

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA DALAM
MUATAN PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 SURANADI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



DI SUSUN OLEH:

MUHAMAD ANDI JAFIR

Nim. 2019A1H057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA DALAM
MUATAN PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 SURANADI**

Telah memenuhi syarat dan di setujui
Pada Tanggal, Rabu, 21 Juni 2023

Dosen Pembimbing I



Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

Dosen Pembimbing II



Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

Menyetujui
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi



Haifa Arrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA DALAM
MUATAN PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 1 SURANADI**

Skripsi atas nama Muhamad Andi Jafir telah dipertahankan di depan dosen
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, Rabu, 21 Juni 2023

Dosen Penguji

- | | | |
|---|----------------|---------|
| 1. <u>Nursina Sari, M.Pd</u>
NIDN. 0825059102 | (Ketua) | (.....) |
| 2. <u>Sintayana Muhardini, M.Pd</u>
NIDN. 0810018901 | (Anggota I) | (.....) |
| 3. <u>Sukron Fujjaturrahman, M.Pd</u>
NIDN. 0827079002 | (Anggota II) | (.....) |

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Muhamad Andi Jafir
Nim : 2019A1H057
Alamat : Pagesangan Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam muatan pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Suranadi adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika kemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar keserjanaan yang diperoleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 5 Julii 2023

Yang membuat pernyataan,



MUHAMAD ANDI JAFIR
Nim. 2019A1H057



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Andi Jafir
NIM : 2019A1H057
Tempat/Tgl Lahir : tidivasa, 19 April 1999
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 082 359 537 197
Email : Panji.wdn69@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Caura Dalam
Muatan Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa kelas IV SDN 1 Suranadi

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 14 Agustus 2023

Penulis



Muhamad Andi Jafir
NIM. 2019A1H057

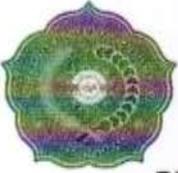
Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhamad Audi Jafir
 NIM : 2019A1H057
 Tempat/Tgl Lahir : Hidivasa, 19 April 1999
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 082 359 537 197 / Panjiwdu69@gmail.com
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Audio Visual Berbasis canva Dalam Muatan Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas IV SDN 1 Suranadi.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

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

Mataram, 14 Agustus2023
 Penulis


Muhamad Audi Jafir
 NIM. 2019A1H057

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT


Iskandar, S.Sos., M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO

“Kejarlah Impian. Raih Seribu Jalan. Tetap Tenang. Selesaikan Apa Yang Menjadi Tujuan. Bahagiakan Kedua Orang Tua Sebagai Bentuk Pengabdian Mu Seumur Hidup Hingga Akhir Hayatnya”



PERSEMBAHAN

Bimillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih, lagi maha penyayang. Alhamdulillahirobbil'alamin, puji dan syukur kepada sang Maha Kuasa dengan segala kerendahan hati, sehinggalah saya bisa menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku dan kakakku atas do'a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehinggalah anaknda dapat menjadi seperti ini.
2. Semua keluarga yang selalu sabar mendampingiku selama ini.
3. Teman-teman seperjuangan di Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Terimakasih banyak buat pembimbing I dan pembimbing II, yang telah membantu dan membimbing saya sehinggalah skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Almamater tercinta Universitas Muhammadiyah Mataram.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah Robbil'Alamin, segala puji dan syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat taufik dan hidayahnya kepada hamba-hambanya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan proposal ini.

Shalawat serta salam yang selalu senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, penyampai amanah, dan pemberi nasihat kepada umat manusia, serta para sahabat, keluarga dan para pengikutnya yang istiqomah dan di ridhoi Allah SWT. skripsi yang berjudul “pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam muatan pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Suranadi” penyusun mengharapkan skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat, khususnya bagi penyusun sendiri selaku pemohon, dan bagi ibu/bapak yang bersangkutan sekalian. penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari bapak/ibu sekalian.

