalah merancang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang akan dibuat. Tahapan ini peneliti memilih seperti apakah media pembelajaran yang akan dibuat yang disesuaikan dengan karakter peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Tahap ini pula peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Saat penyusunan instrumen ada hal yang perlu diperhatikan yaitu aspek penilaian dan indikator. Kemudian peneliti membuat rubrik penilaian sehingga validator dapat memberikan penilaian dengan mudah terhadap media yang dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan Produk Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran ini dibuat menggunakan aplikasi *canva* bisa di unduh pada *handphone* atau laptop. Pembuatan media disesuaikan dengan desain audio visual berbasis *canva* sebelumnya. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahapan desain akan dirangkai menjadi satu kesatuan dengan mengunduh aplikasi *canva* terlebih dahulu, lalu login menggunakan akun email pribadi atau tim jika ada. Pada pembuatan media ini pengguna harus mempunyai kuota internet agar bisa membuat media.

Proses pembuatan media ini yaitu dengan login pada aplikasi *canva* dan memilih *template* yang akan di gunakan pada media pembelajaran, setelah menemukan *template* yang di gunakan maka awal pembuatan media pembelajaran ialah menuliskan media yang ingin di buat pada slide pertama misalnya “Media Pembelajaran Audio Visual by Fausia Zam. A” lalu memilih tulisan yang sesuai yang pengguna inginkan. Setelah slide pertama selesai maka di lanjutkan ke slide kedua dengan menyapa dan memberikan motivasi kepada peserta didik agar semangat dalam belajar, slide ketiga ialah mengenai tentang materi pembelajaran yang akan diajarkan, slide keempat berisi kompetensi dasar untuk materi yang diajarkan, *slide*

kelima berisi tujuan pembelajaran, slide keenam sampai dengan slide terakhir berisi tentang materi pembelajaran dan di sertai dengan gambar-gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran, jika ingin membuat media pembelajaran menarik maka tambahkan rekaman suara dan video animasi sreen green guru yang diunduh pada aplikasi *youtube*, lalu masukkan ke dalam aplikasi *canva* dan posisikan di tempat yang sesuai pada setiap slide agar membuat media pembelajaran menarik untuk dilihat dan diajarkan peserta didik. Setelah semua rangkaian sudah digunakan maka media pembelajaran audio visual berbasis *canva* siap untuk digunakan.

b. Uji Kevalidan Media Pembelajaran

Setelah tahap pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*, tahap selanjutnya yakni kevalidan media pembelajaran. Uji kevalidan dilakukan oleh tim yang terdiri dari tiga orang dosen yang masing-masing sebagai ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Uji kevalidan dilakukan guna menguji layak atau tidaknya audio visual berbasis *canva* sebagai media pembelajaran. Uji kevalidan ini dilakukan dengan memberikan angket validasi.

c. Revisi Hasil Uji Kevalidan

Setelah memperoleh nilai dari tim penilai, proses yang dilakukan selanjutnya adalah merevisi produk media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang dikembangkan. Revisi produk ini dilakukan setelah memperoleh kritikan dan saran dari tim validator.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Tahapan Implementasi

Tahapan implementasi ini dilakukan dengan cara peneliti memberikan materi dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Pada saat pembelajaran guru akan menampilkan materi pembelajaran dengan terlebih dahulu menyiapkan lcd, laptop dan *speaker* untuk menampilkan media pembelajaran audio visual dengan materi keberagaman makhluk hidup.

b. Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

Setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* kemudian dilakukan uji kepraktisan produk dengan cara meminta kepada peserta didik mengisi angket uji kepraktisan yang diberikan kepada guru kelas dan peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi ini terdiri dari dua jenis evaluasi yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Adapun evaluasi formatif evaluasi yang dilakukan disetiap tahap pengembangan tahapan model ADDIE. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir pengembangan media pembelajaran setelah melakukan uji kevalidan dan uji kepraktisan.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup di kelas IV SDN 382 to'bakkung kabupaten luwu sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Berdasarkan kepentingan peneliti dalam membutuhkan dokumentasi sebagai bukti otentik dan juga menjadi pendukung suatu kebenaran. Sebagai pelengkap dalam pengumpulan data, maka penulis menggunakan untuk mengumpulkan data tujuan pembelajaran dilakukan pada tahap analisis tujuan .

2. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat uji coba produk dilakukan. Kegiatan observasi bertujuan untuk memperoleh data sekaitan dengan kepraktisan produk yang dikembangkan.

3. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara terhadap guru disekolah yang menjadi objek penelitian, dari hasil wawancara tersebut akan memperoleh informasi yang mengenai tentang pemahaman peserta didik dalam pembelajaran yaitu kurangnya pemahaman peserta didik dalam memahami materi peajaran. Sehingga pada hasil wawancara guru dapat memperkuat bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup yang sangat dibutuhkan.

4. Angket

Tujuan penggunaan angket dilakukan untuk mengukur tingkat kepraktisan suatu media pembelajaran menggunakan teks dalam bentuk pernyataan tentang berapa baik dan menariknya media pembelajaran audio visual. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi produk yang telah dihasilkan pada tahap perancangan yang divalidasi oleh validator yang kompeten untuk

menilai produk menelaah lembar kerja peserta didik tersebut untuk memberikan masukan dan saran berkaitan dengan isi lembar kerja peserta didik yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan produk dan digunakan dalam lembar uji kepraktisan guru dan peserta didik.

Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

a. Angket Validasi Ahli Materi

Angket validasi ahli materi ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai nantinya oleh validator. Adapun kisi-kisi validasi ahli materi:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Pertanyaan
1.	Kelayakan Isi	1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran audio visual sesuai dengan tujuan pembelajaran. 2. Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada media pembelajaran audio visual 3. Keakuratan isi media 4. Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah.
2.	Kelayakan Penyajian	5. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik 6. Materi yang disajikan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi. 7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik 8. Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema
3.	Kemudahan pemahaman materi	9. Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi. 10. Materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik
4.	Penilaian Kontekstual	11. Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata 12. Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

b. Angket Validasi Ahli Media

Angket validasi ahli media ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai nantinya oleh validator. Adapun kisi-kisi validasi ahli media:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

NO	Aspek Penilaian	Pertanyaan
1.	Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik 2. Tampilan media pembelajaran audio visual dapat menarik perhatian siswa. 3. Kesesuaian bentuk, ukuran tata letak teks dan warna dalam media pembelajaran.
2.	Kesesuaian	4. Kesesuaian durasi tampilan media pembelajaran. 5. Kesesuaian audio dalam media pembelajaran. 6. Kesesuaian tata letak animasi, ketepatan pemilihan animasi dan penempatan animasi.
3.	Kelayakan Penyajian	7. Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak 8. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru. 9. Penggunaan media pembelajaran meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa. 10. Kemudahan penggunaan video pembelajaran 11. Pemilihan gambar dalam setiap slide.

c. Angket Validasi Ahli Bahasa

Angket validasi ahli bahasa ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai nantinya oleh validator. Adapun kisi-kisi validasi ahli bahasa:

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa

NO	Aspek Penilaian	Pertanyaan
1.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD) 2. Ketepatan tata Bahasa 3. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan
2.	Komunikatif dan Interaktif	4. Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami 5. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD. 6. Bahasa yang digunakan komunikatif.
3.	Lugas	7. Ketetapan struktur kalimat 8. Keefektifan kalimat 9. Kebakuan istilah
4.	Penggunaan istilah dan symbol	10. Konsistensi penggunaan istilah 11. Konsistensi penggunaan symbol

d. Angket Uji Kepraktisan

Angket validasi uji kepraktisan ini berisikan indikator-indikator yang akan dinilai oleh validator. Berikut kisi-kisi kepraktisan peserta didik.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Peserta Didik

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Soal
1	Tampilan dan penyajian media	Kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran Kemenarikan saat penyajian materi	2 dan 3 1 dan 11

		Kesesuaian penyajian gambar untuk memperjelas materi	12
2	Kemudahan pemahaman	Media pembelajaran mempermudah untuk materi keberagaman makhluk hidup Materi yang disajikan mudah dipahami	5 dan 6 7 dan 10
3	Minat belajar	Penggunaan media pembelajaran saat belajar menyenangkan Media pembelajaran menambah minat belajar peserta didik	4 dan 8 9

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Guru

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Soal
1	Efektif	Penyajian materi menggunakan media sesuai dengan KD	1 dan 12
		Penyajian materi terstruktur	2
		Soal berkaitan dengan materi	3
2	Kreatif	Media menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik	4
		Soal dalam buku panduan meningkatkan pengetahuan peserta didik	5
		Media memberi solusi pemecahan masalah	6
		Media membantu dalam pembelajaran	7
		Kebaruan media pembelajaran	8
3	Efisien	Pembelajaran menyenangkan berbantuan media	9
		Media mempermudah pemahaman peserta didik	10

4	Menarik	Tampilan media menarik	11
		Warna yang digunakan pada media menarik	12
		Kesesuaian gambar pada media audio visual dengan materi	13
		Media memotivasi peserta didik mempelajari materi	14

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* menggunakan teknik analisis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Berikut akan dibahas mengenai penjelasan data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh pada saat kegiatan analisis kebutuhan yaitu melalui wawancara guru kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu. Selain hasil wawancara, masukan dari tim validator juga akan dianalisis dengan analisis data kualitatif kemudian akan dijadikan acuan dalam perbaikan produk

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh pada saat tahapan kevalidan media dan kepraktisan media. Hasil skor data kevalidan media dan kepraktisan media yaitu kuisisioner akan dihitung berdasarkan skala likert (kriteria 1-4) seperti berikut ini:

Skor 1 : Tidak valid (Tidak dapat digunakan)

Skor 2 : Kurang Valid (Dapat digunakan dengan revisi besar)

Skor 3 : Cukup Valid (Dapat digunakan dengan revisi kecil)

Skor 4 : Valid (Dapat digunakan tanpa revisi)

Untuk menentukan skor penilaian hasil kevalidan produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:²⁵

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor penilaian masing-masing validasi ahli dicari rata-ratanya guna menentukan kevalidan media pembelajaran, sebagai berikut :

Table 3.6 Kriteria Kevalidan²⁶

Persentase (%)	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Kurang Valid
41-60	Cukup Valid
61-80	Valid
81-100	Sangat Valid

Setelah dilakukan validasi media pembelajaran audio visual berbasis *canva* selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas menggunakan angket guna melihat respon guru dan peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan cara menghitung persentase nilai uji coba terbatas. Setiap pernyataan untuk seluruh hasil uji coba dirata-ratakan kemudian dinyatakan dalam bentuk persentase. Persentase hasil uji coba dapat ditentukan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