1. Bapak Drs. Abdul Wahab, MA, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram
2. Bapak Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD
4. Ibu Nursina Sari, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1
5. Bapak Syafrudin Muhdar, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2
6. Kepada Orang tuaku atas do'a, kasih sayang dan pengorbanannya selama ini dalam mengiringi langkahku, sehingga anaknda dapat menjadi seperti ini
7. Semua pihak yang telah mendukung penyusunan proposal ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmatnya dan membalas semua amal kebaikan semua pihak. Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena terbatasnya kemampuan dan pengalaman penulis oleh karena

itu, segala kritik dan saran yang membangun akan penyusun terima dengan senang hati

Akhir kata, semoga ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mataram, 5 Juli 2023



Muhamad Andi Jafir. 2019A1H057. “**Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Canva* Dalam Muatan Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Suranadi**”. Skripsi. Mataram: Unniversitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Nursina Sari, M.Pd
Pembimbing 2 : Syafrudin Muhdar, M.Pd

ABSTRAK

Media pengajaran audio visual berbasis *canva* merupakan suatu media yang tepat digunakan dalam muatan pembelajaran IPA. Media pengajaran audio visual berbasis *canva* ini bisa menjadi solusi permasalahan belajar peserta didik, maka diharapkan peserta didik bisa menaikkan hasil belajar, minat belajar saat kegiatan pengajaran, serta peserta didik mendapatkan visualisasi dengan nyata tentang konsep yang disajikan, sehingga peserta didik dapat belajar pengulangan materi dimanapun dengan menyimak media audio visual berbasis *canva*. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam muatan pembelajar IPA untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 1 Suranadi. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (*Development research*) media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang dari *Borg and Gall* dengan instrument pengumpulan data yaitu lembar observasi, lembar angket dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data yaitu analisis data untuk ahli validasi media materi, bahasa, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan media.. Berdasarkan nilai analisis data tentang pengujian audio visual berbasis *canva* yang dikembangkan yang dilihat dari penilaian validator dan siswa, maka peneliti menyimpulkan bahwa: (1) Media audio visual berbasis *canva* yang dikembangkan, diperoleh data dari 2 validator ahli media dengan persentase 80% kategori valid, dan 2 validator ahli materi dengan persentase 80% pada kategori valid. (2) Hasil angket respon siswa diperoleh data persentase dari respon siswa uji terbatas di kelas IV SDN 1 Suranadi, dengan persentase 97,3% pada kategori sangat praktis. Dengan demikian media audio visual berbasis *canva* yang dikembangkan praktis. (3) Keefektifan media audio visual berbasis *canva* dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal tes pilihan ganda dan diperoleh data hasil uji lapangan di kelas IV SDN 1 Suranadi, dengan persentase rata-rata nilai siswa Ngain 76% pada kategori Efektif.

Kata Kunci: Audio Visual Berbasis *Canva*, IPA, Hasil Belajar

Muhamad Andi Jafir. 2019A1H057. **Development of Canva-Based Audiovisual Media in Science Education to Enhance Students' Learning Outcomes at Grade IV of SDN 1 Suranadi.** A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University Mataram

Advisor 1 : Nursina Sari, M.Pd
Advisor 2 : Syafrudin Muhdar, M.Pd

ABSTRACT

Canva-based audiovisual teaching media have proven to be a suitable instructional tool for Science Education. This media format addresses the learning challenges faced by students, with the anticipated outcomes of improved learning outcomes, increased interest in learning during teaching activities, and a more vivid visualization of the presented concepts. Consequently, students can engage in reviewing the learning materials from anywhere by observing the Canva-based audiovisual media. The research aims to explore the validity, practicality, and effectiveness of developing Canva-based audiovisual media for Science Education to enhance learning outcomes among Grade IV students at SDN 1 Suranadi. Employing the developmental research methodology proposed by Borg and Gall, data collection involved observation sheets, questionnaires, and documentation. Data analysis techniques encompassed material validation, language, practicality, and media effectiveness analyses. The findings from the evaluation of the developed Canva-based audiovisual media, as assessed by validators and students, are summarized as follows: (1) Canva-based audiovisual media demonstrated validity, as indicated by 80% agreement among media experts and 80% agreement among subject matter experts. (2) The student response questionnaire revealed a 97.3% rating of high practicality for the Canva-based audiovisual media in a limited classroom trial at Grade IV SDN 1 Suranadi, indicating its practical usefulness. (3) The effectiveness of the Canva-based audiovisual media was assessed through multiple-choice tests, with students at Grade IV SDN 1 Suranadi achieving an average score of 76%, indicating an effective learning tool.