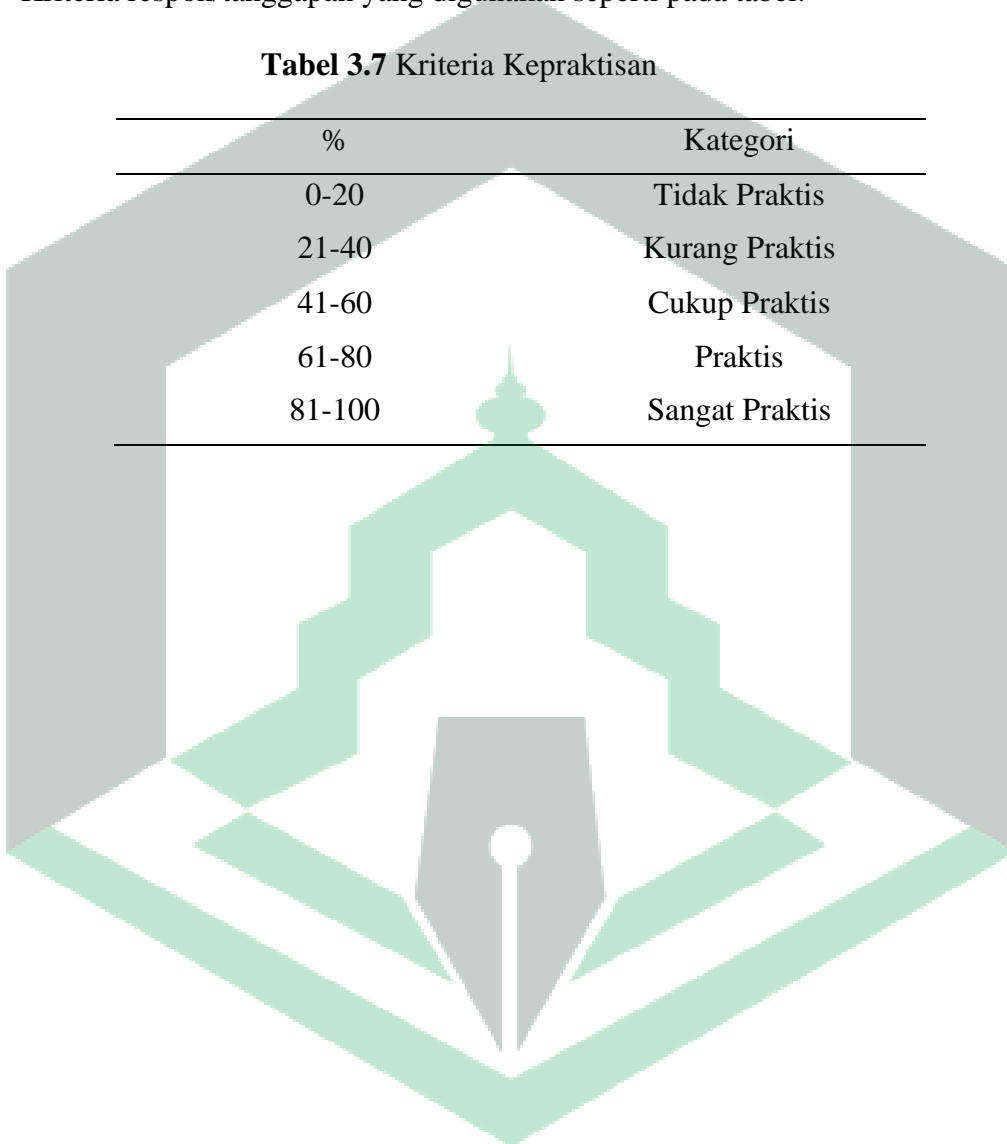
²⁵ M Syahrani Jailani, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', 1 (2023), 88.

²⁶Nur Sholichah and Yulistiana, 'Uji Coba Media Pembelajaran Audio-Visual Dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Diklat Membuat Hiasan Pada Benda Di Kelas X SMKN 1 Buduran', *E-Journal Edisi Yudisium Periode Pembruari 2016*, 5.1 (2016), 85., 85.

Data hasil respon guru akan dianalisis sesuai dengan pedoman penilaian yang telah dikembangkan. Penskoran untuk respon guru menggunakan skala 1-4 dengan nilai 1 = tidak praktis, 2 = cukup praktis, 3 = praktis dan 4 = sangat praktis. Kriteria respon/tanggapan yang digunakan seperti pada tabel:

Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan

%	Kategori
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

1. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahapan analisis ialah langkah pertama yang dilakukan pada pengembangan model ADDIE ini. Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan yaitu analisis kinerja, mengkonstruksi penilaian performance, analisis tujuan serta analisis setting instruksional.

1) Analisis Kinerja

Tahapan ini peneliti melakukan pengamatan terhadap masalah dasar dalam proses pembelajaran yakni penggunaan media pada materi keberagaman makhluk hidup. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru wali kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu yaitu Suriani, S.Pd diperoleh bahwa disekolah tersebut diterapkan kurikulum 2013 selain itu guru mengajarkan materi secara teoretis sehingga menyebabkan kejenuhan terhadap siswa saat mengikuti proses pembelajaran, selain itu guru masih menggunakan media pembelajaran yang berupa buku paket. Kemudian guru kelas mengatakan bahwa penggunaan media dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, namun belum pernah digunakan media elektronik. Guru kelas IV tersebut juga mengatakan bahwa belum pernah dilakukan oleh guru disekolah tersebut media pembelajaran audio visual dalam proses pembelajaran.

Guru tersebut mengatakan bahwa penggunaan media audio visual sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena dapat memudahkan guru dalam

menerapkan materi dan membantu siswa dalam memahami materi, agar dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran terutama pada materi keberagaman makhluk hidup, dan adanya media pembelajaran audio visual sebagai salah satu media pembelajaran yang sangat cocok digunakan pada materi yang sistematis dan memiliki tampilan yang dapat menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup.²⁷

2) Mengkonstruksi Penilaian *Performance*

Kegiatan mengkonstruksi penilaian *performance* yaitu dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti memperoleh data melalui 2 cara yaitu melalui angket peserta didik dan wawancara guru. Pada hasil wawancara guru bahwa peserta didik menyukai media pembelajaran yang bervariasi dan peserta juga menyukai media pembelajaran seperti media pembelajaran audio visual yang ditawarkan oleh peneliti kepada guru, karena siswa kelas IV lebih tertarik menggunakan media pembelajaran yang berwarna dan bergerak agar siswa tidak merasa bosan dalam belajar. Adapun hasil angket peserta didik menyatakan bahwa guru kelas hanya menggunakan buku paket dalam proses belajar mengajar, peserta didik mengatakan bahwa guru kelas belum pernah menggunakan media yang bervariasi terutama pada materi keberagaman makhluk hidup, padahal menurut angket peserta didik bahwa siswa kelas IV sangat menyukai media yang berwarna dan media yang bisa bergerak.

²⁷ Hasil wawancara dengan wali kelas ibu Suriani (07 Agustus 2023)

3) Analisis Tujuan

Kegiatan analisis tujuan ini yaitu menganalisis kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Adapun kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada materi keberagaman makhluk hidup.

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.1 Menganalisis hubungan antara bentuk dan fungsi bagian-bagian tubuh pada hewan.	3.1.1	Menganalisis bagian-bagian tubuh hewan beserta fungsinya.	
	3.2.1	Menentukan bagian-bagian tubuh hewan beserta fungsinya.	
4.1 Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang bentuk dan fungsi bagian-bagian tubuh pada hewan	4.1.1	Membuat laporan hasil pengamatan tentang bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya dalam bentuk tabel.	

Tujuan Pembelajaran

- a) Setelah mengamati gambar, siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian tubuh hewan dan fungsinya dengan benar.
- b) Setelah mengamati gambar, siswa mampu membuat laporan tentang bagian-bagian tubuh hewan dalam bentuk diagram venn.

4) Analisis *Setting Instruksional*

Kegiatan analisis *setting instruksional* ini yaitu menganalisis lingkungan belajar peserta didik. Untuk memperoleh data mengenai lingkungan belajar peserta didik peneliti menggunakan angket peserta didik. Hasil dari angket peserta didik menyatakan bahwa siswa merasa mudah dalam memahami materi dengan adanya media pembelajaran, selain itu siswa merasa bahwa dengan adanya media dapat menambahkan semangat dalam belajar. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai media

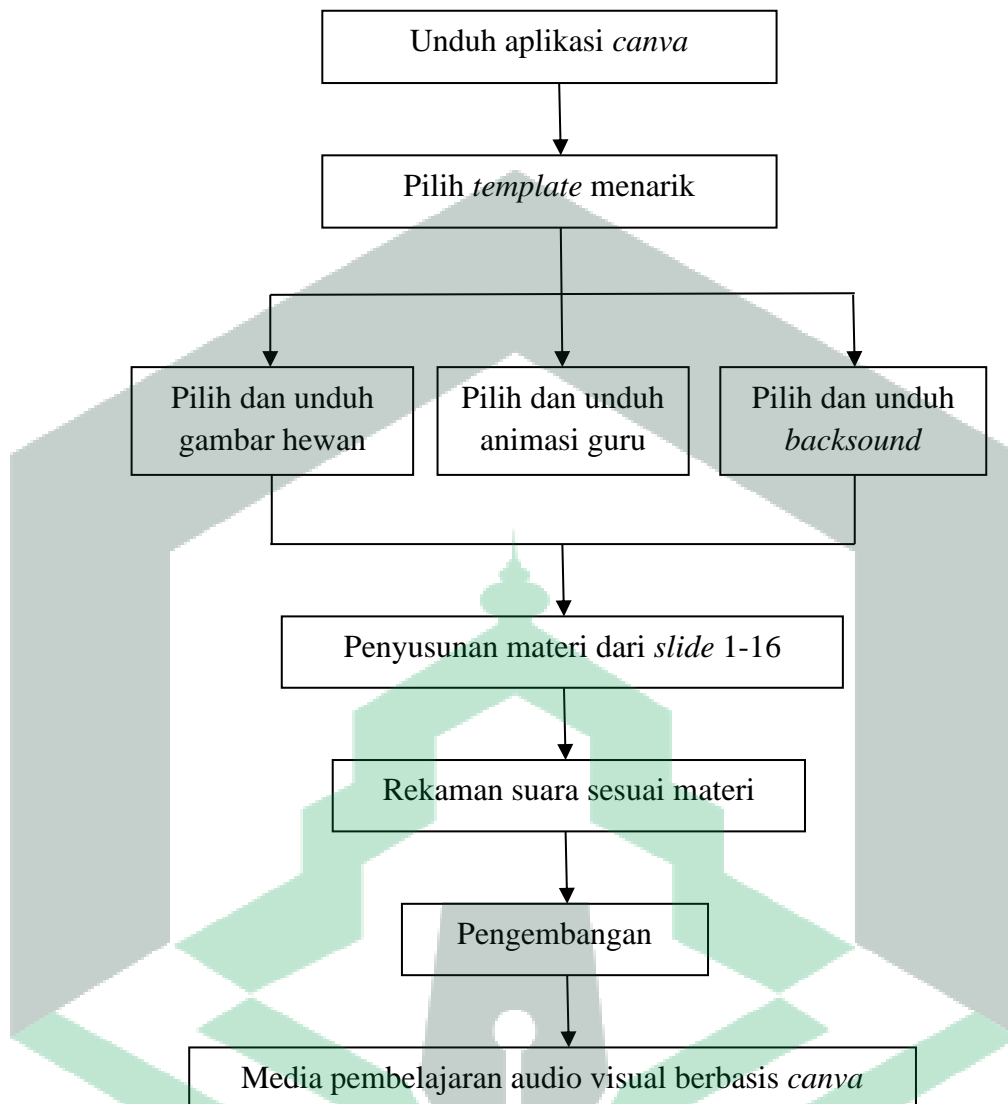
pembelajaran yang dapat bergerak dan lebih menyukai media yang terlihat menarik serta dapat mereka lihat secara langsung.

2. Tahap Desain Media Pembelajaran

a. Tahap Desain Media Pembelajaran

Tahap desain ini peneliti melakukan kegiatan perancangan produk dengan memilih *template* menarik yang akan digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran, memilih dan mengunduh animasi *screen green* guru yang ada pada aplikasi youtube, memilih gambar hewan yaitu kucing, burung, kupu-kupu, dan laba-laba sesuai dengan materi yang diajarkan dan pengambilan perekaman suara di setiap slide tentang materi yang diajarkan yang ada pada media pembelajaran.

Pada tahapan desain ini hal yang perlu diperhatikan yaitu penyusunan materi yaitu keberagaman makhluk hidup dan pembuatan media pembelajaran yang ingin dikembangkan. Desain media yang dibuat menjadi acuan untuk pembuatan produk yaitu media audio visual berbasis *canva*. Adapun penjabaran media pembelajaran audio visual berbasis *canva* sebagai berikut:



Gambar 4.1 Bagan Penjabaran Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*

b. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ialah tahap pembuatan produk yaitu media pembelajaran. Pada tahap ini media pembelajaran dikembangkan disesuaikan dengan tahapan desain. Kemudian setelah produk telah selesai maka selanjutnya akan dilakukan uji kevalidan terhadap produk yang dikembangkan.

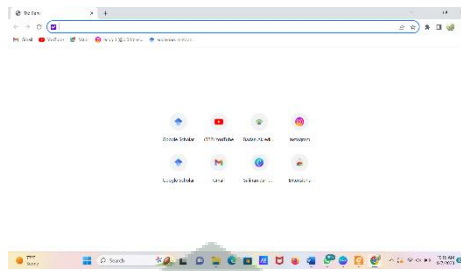
Sesuai dengan rancangan pada tahap desain media pembelajaran yang dikembangkan meliputi dengan mengunduh aplikasi *canva* pada laptop untuk pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Tahap pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

- a) Mempersiapkan komputer atau laptop yang sudah terinstal *browser* internet.
- b) Aplikasi *online canva* atau *web canva*
- c) Koneksi untuk menyambungkan ke internet.
- d) Produksi media pembelajaran audio visual berbasis *canva*.

Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan laptop dengan internet kemudian masuk di *web* resmi *canva* (<https://www.canva.com>) kemudian dilanjutkan *software* pendukung untuk menambah tampilan lebih menarik. Pada tahap ini mulai dilakukan produksi dengan berpedoman pada naskah media pembelajaran audio visual yang sudah jadi

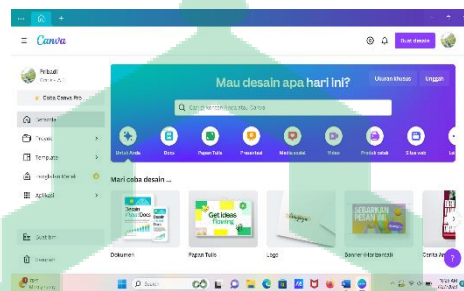
Adapun tahap pembuatan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:

- (1) Pembuatan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *canva* yang dapat diunduh pada *playstor* yang ada pada *hanphone* atau di buka melalui *web browser* dengan mengunjungi alat <https://www.canva.com>.



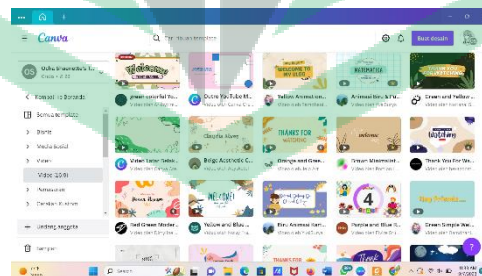
Gambar 4.2 Tampilan *Web Browser Google*

- (2) Setelah mengunduh aplikasi *canva* maka aplikasi dapat digunakan. Klik aplikasi maka pengguna akan di arahkan untuk memasukkan email, setelah email di masukkan maka aplikasi siap untuk di gunakan lalu muncul menu utama *canva*.



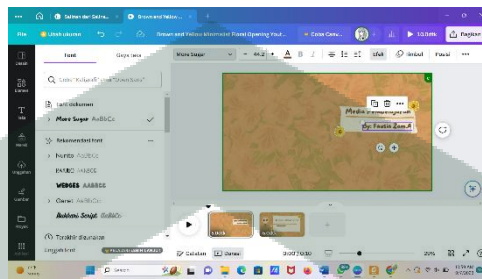
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama pada *Canva*

- (3) Setelah masuk ke dalam aplikasi *canva* maka pilih *template* yang akan di gunakan pada menu video.



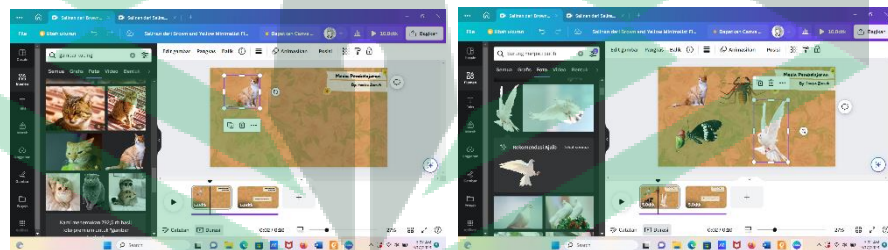
Gambar 4.4 Tampilan *Template Canva*

- (4) Setelah menemukan *template* yang sesuai, selanjutnya ubah teks yang ada pada template dengan menuliskan media pembelajaran yang akan di buat, lalu posisikan teks tersebut sesuai yang di inginkan.



Gambar 4.5 Tampilan Teks pada *Canva*

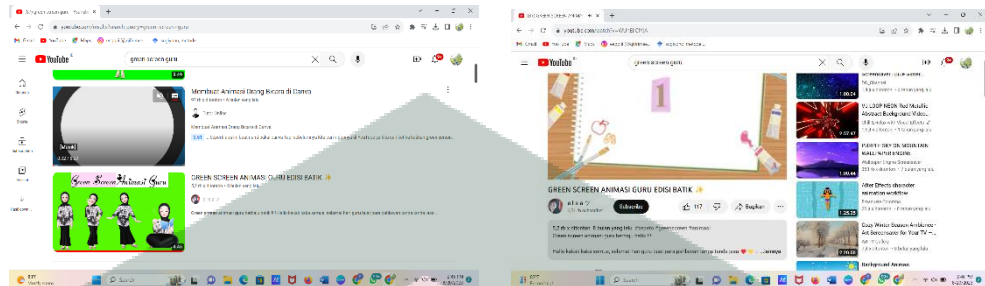
- (5) Tahap selanjutnya adalah pemilihan gambar sesuai materi dengan cara, klik menu elemen yang ada pada layar sebelah kiri kemudian ketik gambar hewan sesuai materi misalnya gambar kucing seperti pada gambar di bawah, lalu kumpulkan semua gambar yang dibutuhkan agar ketika ingin digunakan, gambar materi siap dipasang pada *template* media pembelajaran.



Gambar 4.6 Tampilan Gambar Materi pada *Canva*

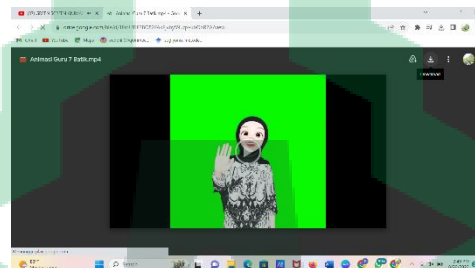
- (6) Untuk menambahkan animasi yang menarik maka buka *web youtube* lalu tulis screen green guru pada bagian pencarian, maka akan muncul animasi guru yang menarik, lalu nonton terlebih dahulu animasi yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan media, lalu klik lainnya pada

deskripsi video animasi maka akan muncul link bagian video animasi yang akan ingin diunduh,



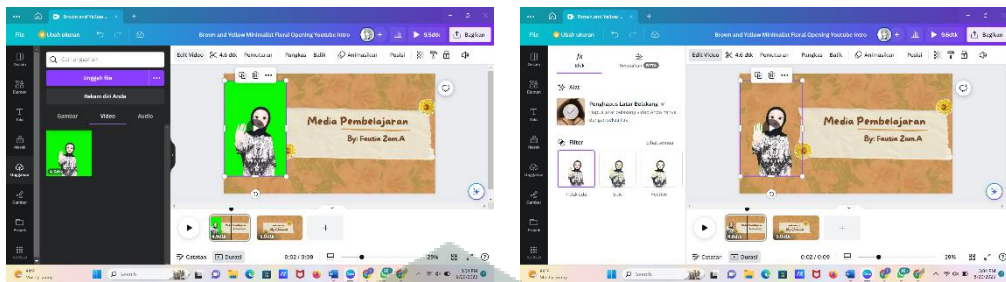
Gambar 4.7 Tampilan Fitur Animasi *Screen Green Guru*

- (7) Setelah animasi dan tulisan pada deskripsi diklik maka akan muncul animasi dan pilih tulisan *download* yang ada di sebelah kanan atas layar, maka animasi siap untuk digunakan pada aplikasi *canva*.



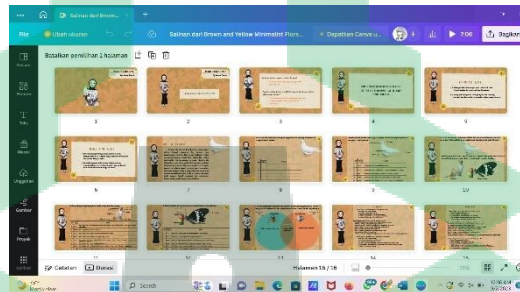
Gambar 4.8 pengunduhan Fitur Animasi *Screen Green Guru* pada Youtube

- (8) Setelah terdownload masukkan animasi “*screen green guru*” tersebut dengan cara masuk ke dalam aplikasi *canva* dan *template* yang telah dipilih lalu klik menu unggahan sebelah kiri, pilih unggah file dan masukkan animasi yang telah di unduh pada aplikasi *youtube* tadi, setelah animasi terunggah klik animasi lalu pilih edit video yang ada di atas *template* maka akan muncul hapus latar belakang, maka animasi screen green guru siap untuk di gunakan pada aplikasi *canva* dan posisikan animasi sesuai yang di inginkan.



Gambar 4.9 Tampilan Fitur Animasi *Sreen Green* Guru pada *Canva*

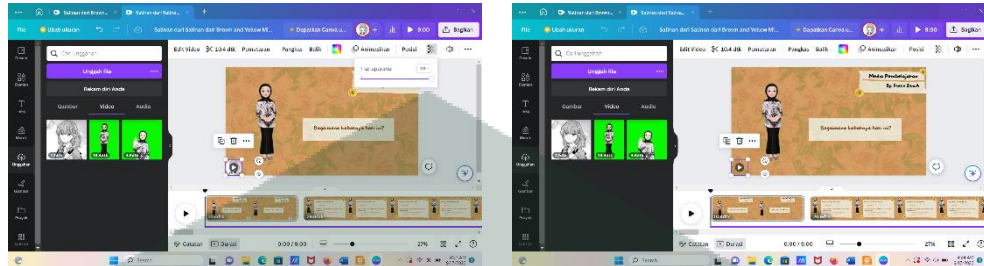
- (9) Tahap selanjutnya yaitu penyusunan materi yang diawali dengan slide pertama yaitu nama media yang dibuat dengan menyapa dan memberi motivasi kepada peserta didik, slide kedua bertanya seputar materi yang akan diajarkan, slide ketiga, judul tema pembelajaran, slide keempat kompetensi dasar, *slide* kelima tujuan pembelajaran, *slide* ketujuh sampai 16 masuk ke materi pembelajaran.