Keywords: Canva-based Audiovisual, Science Education, Learning Outcomes.

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____

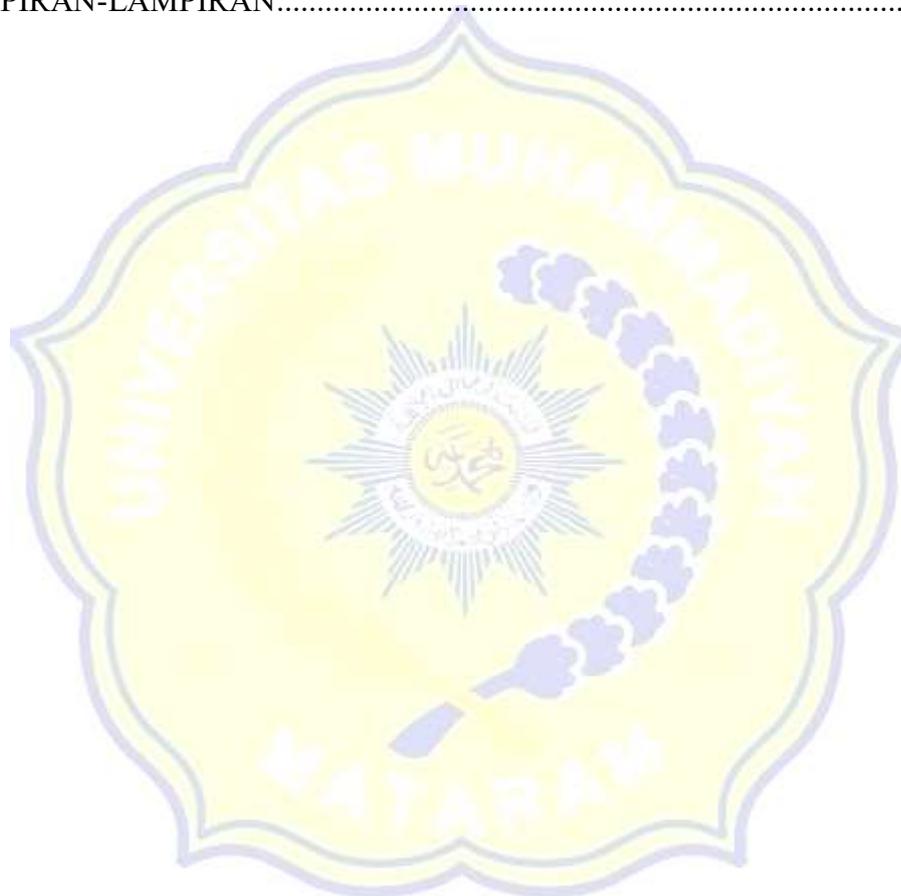


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xii
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Pengembangan.....	7
1.4 Manfaat Pengembangan.....	7
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.6 Pentingnya Pengembangan	9
1.7 Asumsi dan keterbatasan pengembangan	10
1.8 Batasan Operasional.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Penelitian yang relevan	12
2.2 Kajian Pustaka	15
2.2.1 Media Pembelajaran.....	15
2.2.2 Media Audio visual berbasis <i>canva</i>	22

2.2.3 Aplikasi <i>Canva</i>	30
2.2.4 Hasil Belajar.....	33
2.2.5 Hakikat Pembelajaran IPA.....	41
2.3 Kerangka Berpikir.....	45
BAB III METODE PENGEMBANGAN	48
3.1 Media Pengembangan.....	48
3.2 Prosedur Pengembangan	50
3.3 Uji Coba Produk	54
3.4 Subjek Uji Coba.....	55
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	56
3.6 Metode Analisis Data.....	62
3.7 Metode Analisa Data.....	38
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	65
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	65
4.1.1 <i>Research and Information collection</i> (penelitian dan pengumpulan data).....	65
4.1.2 <i>Planning</i> (perencanaan)	66
4.1.3 <i>Develop Preliminary form of Product</i> (pengembangan draft produk awal)	66
4.1.4 Uji coba lapangan awal.....	67
4.1.5 Uji coba lapangan utama.....	74
4.1.6 <i>Main Field Testing</i> (Uji Lapangan Utama).....	76
4.1.7 <i>Operational Product Revision</i> (penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan).....	78
4.1.8 <i>Operational Field Testing</i> (uji coba lapangan operasional/ empiris)	78
4.1.9 <i>Final Product Revision</i> (penyempurnaan produk).....	78
4.2 Hasil Uji Coba Produk.....	79
4.2.1 Hasil Kevalidan Media.....	79
4.2.2 Hasil Kevalidan Materi	80
4.3 Hasil Keefektifan	81

4.4 Revisi Produk.....	82
4.5 Pembahasan.....	84
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1 Simpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	94