Gambar 4.10 Tampilan Semua Slide pada Media

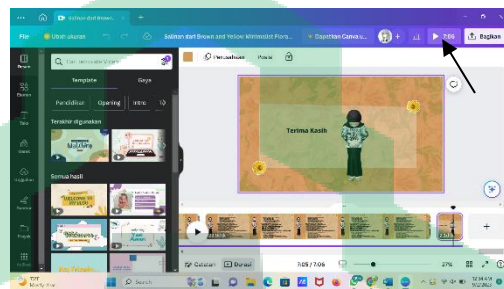
- (10) Tahap selanjutnya adalah melakukan pengisian suara untuk tiap-tiap materi pada *template* yang sudah dibuat dengan cara klik *template* sesuai materi yang ingin dijelaskan, lalu pilih menu unggahan pada layar sebelah kiri dan klik rekam diri anda. Kemudian rekam sesuai materi yang ada pada *template* lalu klik tulisan simpan dan keluar di ujung kanan atas layar, kemudian klik rekaman yang telah direkam tadi lalu pilih menu transparansi dengan

memberikan nilai 0 agar rekaman tadi tidak terlihat hanya suara saja yang terdengar.



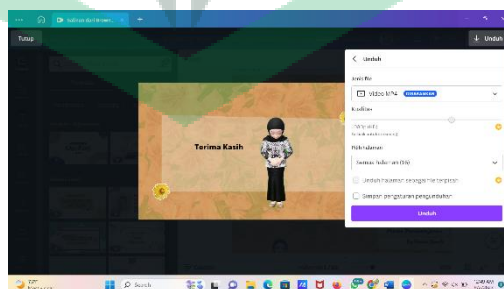
Gambar 4.11 Tampilan Penambahan Audio pada *Canva*

- (11) Setelah semua perekaman slide selesai, klik tanda panah yang ada pada media, maka akan muncul pilihan “unduh” ada pada sudut sebelah kanan atas layar.



Gambar 4.12 Tampilan Proses Pengunduhan Media pada *Canva*

- (12) Tunggu hasil media pembelajaran selesai, maka media pembelajaran audio visual berbasis *canva* siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.13 Tampilan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* Siap untuk digunakan

3. Hasil Uji Kevalidan

Tahap berikutnya setelah pembuatan produk dilakukan yaitu tahap kevalidan produk oleh validator. Uji kevalidan ini dilakukan oleh validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator ahli media menilai beberapa aspek, yaitu tampilan, kesesuaian isi, dan kelayakan penyajian, validator ahli materi menilai aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kemudahan pemahaman materi, dan penilaian kontekstual, sedangkan validator ahli bahasa menilai aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia, komunikatif dan interaktif, lugas, dan penggunaan istilah dan simbol. Hasil dari tahap validasi ini dijadikan acuan untuk merevisi media pembelajaran agar layak digunakan.

Adapun nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan yakni sebagai berikut:

Tabel 4.1 Nama-Nama Validator Media Pembelajaran

No	Nama	Pekerjaan	Ahli Pakar
1.	Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.	Dosen	Media
2.	Bungawati, S.Pd., M.Pd.	Dosen	Materi
3.	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Dosen	Bahasa

Pada tahap ini masukan dari setiap validator digunakan sebagai acuan dalam merevisi media pembelajaran yang dikembangkan serta pengecekan kembali dalam produk yang dirancang mulai dari pengetikan, penggunaan kata yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi oleh setiap validator dijabarkan sebagai berikut:

a) Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor Per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Tampilan	9	12	75	Valid
2.	Kesesuaian Isi	9	12	75	Valid
3.	Kelayakan Penyajian	18	20	90	Valid
	Jumlah	36	44	81,8	Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, aspek tampilan memperoleh skor 9 dengan skor maksimal 12 persentase 75%, aspek kesesuaian isi memperoleh skor 9 dengan skor maksimum 12 persentasenya 75%, dan kelayakan penyajian memperoleh skor 18 dengan maksimum 20 persentasenya yaitu 90% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 81,8% dengan kategori sangat valid dengan jumlah skor 36 dan skor maksimal 44.

Sesuai dengan hasil validasi media, ada bagian dari media pembelajaran yang perlu untuk diperbaiki. Adapun bagaian yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagian yang direvisi terdapat pada *slide* ke 6 yaitu penggunaan kata sambung.

b) Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Kelayakan Isi	14	16	87,5	Sangat Valid
2.	Kelayakan Penyajian	15	16	93,7	Sangat Valid
3.	Kemudahan Pemahaman Materi	8	8	100	Sangat Valid
4.	Penilaian Kontekstual	8	8	100	Sangat Valid
	Jumlah	45	48	93,7	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, aspek kelayakan isi skor 14 dengan skor maksimal 16 persentase 87,5%, aspek kelayakan penyajian memperoleh skor 15 dengan skor maksimum 16 persentasenya 93,7%, kemudahan memahami materi memperoleh skor 8 dengan skor maksimum 8 persentase 100%, dan penilaian kontekstual memperoleh skor 8 dengan maksimum 8 persentase yaitu 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 93,7% dengan kategori sangat valid dengan jumlah skor 45 dan skor maksimal 48.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi terdapat bagian yang perlu untuk diperbaiki. Adapun bagaian yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagian yang direvisi terdapat pada slide ke 5 yaitu tujuan pembelajaran ada kesalahan penulisan kata yaitu menambahkan keterangan setelah mengamati gambar, siswa mampu membuat laporan tentang bagian-bagian tubuh hewan dalam bentuk diagram venn.
- 2) Bagian yang direvisi terdapat pada slide ke 8 yang perlu di perbaiki adalah ukuran tabel yang terlalu besar kemudian di kecilkan.
- 3) Bagian yang direvisi pada slide ke 10 adalah gambar yang di pasang pada media sebaiknya gambar hewan yang asli bukan animasi.
- 4) Bagian yang direvisi terdapat pada slide ke 11 adalah gambar yang di pasang pada media sebaiknya gambar hewan yang asli bukan animasi dan materi yang ada pada media disesuaikan pada tingkatan kelas serta penggunaan bahasa yang mudah agar peserta didik mudah memahami materi.

- 5) Bagian yang direvisi terdapat pada slide 13 adalah penambahan gambar pada bagian evaluasi agar peserta didik dapat mudah melihat bagian-bagian tubuh hewan dan apa fungsinya.

c) Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor Per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	10	12	83,3	Sangat Valid
2.	Komunikatif dan Interaktif	11	12	91,6	Sangat Valid
3.	Lugas	9	12	75	Valid
4.	Penggunaan Istilah dan Simbol	6	8	75	Valid
Jumlah		36	44	81,8	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia skor 10 dengan skor maksimal 12 persentase 83,3%, aspek komunikatif dan interaktif memperoleh skor 11 dengan skor maksimum 12 persentase 91,6%, aspek lugas memperoleh skor 9 dengan skor maksimum 12 persentase 75%, dan aspek penggunaan istilah dan simbol memperoleh skor 6 dengan maksimum 8 persentasenya yaitu 75% dengan kategori valid. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 81,8% dengan kategori sangat valid dengan jumlah skor 36 dan skor maksimal 44.

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa terdapat bagian yang perlu untuk diperbaiki. Adapun bagian yang dimaksud yaitu sebagai berikut:

1) Bagian yang direvisi terdapat pada slide 6 yaitu penempatan gambar pada media diperbesar dan tulisan yang digunakan pada media diubah agar peserta didik bisa membaca cerita yang ada pada media.

2) Bagian yang direvisi pada slide ke 10 yaitu adanya penambahan bagian tubuh pada hewan.

d) Hasil Validasi Angket Uji Kepraktisan

Angket uji kepraktisan sebelum digunakan untuk menilai praktis tidaknya media pembelajaran, maka terlebih dahulu dilakukan validasi angket uji kepraktisan.

Tabel 4.5 Data Validitas Angket Kepraktisan

No	Aspek yang dinilai	Skor Per Aspek	Skor Maksimal	%	Kategori
1.	Informasi yang diperoleh jelas	3	4	75	Valid
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3	4	75	Valid
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan pembelajaran	3	4	75	Valid
4.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab oleh narasumber	3	4	75	Valid
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap	3	4	75	Valid
6.	Informasi yang didapatkan memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran berbasis	2	4	66	Valid

7.	audio visual yang telah dikembangkan Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrument berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam media pembelajaran	3	4	75	Valid
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk media pembelajaran yang telah dikembangkan	3	4	75	Valid
Jumlah		23	32	71,8	Valid

Berdasarkan hasil validasi angket uji kepraktisan, diperoleh hasil kevalidan dengan persentase hasil validasi angket uji kepraktisan yaitu 71,8% dengan kategori valid.

4. Hasil Uji Kepraktisan

Setelah produk dinyatakan valid saat uji kevalidan, maka tahap selanjutnya melakukan kegiatan uji coba kepada peserta didik kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu. Adapun kegiatan uji coba ini dilakukan guna mengetahui kepraktisan media pembelajaran audio visual yang telah dikembangkan. Kegiatan uji coba ini dilakukan melalui 3 tahap pertemuan. Pada tahap pertama persentase yang diperoleh sebesar 79,1% tahap kedua meningkat menjadi 85,4% dan untuk tahapan terakhir persentase yang diperoleh sebesar 95,8%. Penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa saat dilakukan uji coba yang mulai dari tahap pertama sampai ke tahap ketiga mengalami peningkatan, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

Setelah dilakukan uji coba maka langkah selanjutnya memberikan angket kepraktisan kepada guru dan peserta didik guna mengetahui bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *canva* tersebut. Berdasarkan hasil angket uji kepraktisan yang dilakukan terhadap 25 peserta didik maka diperoleh nilai kepraktisan media yaitu memperoleh nilai sebesar 97,8 dengan jumlah skor yang diperoleh 1174 dan skor maksimal 1200.

Tabel 4.6 Data Hasil Uji Kepraktisan Guru

No	Aspek yang dinilai	Skor Per Aspek	Skor Maksimum
1.	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar.	4	4
2.	Materi yang disajikan terstruktur	4	4
3.	Terdapat soal yang berkaitan dengan materi keberagaman makhluk hidup	4	4
4.	Media pembelajaran berbasis audio visual menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.	3	4
5.	Media pembelajaran berbasis audio visual memberikan solusi dalam pemecahan masalah.	3	4
6.	Media pembelajaran berbasis audio visual membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.	4	4
7.	Media pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya.	4	4
8.	Media pembelajaran menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan	4	4
9.	Media mempermudah peserta didik dalam meningkatkan pemahaman tentang keberagaman makhluk hidup	4	4
10.	Tampilan media pembelajaran audio visual menarik.	4	4
11.	Warna yang digunakan media pembelajaran audio visual menarik	4	4
12.	Gambar yang digunakan pada media sesuai dengan materi pembelajaran.	4	4
13.	Media memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi keberagaman makhluk hidup	4	4

14. Penggunaan media pembelajaran audio visual mudah untuk digunakan	4	4
Jumlah	54	56
Persentase	96,4	
Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh peserta didik dan guru di kelas IV

SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu dalam tabel sebelumnya, produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran audio visual berbasis *canva* mendapat respon yang baik dari guru maupun peserta didik sehingga memperoleh nilai 97,8% untuk peserta didik dan 96,4% untuk guru dengan kategori sangat praktis.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pendidikan seiring berjalannya waktu selalu mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan perubahan dan perkembangan dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu dilakukan inovasi guna memperbaiki pendidikan. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan dalam berbagai hal, salah satunya diantaranya dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran suatu hal yang cukup penting sebagai salah satu komponen dalam sistem pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik untuk belajar, sehingga ketika peserta didik tertarik dalam belajar mampu meningkatkan prestasi peserta didik.

1. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* pada Materi Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV di SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat tentang bagian-bagian

tubuh hewan beserta fungsinya. Dalam pengembangan media ini disesuaikan dengan tahapan model pengembangan yang digunakan. Model yang digunakan yaitu model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap Analisis (*Analyze*), tahap Desain (*Design*), tahap Pengembangan (*Development*), tahap Implementasi (*Implementation*), dan tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Pengembangan media pembelajaran audio visual tersebut sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Hariawan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual dapat membuat peserta didik akan lebih memahami materi apabila disertai dengan adanya audio-visual, sehingga bisa melihat secara langsung pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menimbulkan pengalaman belajar peserta didik karena pada pembuatan media menggunakan rancangan yang begitu menarik baik dari segi *template*, animasi atau dari segi gambar. Media audio visual tidak hanya terbatas pada indra penglihatan saja, tetapi juga seperti indra pendengaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan akan berpengaruh pada hasil belajar menjadi lebih baik. Media berbentuk video pembelajaran dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat diputar secara berulang-ulang saat kurang memahami materi. Sehingga hal ini dapat berpengaruh untuk peserta didik dalam mendapatkan hasil belajar yang baik.²⁸

²⁸ I Ketut Hariawan, 'Penerapan Model Pembelajaran Grup Investigation (GI) Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA', *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2020), 7 <<https://doi.org/10.37329/cetta.v3i1.406>>.

2. Hasil Desain Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* pada Materi Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV di SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu

Pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik materi. Media dipilih untuk menyesuaikan analisis konsep dan analisis tugas, karakteristik target pengguna, serta rencana penyebaran yang bervariasi dari media yang berbeda-beda. Hal ini berguna untuk membantu peserta didik dalam pencapaian kompetensi inti dan kompetensi dasar yang diharapkan.

Tahap desain pengembangan media pembelajaran audio visual disesuaikan dengan kebutuhan setiap individu yaitu individu memproses informasi melalui berbagai saluran sensorik, seperti visual, auditori, kinestetik, dan lain-lain. Dalam desain media pembelajaran, teori multimodal menyarankan penggunaan beragam media (teks, gambar, audio, video) untuk memfasilitasi pemahaman dan pemrosesan informasi yang lebih baik.²⁹ Hal yang paling penting perlu diperhatikan pada tahapan desain media yaitu pemilihan elemen visual seperti gambar, animasi, tata letak, dan warna. Selain itu juga dilakukan pemilihan audio seperti musik, efek suara dan narasi agar menciptakan pengalaman audio visual yang menarik.

²⁹ Taufiq Akbar Al Fajri, 'Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal Dalam Pembelajaran', *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 2.1 (2018) <<https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.5>>.

3. Hasil validasi media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV di SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu.

Untuk mengetahui media pembelajaran audio visual berbasis *canva* tersebut valid, maka dilakukan uji kevalidan. Terdapat 3 uji kevalidan yang dilakukan yakni uji kevalidan media, uji kevalidan materi, dan uji kevalidan bahasa. Pada uji kevalidan media beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan, aspek kesesuaian media, dan aspek kelayakan penyajian. Pada uji kevalidan materi aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kemudahan pemahaman materi, dan aspek penilaian kontekstual, sedangkan pada uji kevalidan bahasa aspek yang dinilai yaitu aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia, aspek komunikatif dan interaktif, aspek lugas, dan aspek penggunaan istilah dan simbol.

Berdasarkan pada data hasil uji kevalidan yang dilakukan oleh validator yaitu pada hasil kevalidan oleh validator ahli media diperoleh persentase sebesar 81,8% dengan kategori sangat valid. Hasil kevalidan ahli materi diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 93,7% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil kevalidan ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 81,8% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil kevalidan tersebut sejalan dengan teori yang dikatakan oleh Mita Asmiati Putri dan Hella Jusra bahwa dalam aspek validasi dari suatu produk dalam uji kevalidan yang dilakukan kepada validator ahli, aspek kevalidan ini adalah salah satu dari kriteria kelayakan produk media yang dikembangkan. Media

pembelajaran audio visual termasuk dalam kategori valid apabila materi dalam media tersebut sesuai dengan karakteristik materi dan semua komponen yang dilakukan dalam media audio visual yang saling terhubung secara konsisten dan jelas.³⁰

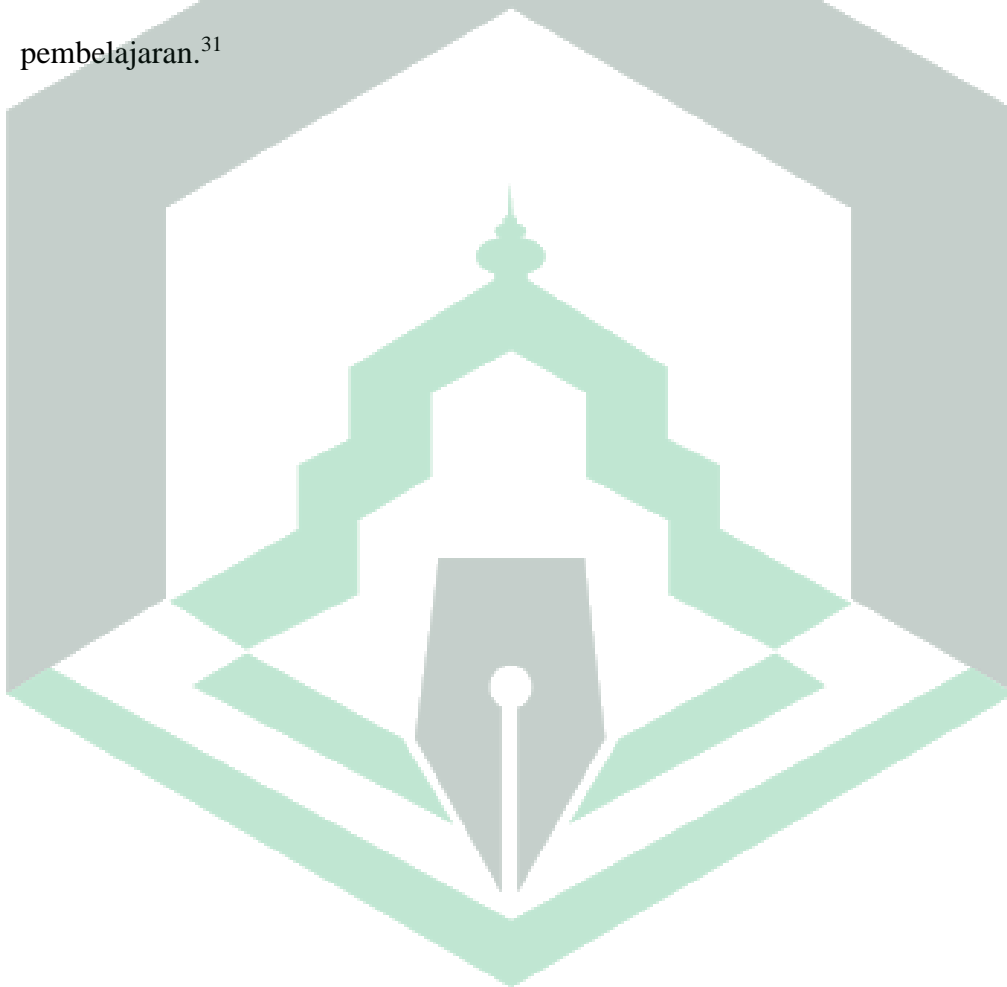
4. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman akhlak hidup kelas IV di SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu.

Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan uji praktisitas. Uji praktisitas dilakukan terhadap 25 peserta didik kelas IV dan 1 guru kelas IV SDN 382 To'bakkung. pada uji praktisitas peserta didik ada beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan dan penyajian media, aspek kemudahan pemahaman, dan aspek minat belajar. Sedangkan aspek yang dinilai oleh guru kelas yaitu aspek keefektifan, aspek kreatif, aspek efisien, dan aspek kemenarikan.

Berdasarkan data hasil uji kepraktisan guru kelas IV SDN 382 To'bakkung kabupaten luwu memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 96,4% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan uji kepraktisan terhadap 25 peserta didik kelas IV SDN 382 To'bakkung kabupaten luwu, media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 97,8% dengan kategori sangat praktis. Jadi dalam hal ini media pembelajaran audio visual yang dihasilkan sudah memiliki kualitas sangat praktis sebagai media

³⁰ Mita Asmiati Putri and Hella Jusra, 'Pengembangan Media Audio Visual dengan Animasi Berbasis Canva pada Peserta Didik Kelas VI SD', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13.01 (2022), 170.

pembelajaran sehingga membuat siswa tertarik, berminat untuk mengikuti pembelajaran menggunakan media audio visual. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikatakan oleh Miftachul Jannah bahwa media pembelajaran audio visual dapat dinyatakan sangat praktis jika media pembelajaran tersebut mendapatkan respon positif dari guru dan peserta didik dan akan memiliki tampilan media menarik, mudah dan jelas untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.³¹



³¹ Miftachul Jannah and Julianto, 'Pengembangan Media Video Animasi Digestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.2 (2018), 132.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat tentang bagian-bagian tubuh hewan beserta fungsinya.
2. Media pembelajaran ini terdapat fitur yang telah disesuaikan dengan kebutuhan, yaitu *template* media, animasi guru, dan gambar media dalam materi yang sesuai dengan kebutuhan yaitu berisi tentang materi keberagaman makhluk hidup. Model pengembangan yang digunakan yaitu Model ADDIE.
3. Berdasarkan hasil penelitian, setelah dilakukan uji kevalidan produk berupa media pembelajaran diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang telah dikembangkan. Adapun penilaian dari ahli media memperoleh nilai rata-rata persentase 81,8% kategori sangat valid, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata persentase 97,8% dengan kategori sangat valid. sedangkan penilaian dari ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata persentase 81,8% dengan kategori sangat valid.
4. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan terhadap 25 peserta didik kelas IV dan guru kelas di SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu, diperoleh persentase untuk nilai kepraktisan peserta didik 97,8% kategori sangat praktis

dan kepraktisan untuk guru diperoleh persentase sebesar 96,4% kategori sangat praktis.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya teratasi pada materi keberagaman makhluk hidup saja sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi yang lain.
2. Perlu dilakukan uji keefektifan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi keberagaman makhluk hidup dikarenakan penelitian ini hanya sampai pada tahap uji kepraktisan.
3. Bagi peneliti yang berminat melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan segala kekurangan dan keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian yang dilakukan dapat menyempurnakan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Ari Nurul, Mardi Yudhi Putra, Rita Wahyuni Arifin, and Novan Julian, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal ABDIMAS (Pengabdian Kepada Masyarakat) UBJ*, 5.1 (2022), 75–84 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>>
- Anggraini, Reny Hanim, 'Implementasi Klasifikasi Media Dalam Pembelajaran', *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1.1 (2018), 4–5
- Abu Isa Muhammad bin Isa bin Saurah, Sunan At-Tirmidzi, *Kitab. Al-'Ilmu*, 4, 2655, (Beirut- Libanon: Darul Fikri, 1994), 294.
- Arsyad, Azhar, and Asfah Rahman, 'Media Pembelajaran', *Bab Ii Kajian Teori*, 1, 2015, 23–35 <<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=968536#>>
- Budiman, H., 'Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan Islam*, 7.(2) (2016), 171–82 <<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>>
- Fadillah, Achmad Ryan, Dheanda Adelia, Mawar Shalihah, Rapindo Banjar Nahor, Wahyudin, and Shinta Ningtiyas Naza, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dengan Model Microblogging Sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP', *Prosiding Pekan Ilmiah Mahasiswa*, 1.2 (2020), 53
- Al Fajri, Taufiq Akbar, 'Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal Dalam Pembelajaran', *WASKITA: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 2.1 (2018) <<https://doi.org/10.21776/ub.waskita.2018.002.01.5>>
- Fridayanti, Yuridiya, Yudha Irhasyurna, and Rizky Febriyani Putri, 'Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS', *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.3 (2022), 50 <<https://doi.org/10.55784/jupeis.voll.iss3.75>>
- Hapsari, Gita Permata Puspita, and Zulherman, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Basicedu*, 5.4 (2021), 2386 <<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>>
- Hariawan, I Ketut, 'Penerapan Model Pembelajaran Grup Investigation (GI) Berbantuan Vidio Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA', *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.1 (2020), 7 <<https://doi.org/10.37329/cetta.v3i1.406>>
- Jailani, M Syahran, 'Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif', 1 (2023), 88

- Jannah, Miftachul, and Julianto, 'Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6.2 (2018), 132
- Kasturi, Lale Inggit, Siti Istiningasih, and Muhammad Tahir, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7.1 (2022), 116–22 <<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>>
- Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, Cet ke-3, (Jakarta: CV Al-Mubarak, 2018), 597.
- Kementerian Agama RI. Al-Qur'an dan Terjemah. Bandung: Madinah Qur'an. 2016, (543: 125).
- Lestari, Sevi, 'Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku Di Kelas LV SDN 122345 Pematang Siantar', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 4122–23
- Maydiantoro, Albet, 'Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)', 2019, 6–7
- Miftah, M., 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), 95 <<https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>>
- Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 177 <<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>>
- Putri, Mita Asmiati, and Hella Jusra, 'Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva Pada Peserta Didik Kelas VI SD', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13.01 (2022), 170
- Setiyawan, Hery, 'Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V', *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3.2 (2021), 200 <<https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>>
- Sholichah, Nur, and Yulistiana, 'Uji Coba Media Pembelajaran Audio-Visual Dengan Pendekatan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Diklat Membuat Hiasan Pada Benda Di Kelas X SMKN 1 Buduran', *E-Journal Edisi Yudisium Periode Pembruari 2016*, 5.1 (2016), 85
- Sinaga, Janner agustinus, Suprpto Manurung, and Sunggul Pasaribu, 'Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hn Kasil Belajar Siswa Pada Tema 3 Sub Tema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku Di Kelas IV SD Negeri 091465 Parapat Tahun Ajaran 2022/2023', *Jurnal*

Pendidikan Dan Konseling, 4.01 (2023), 760

Soekarnoputri, Megawati, and Bambang Kesowo, 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Teundang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. Bab Ii, Pasal 3, 1 (2003).', *UU Sisdiknas*, 2003, 1–21
<www.hukumonline.com>

Tuti Andriani, 'Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Bagian Tubuh Hewan Dan Fungsinya Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Pada Peserta Didik Kelas IV SD', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 13.3 (2018), 1905

Yuanta, Friendha, 'Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Sekolah Dasar', *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2.2 (2017), 29 <<https://doi.org/10.21154/ibriez.v2i2.36>>

Zariono, Abud, 'Pengembangan Media Pembelajaran Pai-Bp Di Sd Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.1 (2022), 122–23

Zulfadewina, Mimin Ninawati, Rahmiati, and Zulham Muhammad Husain, 'Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 SD', *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1.1 (2020), 38–48
<<https://jurnal.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/41>>



LAMPIRAN



Lampiran 1: Analisis Kebutuhan

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TEMA 3
SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN MAHLUK HIDUP KELAS IV SDN 382
TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

(Pertanyaan Wawancara untuk Guru Kelas IV SDN 382 To'bakkung)

1. Apakah materi keberagaman makhluk hidup?
2. Apakah ibu menggunakan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak dalam mengajarkan materi ini?
3. Media seperti apa yang ibu gunakan dalam mengajarkan materi keberagaman makhluk hidup?
4. Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti media audio visual dengan bantuan laptop dan LCD?
5. Bagaimana respon peserta didik dalam mengikuti pembelajaran?
6. Bagaimana hasil belajar/pemahaman siswa terkait materi keberagaman makhluk hidup?
7. Media seperti apa yang disukai siswa pada materi keberagaman makhluk hidup?
8. Kalau misalnya saya menawarkan kepada ibu sebuah media audio visual untuk materi keberagaman makhluk hidup. Bagaimana menurut ibu?
9. Apakah media tersebut disukai peserta didik ketika media audio visual tersebut digunakan?
10. Apakah media tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran?
11. Apakah media audio visual tersebut cocok digunakan pada materi keberagaman makhluk hidup?
12. Apakah pada materi keberagaman makhluk hidup peserta didik selalu mengerjakan tugas sesuai dengan standar kompetensi yang telah ditentukan?

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA GURU ANALISIS
KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA
TEMA 3 SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN MAKLHLUK HIDUP KELAS IV SDN 382
TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 2 : Keberagaman Makhluk Hidup
Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis canva tema 3 subtema 2 keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 to'bakkung kabupaten luwu*" oleh Fausia Zam. A Nim : 19.0205.0023 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

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

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

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

Keterangan Skala Penilaian :

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

TABEL PENILAIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
3.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
5.	Pertanyaan berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
6.	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai media pembelajaran yang berupa lembar kerja siswa yang akan dikembangkan			✓		
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi ajar mengenai materi			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		

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

- lengkapi pertanyaan sesuai dgn cttn pd Instrumen -

Penilaian umum :

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

Palopo, 25 Juli 2023



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

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL BERBASIS CANVA TEMA 3 SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN MAKHLUK
HIDUP KELAS IV SDN 382 TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

(Angket untuk peserta didik kelas IV SDN 382 To'bakkung)

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas IV yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi keberagaman makhluk hidup. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum Anda menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah disiapkan dengan menggunakan pulpen berwarna hitam!
3. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban!

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran.		
2.	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan.		
3.	Saya menyukai media yang berwarna.		
4.	Saya menyukai media yang bisa digerakkan.		
5.	Saya menyukai media dalam bentuk gambar disertai suara pada keberagaman makhluk hidup.		
6.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar.		
7.	Saya menyukai belajar secara berkelompok.		
8.	Saya menyukai pembelajaran yang bervariasi terutama pada materi keberagaman makhluk hidup.		
9.	Saya sulit memahami materi keberagaman makhluk hidup yang diberikan guru.		
10.	Guru belum menggunakan media yang bervariasi pada materi keberagaman makhluk hidup.		
11.	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran.		
12.	Saya mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi keberagaman makhluk hidup.		

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN
MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TEMA 3
SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV SDN 382
TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU

Tema 3 : Peduli Terhadap Makhluk Hidup
Sub Tema 2 : Keberagaman Makhluk Hidup
Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
Pekerjaan : Dosen

I. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis canva tema 3 subtema 2 keberagaman makhluk hidup kelas IV SDN 382 to'bakkung kabupaten luwu*" oleh Fausia Zam.A Nim : 19.0205.0023 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

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

- a. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan materi ajar yang telah dibuat sebagaimana terlampir
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu
- c. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu
- d. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian :

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

TABEL PENELITIAN

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Judul lembar angket sudah jelas			✓		
2.	Tiap butir pertanyaan jelas			✓		
3.	Tidak ada butir instrument yang sulit dijawab. Kejelasan pertanyaan dengan jawaban yang diharapkan			✓		
4.	Pertanyaan berkaitan dengan tujuan peneliti			✓		
5.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat memadai dan sesuai terkait kebutuhan bahan ajar media pembelajaran yang akan dikembangkan.			✓		
6.	Pengumpulan informasi yang diperoleh melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi keberagaman makhluk hidup.			✓		
7.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang diperoleh berkaitan dengan lingkungan belajar peserta didik sudah memadai.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan efektif.			✓		

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

- Jumlah artikel yang sesuai dgn usia responden (20)

Penilaian umum :

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

Palopo, 25 Juli 2023



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

Nama : Alfat
 Kelas : 9 (empat)

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran	✓	
2	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan		✓
3	Saya menyukai media yang berwarna	✓	
4	Saya menyukai media yang bisa bergerak	✓	
5	Saya menyukai media dalam bentuk gambar disertai suara pada keberagaman makhluk hidup	✓	
6	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar	✓	
7	Saya menyukai belajar secara berkelompok	✓	
8	Saya menyukai pembelajaran yang bervariasi terutama pada materi keberagaman makhluk hidup	✓	
9	Saya sulit memahami materi keberagaman makhluk hidup yang diberikan guru	✓	
10	Guru belum menggunakan media yang bervariasi pada mater keberagaman makhluk hidup	✓	
11	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran	✓	
12	Saya mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi keberagaman makhluk hidup		✓

Nama : Greace P

Kelas : 4 (empat)

No	Pernyataan	Kategori Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Adanya media memudahkan saya dalam proses pembelajaran	✓	
2	Media yang digunakan guru dalam kelas sesuai dengan yang saya harapkan	✓	
3.	Saya menyukai media yang berwarna	✓	
4.	Saya menyukai media yang bisa bergerak	✓	
5.	Saya menyukai media dalam bentuk gambar disertai suara pada keberagaman makhluk hidup	✓	
6.	Dengan adanya media yang digunakan saya lebih semangat untuk belajar	✓	
7	Saya menyukai belajar secara berkelompok	✓	
8	Saya menyukai pembelajaran yang bervariasi terutama pada materi keberagaman makhluk hidup	✓	
9	Saya sulit memahami materi keberagaman makhluk hidup yang diberikan guru	✓	
10	Guru belum menggunakan media yang bervariasi pada mater keberagaman makhluk hidup	✓	
11	Guru hanya menggunakan buku siswa dalam proses pembelajaran	✓	
12	Saya mengerjakan tugas tepat waktu terutama pada materi keberagaman makhluk hidup		✓

Lampiran 2: Lembar Validasi Ahli

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL BERBASIS CANVA TEMA 3 SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN
MAKHLUK HIDUP KELAS IV SDN 382 TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Media

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Tema 3 Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu*" oleh Fausia Zam.A Nim: 19.0205.0023 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