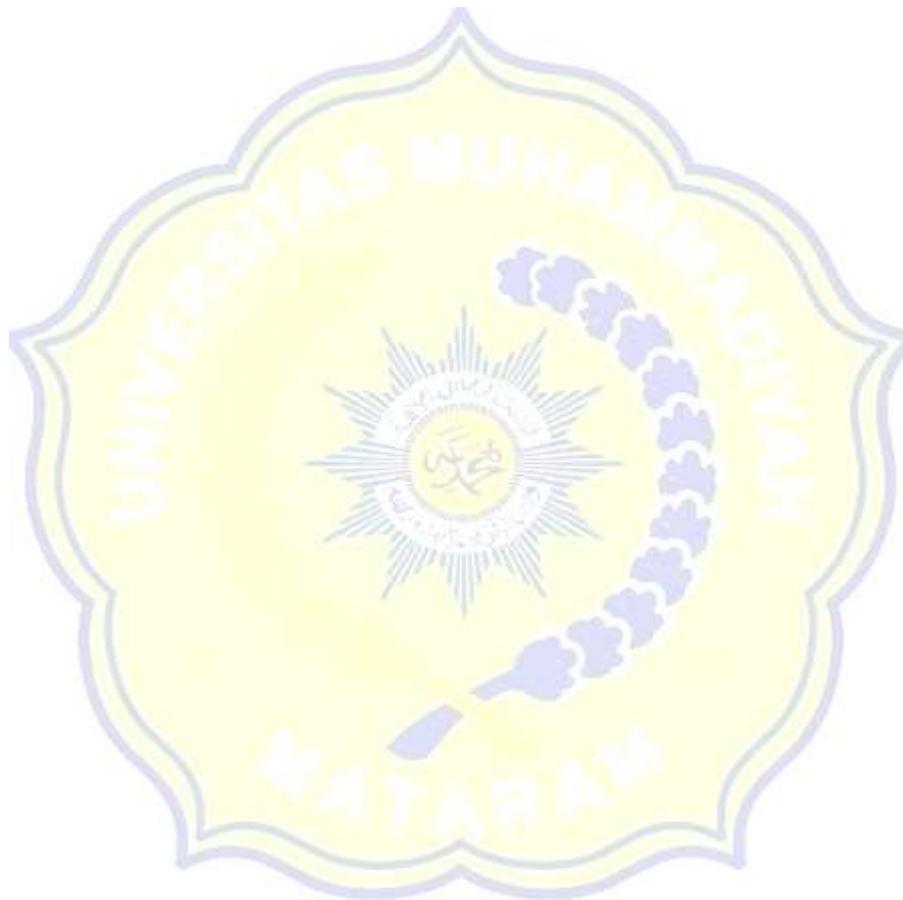


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	58
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	59
Tabel 3.4 kisi-Kisi Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran	60
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Soal.....	61
Tabel 3.6 Pedoman Skor Validasi Ahli.....	63
Tabel 3.7 Pedoman Skor Angket Respon Peserta Didik.....	64
Tabel 3.8 Kriteria Gain Score Ternormalisasi	64
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media	68
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media	69
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	72
Tabel 4.5 Analisis Angket Respons Siswa Dan Skor Uji Terbatas	75
Tabel 4.6 Analisis Angket Respons Siswa Dan Skor Uji Lapangan	76
Tabel 4.7 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	79
Tabel 4.8 Nilai Kevalidan dari Validator Ahli dan Praktisi.....	80
Tabel 4.9 Hasil Keefektifan Uji Lapangan	82
Tabel 4.10 Hasil Revisi Media Audio visual berbasis <i>canva</i>	83

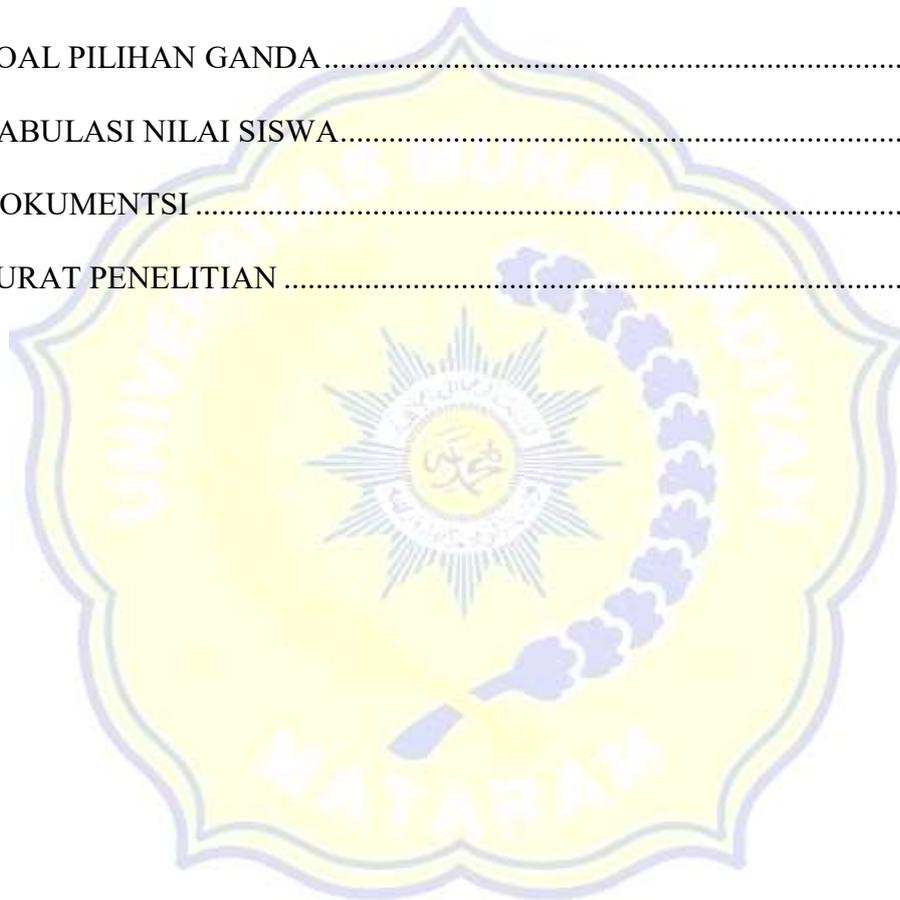
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Hidup Kupu-Kupu.....	44
Gambar 2.2 Siklus Hidup Belalang.....	45
Gambar 2.3. Alur Kerangka Berpikir.....	47
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan	50
Gambar 4.1. Tampilan Audio visual berbasis <i>canva</i>	67



DAFTAR LAMPIRAN

1. RPP.....	95
2. ANGKET VALIDASI MEDIA	99
3. ANGKET VALIDASI MATERI.....	105
4. ANGKET RESPON SISWA.....	111
5. SOAL PILIHAN GANDA.....	113
6. TABULASI NILAI SISWA.....	116
7. DOKUMENTSI	121
8. SURAT PENELITIAN	123



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena pendidikan merupakan hal yang terpenting bagi suatu generasi terkhusus dalam suatu generasi muda dan dalam pendidikan semua individu berhak mendapatkan yang namanya pendidikan. Pendidikan adalah bagian dari kehidupan manusia dan kualitas suatu negara dapat diukur dari kualitas sumber daya manusianya. Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu dengan memperbaiki mutu pendidikan di suatu negara (khususnya yang berasal dari sekolah).

Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang memegang peran penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Untuk mencapai keberhasilan tersebut diperlukan adanya perbaikan dari setiap unsur yang terlibat dalam pendidikan, diantaranya adalah perbaikan kurikulum, metode serta pendekatan pembelajaran, penyediaan media pembelajaran serta pembinaan mutu tenaga pengajar disekolah. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 mengamanatkan bahwa keberhasilan kurikulum secara utuh memerlukan proses panjang, mulai dari kajian dan kristalisasi berbagai gagasan dan konsep ideal tentang pendidikan, pengembangan desain kurikulum, penyiapan dan penugasan pendidik dan tenaga kependidikan. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman,

produktif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Namun, dalam dunia pendidikan sekarang ini untuk mencapai tujuan pembelajaran juga tidak hanya bisa didapat di sekolah. Tapi, juga bisa didapatkan dirumah. Hal ini tidak terlepas dari pengaruh perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologiteknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan gawai/laptop yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun tanpa batas waktu dengan ditunjang oleh jaringan internet yang memadai ataupun memanfaatkan aplikasi tertentu dalam proses belajar mengajar. Sebagai suatu keberadaan berbeda atau unik yang terkait dalam budaya dan peradaban manusia, pendidikan di berbagai belahan dunia mengalami perubahan sangat mendasar dalam era globalisasi.

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya dalam dunia pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tondeur et al yang menyatakan bahwa teknologi kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga

pendidikan (sekolah) sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran (Lestari, 2018, hal. 95)

Memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran terhadap informasi yang disampaikan tidak lagi sebuah hal yang sulit karena lama-kelamaan pada saat sekarang ini teknologi sudah dapat bisa dijangkau oleh berbagai lapisan masyarakat. Artinya, sekolah yang merupakan lembaga pendidikan harus bisa menyesuaikan berbagai perkembangan teknologi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif, bervariasi, menarik, dan mampu mengembangkan pengetahuan peserta didik serta memperluas wawasan terhadap materi-materi yang diajarkan, (Nabella Winanda Aulia and Mia Aina, 2016: 20-26).

Ada beberapa media pembelajaran yang sudah ada salah satu media pengajaran yang mampu dimanfaatkan saat pengajaran yaitu media audio visual berbasis *canva* yang berupa video pengajaran. Video animasi merupakan gabungan dari media audio visual berbasis *canva* yang bergerak. Media audio visual berbasis *canva* mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017:60). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah pembelajaran yang sulit dipahami. Mata pelajaran IPA banyak memiliki konsep-konsep bersifat abstrak yang dapat menimbulkan miskonsepsi pada siswa. Materi IPA seharusnya lebih dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari siswa dan budaya setempat sehingga siswa

merasa pengetahuan yang didapatkannya dapat berguna dalam kehidupan nyata siswa (Dwipayana, Redhana, & Juniartina, 2020, hal. 18). Dengan adanya media video dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah (Adi & Kurniawan, 2018, hal. 69). Jadi jika materi IPA tentang Siklus hidup atau Daur hidup Hewan tersebut dikemas menjadi sebuah audio visual berbasis *canva* maka dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar. Materi siklus hidup atau daur hidup hewan pada kelas IV merupakan materi yang kami pilih untuk mengembangkan media audio visual berbasis *canva*.