NO	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. Tampilan media pembelajaran menarik perhatian peserta didik			✓	
		2. Tampilan media pembelajaran audio visual dapat menarik perhatian siswa.			✓	
		3. Kesesuaian bentuk, ukuran tata letak teks dan warna dalam media pembelajaran.			✓	
2.	Kesesuaian	4. Kesesuaian durasi tampilan media pembelajaran.			✓	
		5. Kesesuaian audio dalam media pembelajaran.			✓	
		6. Kesesuaian tata letak animasi, ketepatan pemilihan animasi dan penempatan animasi.			✓	
3.	Kelayakan Penyajian	7. Media pembelajaran yang digunakan tidak mudah rusak				✓
		8. Penggunaan media pembelajaran dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.				✓
		9. Penggunaan media pembelajaran meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.			✓	
		10. Kemudahan penggunaan video pembelajaran				✓
		11. Pemilihan gambar dalam setiap slide			✓	

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

- lengkapi narasi yang masih kurang
 - masih ada slide / bag yg belum hntus
 - lengkapi instruksi pd bag. evaluasi

Penilaian umum :

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

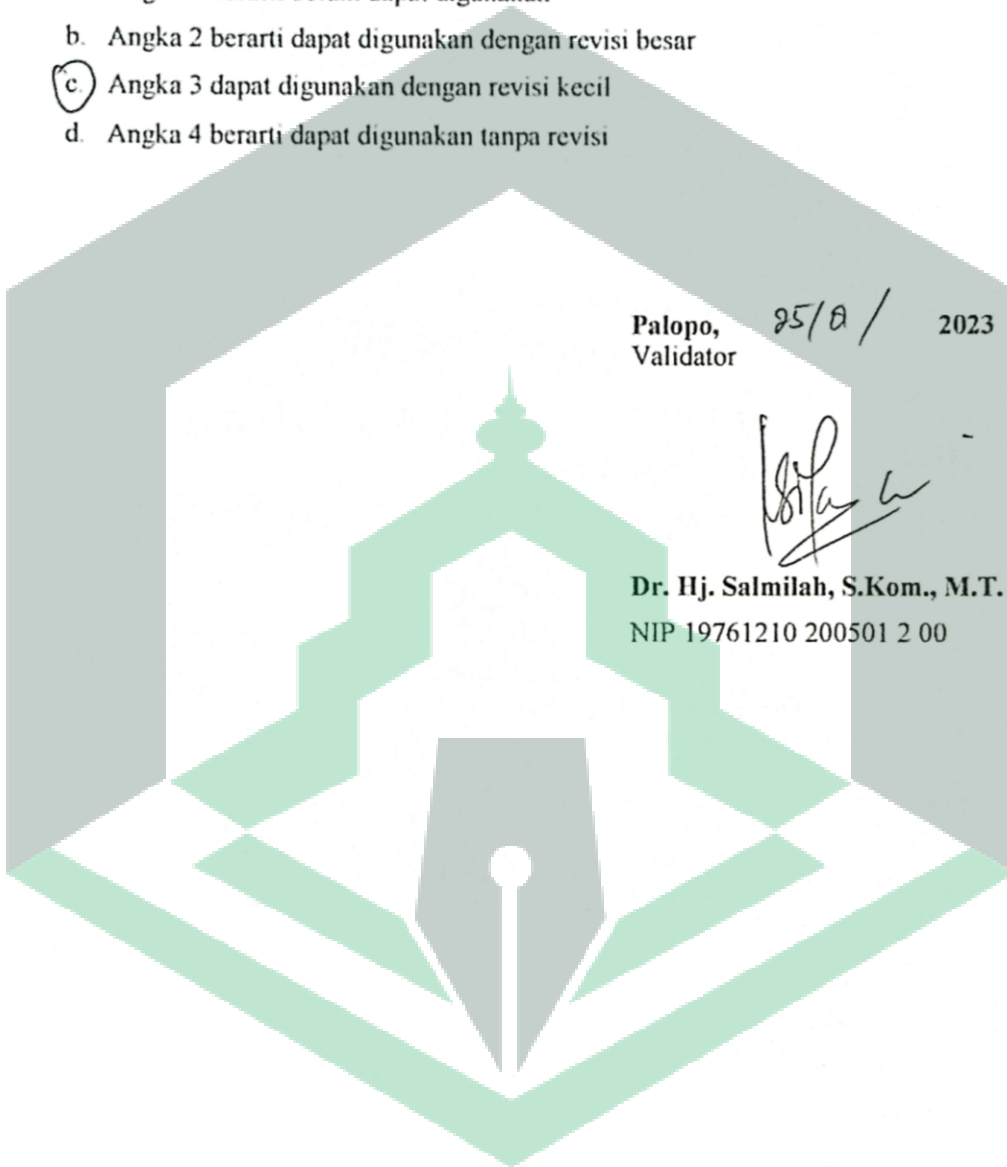
Palopo,
Validator

25/0 / 2023



Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

NIP 19761210 200501 2 00



**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL BERBASIS CANVA TEMA 3 SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN MAKHLUK
HIDUP KELAS IV SDN 382 TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Bungawati, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Materi

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Tema 3 Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu*" oleh Fausia Zam.A Nim: 19.0205 0023 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut

Petunjuk:

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan

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

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

NO	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kelayakan Isi	1. Materi yang disajikan dalam <i>media pembelajaran audio visual</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
		2. Keakuratan konsep dan penjelasan materi pada <i>media pembelajaran audio visual</i>			✓	
		3. Keakuratan isi media			✓	
		4. Uraian serta contoh yang disajikan mendorong siswa untuk memahami materi lebih mudah.				✓
2.	Kelayakan Penyajian	5. Penyajian materi bersifat interaktif dan menarik				✓
		6. Materi yang disajikan kemampuan memahami dan menerapkan konsep yang berkaitan dengan materi.				✓
		7. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik			✓	
		8. Materi yang disajikan mencerminkan kesatuan tema				✓
3.	Kemudahan pemahaman materi	9. Rangkuman yang disajikan memudahkan peserta didik memahami keseluruhan isi materi.				✓
		10. Materi yang disajikan dapat dipahami dengan baik				✓
4.	Penilaian Kontekstual	11. Keterkaitan antara materi yang disajikan dengan situasi dunia nyata				✓
		12. Materi yang disajikan mampu mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari				✓

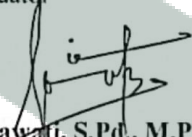
Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> 1) Rekaman suara disesuaikan dengan materi pada slide 2) Tanda panah menunjuk keterangan, 3) Ukuran gambar diperbesar 4) Perbaiki tujuan pembelajaran. → setelah mengamati gambar, bagian tubuh 5) Nama → bagian tubuh. 6) Ganti gambar kucingnya, tambahkan kumis 7) Ganti organ/bagian tubuh pada kupu-kupu, sertakan fungsinya. | <ul style="list-style-type: none"> 8) Tambahkan materi laba-laba sesuai dengan soal latihan 9) Tambahkan daftar referensi |
|--|---|

Penilaian umum :

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 25 - 08 - 2023
Validator


Bungawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199311282020122014



**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO
VISUAL BERBASIS CANVA TEMA 3 SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN
MAKHLUK HIDUP KELAS IV SDN 382 TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Bahasa

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Tema 3 Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu*" oleh Fausia Zam.A Nim: 19.0205.0023 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

Petunjuk:

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan

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

Keterangan Skala Penilaian :

- a. Angka 1 berarti "kurang relevan"
- b. Angka 2 berarti "cukup relevan"
- c. Angka 3 berarti "relevan"
- d. Angka 4 berarti "sangat relevan"

TABEL PENILAIAN

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	1. Bahasa yang digunakan sesuai dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD)			✓	
		2. Ketepatan tata bahasa			✓	
		3. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan				✓
2.	Komunikatif dan Interaktif	4. Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami				✓
		5. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD.				✓
		6. Bahasa yang digunakan komunikatif.			✓	
3.	Lugas	7. Ketetapan struktur kalimat			✓	
		8. Keefektifan kalimat			✓	
		9. Kebakuan istilah			✓	
4.	Penggunaan istilah dan simbol	10. Konsistensi penggunaan istilah			✓	
		11. Konsistensi penggunaan simbol			✓	

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

Penilaian umum :

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- c. Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 01/09/2023

Validator



Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198803262020122011



Lampiran 3: Lembar Validasi Angket Kepraktisan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA
TEMA 3 SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV SDN 382
TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Tema 3 Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu*" oleh Fausia Zam.A Nim: 19.0205.0023 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen praktikalitas media pembelajaran audio visual berbasis canva yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian :

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

TABEL PENILAIAN

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
6.	Informasi yang didapatkan memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan		✓			
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam media pembelajaran.			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk media pembelajaran yang telah dikembangkan			✓		

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

Tambahkan pernyataan th aspek kemampuan penggunaan media.

Penilaian umum :

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

Palopo, 20 / 01 / 2023

Validator


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

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET PRAKTICALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA
TEMA 3 SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN MAHLUK HIDUP KELAS IV SDN 382
TO'BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

Nama Validator : Dr. Hj. Salmilah, S.Kom., M.T.
Pekerjaan : Dosen
Bidang Validator : Ahli Evaluasi

A. Tujuan

Dalam rangka menyusun skripsi dengan judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Tema 3 Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup Kelas IV SDN 382 To'bakkung Kabupaten Luwu*" oleh Fausia Zam. A Nim. 19.0205.0023 program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu peneliti meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

B. Petunjuk

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

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen praktikalitas media pembelajaran audio visual berbasis canva yang telah dibuat sebagaimana terlampir
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu
4. Untuk saran revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

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

Keterangan Skala Penilaian :

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

TABEL PENILAIAN

No.	Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh jelas			✓		
2.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓		
3.	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian			✓		
4.	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab oleh narasumber			✓		
5.	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
6.	Informasi yang didapatkan sangat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media pembelajaran berbasis audio visual yang telah dikembangkan		✓			
7.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan materi yang termuat dalam media pembelajaran			✓		
8.	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sangat sesuai dan memadai untuk media pembelajaran yang telah dikembangkan			✓		

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

Tambahkan pernyataan terkait insiktor kepraktisan yaitu kemampuan penggunaan media.

Penilaian umum :

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

Palopo, 08 / 0 / 2023

Validator



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

Lampiran 4: Lembar Angket Kepraktisan

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Nurinta
Kelas : 4

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	KS	S	SS
1	Tampilan media menarik bagi saya.				✓
2	Media pembelajaran sesuai dengan materi			✓	
3	Media dapat digunakan secara mandiri/kelompok				✓
4	Pembelajaran menggunakan media menarik				✓
5	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar				✓
6	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami				✓
7	Penggunaan media mudah untuk digunakan				✓
8	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran ini				✓
9	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi keberagaman makhluk hidup			✓	
10	Media ini membantu saya memperjelas materi				✓
11	Media pembelajaran ini menarik bagi saya			✓	
12	Gambar dan suara pada media pembelajaran sesuai dengan materi				✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : *Wfat*
Kelas : *21*

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	KS	S	SS
1	Tampilan media menarik bagi saya.				✓
2	Media pembelajaran sesuai dengan materi			✓	
3	Media dapat digunakan secara mandiri/kelompok				✓
4	Pembelajaran menggunakan media menarik				✓
5	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar				✓
6	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami			✓	
7	Penggunaan media mudah untuk digunakan				✓
8	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran ini			✓	
9	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi keberagaman makhluk hidup				✓
10	Media ini membantu saya memperjelas materi				✓
11	Media pembelajaran ini menarik bagi saya			✓	
12	Gambar dan suara pada media pembelajaran sesuai dengan materi				✓

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Nama : Bilqis

Kelas : 4

Jawablah dengan memberi simbol centang (✓) pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan

Keterangan:

1. Sangat Tidak Setuju
2. Kurang Setuju
3. Setuju
4. Sangat Setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	KS	S	SS
1	Tampilan media menarik bagi saya.				✓
2	Media pembelajaran sesuai dengan materi				✓
3	Media dapat digunakan secara mandiri/kelompok				✓
4	Pembelajaran menggunakan media menarik				✓
5	Media pembelajaran ini mempermudah saya dalam belajar				✓
6	Materi yang disampaikan menggunakan media mudah saya pahami				✓
7	Penggunaan media mudah untuk digunakan				✓
8	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran ini				✓
9	Media pembelajaran ini menambah semangat saya dalam belajar materi keberagaman makhluk hidup				✓
10	Media ini membantu saya memperjelas materi				✓
11	Media pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
12	Gambar dan suara pada media pembelajaran sesuai dengan materi				✓

**ANGKET PENILAIAN PRAKTIKALITAS GURU PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TEMA 3 SUBTEMA 2
KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV SDN 382 TO'BAKKUNG
KABUPATEN LUWU**

Nama Guru : Suriani, S.Pd

A. PENGANTAR

Angket ini berisikan butir-butir pernyataan yang dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang media pembelajaran audio visual pada materi keberagaman makhluk hidup. Oleh karena itu dimohon untuk memberikan respon atau pendapat pada angket ini sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran audio visual pada materi keberagaman makhluk hidup yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju
 - 2 = Tidak Setuju
 - 3 = Setuju
 - 4 = Sangat Setuju
3. Selain memberikan penilaian Bapak/Ibu dapat memberikan komentar dan saran pada kolom yang telah tersedia. Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan penilaian secara objektif besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

C. TABEL PERNYATAAN

No	Pernyataan	1	2	3	4
1.	Materi yang disajikan menggunakan media sesuai dengan kompetensi dasar.				✓
2.	Materi yang disajikan terstruktur				✓
3.	Terdapat soal yang berkaitan dengan materi keberagaman makhluk hidup				✓
4.	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik.			✓	
5.	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> memberikan solusi dalam pemecahan masalah.			✓	
6.	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.				✓
7.	Media pembelajaran ini belum pernah ada sebelumnya.				✓
8.	Media pembelajaran menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan				✓
9.	Media mempermudah peserta didik dalam meningkatkan pemahaman tentang keberagaman makhluk hidup				✓
10.	Tampilan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> menarik.				✓
11.	Warna yang digunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> menarik				✓
12.	Gambar yang digunakan pada media sesuai dengan materi pembelajaran.				✓
13.	Media memotivasi peserta didik dalam mempelajari materi keberagaman makhluk hidup				✓
14.	Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> mudah untuk digunakan				✓

Komentar/Saran

- Durasi pada media bisa ditambahkan lagi.
- Media yang ditampilkan pada penjelasan materi, baiknya sedikit dilambatkan agar peserta didik lebih memahami pelajaran atau materi yang ditampilkan.

Salutubu, 07 September 2023

Praktisi,



Suriani, S.Pd
NIP. 198109042010012019



Lampiran 5: Data angket kepraktisan peserta didik

No	Responden	Butir Pernyataan												Jumlah Skor	Skor Maks.
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1.	A	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
2.	B	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
3.	C	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
4.	D	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	44	48
5.	E	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
6.	F	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	47	48
7.	G	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
8.	H	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
9.	I	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
10.	J	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	45	48
11.	K	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
12.	L	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
13.	M	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
14.	N	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	45	48
15.	O	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
16.	P	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
17.	Q	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
18.	R	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	45	48
19.	S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
20.	T	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	44	48
21.	U	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
22.	V	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	44	48
23.	W	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
24.	X	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48	48
25.	Y	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	44	48
Jumlah													1.174	1.200	
Persentase													97,8		
Kategori													Sangat Praktis		

Lembar Observasi Uji Coba

Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*

Tahap 1

No	Aspek Observasi	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan awal				
	a. Guru membuka pembelajaran dan melakukan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran siswa, berdoa dan memusatkan perhatian siswa)			✓	
	b. Guru memberikan apresiasi		✓		
	c. Guru memberikan motivasi			✓	
	d. Guru mempersiapkan media pembelajaran audio visual yang akan digunakan.				✓
2.	Kegiatan Inti				
	a. Guru mengondisikan siswa untuk memperhatikan media yang akan digunakan.			✓	
	b. Guru menyajikan materi sambil menggunakan media pembelajaran audio visual			✓	
	c. Guru memberikan kesempatan siswa bertanya sekaitan dengan materi			✓	
	d. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi			✓	
3.	Kegiatan penutup				
	a. Merangkum materi yang telah dipelajari			✓	
	b. Memberikan PR			✓	
	c. Guru menutup pembelajaran				✓
Jumlah				38	
Persentase				79,1%	

Keterangan:

1 : Sangat Tidak Baik

2 : Tidak Baik

3 : Baik

4 : Sangat Baik

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*

Tahap 2

No	Aspek Observasi	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan awal				
	a. Guru membuka pembelajaran dan melakukan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran siswa, berdoa dan memusatkan perhatian siswa)			✓	
	b. Guru memberikan apresiasi			✓	
	c. Guru memberikan motivasi			✓	
	d. Guru mempersiapkan media pembelajaran audio visual yang akan digunakan.				✓
	e. Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan digunakan.				✓
2.	Kegiatan Inti				
	a. Guru mengondisikan siswa untuk memperhatikan media yang akan digunakan.			✓	
	b. Guru menyajikan materi sambil menggunakan media pembelajaran audio visual				✓
	c. Guru memberikan kesempatan siswa bertanya sekaitan dengan materi			✓	
	d. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi			✓	
3.	Kegiatan penutup				
	a. Merangkum materi yang telah dipelajari			✓	
	b. Memberikan PR				✓
	c. Guru menutup pembelajaran				✓
Jumlah				4	
Persentase				85,7%	

Keterangan:

1 : Sangat Tidak Baik

2 : Tidak Baik

3 : Baik

4 : Sangat Baik

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

Lembar Observasi Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*

Tahap 3

No	Aspek Observasi	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan awal				
	a. Guru membuka pembelajaran dan melakukan pengelolaan kelas (mengecek kehadiran siswa, berdoa dan memusatkan perhatian siswa)				✓
	b. Guru memberikan apresiasi				✓
	c. Guru memberikan motivasi			✓	
	d. Guru mempersiapkan media pembelajaran audio visual yang akan digunakan.				✓
	e. Guru menjelaskan langkah-langkah yang akan digunakan.				✓
2.	Kegiatan Inti				
	a. Guru mengondisikan siswa untuk memperhatikan media yang akan digunakan.				✓
	b. Guru menyajikan materi sambil menggunakan media pembelajaran audio visual				✓
	c. Guru memberikan kesempatan siswa bertanya sekaitan dengan materi			✓	
	d. Guru membimbing siswa menyimpulkan materi				✓
3.	Kegiatan penutup				
	a. Merangkum materi yang telah dipelajari				✓
	b. Memberikan PR				✓
	c. Guru menutup pembelajaran				✓
Jumlah					46
Persentase					95,0%

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Baik
- 2 : Tidak Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100$$

Lampiran 6: Dokumentasi Kegiatan



Dokumentasi Gedung Sekolah SDN 382 To'bakkung



Dokumentasi Wawancara dengan Wali Kelas IV Saat Analisis Kebutuhan Dilaksanakan



Dokumentasi Hasil Wawancara



Pemberian Angket Analisis Kebutuhan Kepada Peserta Didik



Uji coba produk



Pemparan Media Pembelajaran



Pemberian Angket Kepraktisan Kepada Wali Kelas dan Peserta didik



Foto Bersama Wali Kelas dan Peserta Didik

Lampiran 7: Lembar Persuratan



PEMERINTAH KABUPATEN LUWU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Alamat : Jl. Opu Daeng Risaju No. 1, Belopa Telpn : (0471) 3314115

Nomor : 447/PENELITIAN/19.01/DPMTSP/VIII/2023
Lamp : -
Sifat : Biasa
Perihal : ***Izin Penelitian***

Kepada
Yth. Ka. SDN 382 To Bakkung
di -
Tempat

Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo : 1401/In.19/FTIK/HM.01/06/2023 tanggal 01 Agustus 2023 tentang permohonan Izin Penelitian. Dengan ini disampaikan kepada saudara (i) bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Fausia Zam. A
Tempat/Tgl Lahir : Salu Tubu / 06 Agustus 2001
Nim : 1902050023
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Salu Tubu
Desa Salu tubu
Kecamatan Walenrang Utara

Bermaksud akan mengadakan penelitian di daerah/instansi Saudara (i) dalam rangka penyusunan "Skripsi" dengan judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TEMA 3 SUBTEMA 2
KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV SDN 382 TO BAKKUNG KABUPATEN LUWU**

Yang akan dilaksanakan di **SDN 382 TO BAKKUNG**, pada tanggal **03 Agustus 2023 s/d 03 November 2023**

Sehubungan hal tersebut di atas pada prinsipnya kami dapat menyetujui kegiatan dimaksud dengan ketentuan sbb :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, kepada yang bersangkutan harus melaporkan kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan.
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar copy hasil penelitian kepada Bupati Luwu Up. Dinas Penanaman Modal dan PTSP Kab. Luwu.
5. Surat Izin akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.



Diterbitkan di Kabupaten Luwu
Pada tanggal : 03 Agustus 2023
Kepala Dinas

Drs. ANDI BASO TENRIESA, MPA, M.Si
Pangkat : Pembina Utama Muda IV/c
NIP : 19661231 199203 1 091

Tembusan :

1. Bupati Luwu (sebagai Laporan) di Belopa,
2. Kepala Keshangpol dan Linmas Kab. Luwu di Belopa,
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo;
4. Mahasiswa (i) Fausia Zam. A.
5. Arsip.

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor: 077/Dikbud/801-382/IX/2023.

Yang bertanda tangan dibawa ini:

Nama : Masrul, S.Pd., S D.
Nip : 19700127201001102
Jabatan : Kepala Sekolah SDN 382 To'bakkung
Alamat : Desa Salutubu

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Fausia Zam. A
Nim : 1902050023
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah melaksanakan penelitian di SDN 382 To'bakkung, Kab. Luwu pada tanggal 07 Agustus 2023 - 07 September 2023 sebagai bahan penulisan tugas akhir (Skripsi) dengan judul:

**“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA
TEMA 3 SUBTEMA 2 KEBERAGAMAN MAKHLUK HIDUP SDN 382 TO'BAKKUNG
KABUPATEN LUWU”**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Salutubu, 15 September 2023



Masrul, S D.
19700127201001102

RIWAYAT HIDUP



Fausia Zam. A, lahir pada tanggal 06 Agustus 2001.

Penulis merupakan anak keempat dari 5 bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Arifin R dan ibu Rostiani. Saat ini penulis bertempat tinggal di Desa Salutubu, Kecamatan Walenrang Utara, Kabupaten Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 113 Salutubu. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 3 Lamasi. Melanjutkan pendidikan menengah di SMA Negeri 9 Luwu pada tahun 2019. Melanjutkan Pendidikan pada bidang yang di tekuni, yaitu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo (IAIN) Palopo.