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara online. aplikasi *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi aplikasi *Canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018:58). Aplikasi *Canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019:47). Berlandaskan itu, diperlukan media pengajaran yang inovatif dan menarik pada saat kegiatan pengajaran salah satunya pada pembelajaran IPA

Hasil pelajaran materi IPA di sekolah dasar masih tergolong rendah karena pembelajaran IPA memiliki materi cakupan yang luas, hingga

dibutuhkannya media pengajaran yang tepat saat kegiatan pengajaran. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. Berdasarkan paparan tersebut jelas biasanya peserta didik perlu mengerti konsep yang ada saat pengajaran IPA. supaya peserta didik berperan aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran, guru dapat memberikan media pengajaran yang memikat, sehingga pembelajaran bisa menjadikan peserta didik terdorong, tidak mudah bosan dan mampu memahami materi secara baik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Suranadi kelas IV, pembelajaran IPA belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Hampir setiap guru sekedar memakai materi dan soal latihan yang ada dalam buku pedoman, yang cakupannya dapat digambarkan terlalu terbatas. Proses pembelajaran diharapkan dapat memakai media pengajaran yang relevan yang bisa dipakai agar memberikan materi, ditemukan hal-hal yakni peserta didik kesusahan mengerti materi terutama materi IPA dikarenakan media yang kurang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran, masih terbatasnya ketersediaan media maupun fasilitas yang dipakai saat kegiatan pengajaran IPA serta keterbatasan membuat media berbasis komputer/digita peserta didik merasakan kebosanan serta kurang termotivasi untuk aktif saat pengajaran IPA, belum tersedia media audio visual berbasis *canva* untuk materi IPA di kelas IV SDN 1 Suranadi sehingga membuat rendahnya hasil belajar siswa.

Melihat fakta tersebut serta dikaitkan dengan fungsi media pembelajaran bahwa diperlukan media pembelajaran sebagai perantara penyampaian materi pada mata pelajaran IPA tentang siklus hidup atau daur hidup hewan di sekolah dasar. Media pembelajaran audio visual berbasis *canva* merupakan suatu media yang tepat digunakan dalam pembelajaran IPA. Media pengajaran audio visual berbasis *canva* ini bisa menjadi solusi permasalahan belajar peserta didik, maka diharapkan peserta didik bisa menaikkan hasil belajar, minat belajar saat kegiatan pengajaran, serta peserta didik mendapatkan visualisasi dengan nyata tentang konsep yang disajikan, sehingga peserta didik dapat belajar pengulangan materi dimanapun dengan menyimak media audio visual berbasis *canva*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Audio visual Berbasis *Canva* Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Suranadi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 1 Suranadi?

2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 1 Suranadi?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 1 Suranadi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 1 Suranadi.
2. Menguji kepraktisan pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 1 Suranadi.
3. Menguji keefektifan pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 1 Suranadi.

1.4 Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan oleh penelitian yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran IPA.

- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk penerapan pada materi pokok yang lain.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi;

- a. Sekolah

Tersedianya media sebagai alat pendukung pembelajaran dapat memberikan sumbangan nyata kepada pengelola sekolah khususnya dalam rangka meningkatkan media pembelajaran di sekolah

- b. Pendidik

Membantu pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran

- c. Peserta Didik

Mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang terkandung dalam pembelajaran IPA serta meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga hasil belajar meningkat

- d. Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran IPA serta dapat mengembangkan pola pikir mahasiswa sebagai calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif sebagai salah satu upaya peningkatan mutu pendidikan

1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Perolehan studi ini berwujud produk yakni media pengajaran audio visual berbasis *canva* pada materi IPA tentang siklus hidup atau daur hidup hewan. Spesifikasi pada produk yang diciptakan diharapkan sebagai berikut.

- a. Produk pengembangan yang didapatkan pada studi ini ialah media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Produk berwujud media pengajaran audio visual berbasis *canva* pada bentuk video format .mp4. ketika diputar, akan menampilkan video dan suara.
- b. Produk dilengkapi dengan gambar, teks audio dan musik yang menarik.
- c. Materi yang ditampilkan dan dikembangkan pada media pengajaran audio visual berbasis *canva* adalah materi siklus hidup atau daur hidup hewan kelas IV sekolah dasar.
- d. Materi yang dijelaskan dilengkapi dengan konsep awal gambar siklus hidup atau daur hidup hewan.
- e. Di akhir video terdapat penguatan materi yang ditujukan kepada peserta didik serta penilaian yang isinya latihan soal.
- f. Produk penelitiannya non cetak dikarenakan aksesnya langsung ke gadge.

1.6 Pentingnya Pengembangan

- 1 Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat melahirkan konsep-konsep baru guna menambah sumber dan bahan informasi mengenai media audio visual berbasis *canva*, serta berbagai informasi dan pengkajian lebih lanjut.
- 2 Bagi guru dan siswa dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan penggunaan pengembangan media audio visual berbasis *canva* yang inovatif dan menyenangkan.

- 3 Melalui pengembangan media audio visual berbasis *canva* yang materi IPA tentang siklus hidup atau daur hidup hewan mengacu pada proses pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.7 Asumsi dan keterbatasan pengembangan

1. Asumsi dari peneliti dan pengembangan
 - a. Belum pernah dilakukan oleh guru dalam penggunaan media yang berfungsi sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar.
 - b. Peneliti akan mengembangkan media audio visual berbasis *canva* sebagai alat komunikasi dalam sebuah proses pembelajaran, serta dengan adanya penggunaan media secara efektif bisa membantu siswa untuk semangat belajar.
2. Keterbatasan pengembangan
 - a. Keterbatasan pengembangan media audio visual berbasis *canva* ini terletak pada lingkup materi yang dibahas yaitu hanya materi siklus hidup atau daur hidup hewan kelas IV (Empat) semester II (dua).
 - b. Materi yang dapat disampaikan dalam video audio visual berbasis *canva* hanya terbatas pada poin-poin penting yang perlu disampaikan
 - c. Media ini mempunyai keterbatasan dalam pemakaian yakni pemakaiannya mesti mempunyai alat elektronik yang menyokong pemutaran video berdasarkan format .mp4 supaya menayangkan video audio visual berbasis *canva* ini.

1.8 Definisi Istilah

Agar terhindar kesalah pahaman kepada berbagai istilah-istilah untuk pengembangan media audio visual berbasis *canva* ini, maka dikiranya perlu

supaya mendefinisikan istilah-istilah tersebut. Adapun istilah yang dimaksud yakni sebagai berikut.

1. Studi pengembangan ialah studi yang bertujuan supaya mengembangkan produk yang sudah ada, mengolah dan mengaitkan maupun mengurangi bertujuan agar memudahkan, mengoptimisasikan serta merancang produk itu dengan efekti agar dipergunakan untuk sebuah masalah yang terjalin.
2. Media pengajaran ialah penyaluran materi ajar melalui pusat belajar untuk peserta didik selaku penerima materi.
3. Media pengajaran audio visual berbasis *canva* ialah sebuah tayangan, yang didalamnya menyimpan komponen gerak serta suara hingga penerapannya berdasarkan indra pendengaran dan indera penglihatan melalui sokongan alat elektronik lainnya untuk tujuan bisa memikat atensi peserta didik agar belajar serta diupayakan mengerti materi secara baik.
4. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi online yang memungkinkan kita untuk merancang materi pembelajaran.
5. Siklus hidup atau daur hidup hewan ialah sebuah materi di muatan IPA di kelas IV SDN 1 Suranadi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian terkait dalam penelitian pengembangan ini yaitu

1. Putu Jerry Radita Ponza (2018) menulis skripsi berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar” yang mengangkat topik serupa. Penelitian ini merupakan penelitian terapan metodologi (*Research & Development*).

Hasil penelitiannya sebagai berikut. (1) Rancang bangun video animasi dibuat dalam naskah video. Naskah ini diwujudkan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. (2) Hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid. (3) Efektivitas video yang dikembangkan diperoleh thitung = 20,88, lebih besar dari tabel yaitu 2,00. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Dengan demikian video animasi yang dikembangkan efektif

meningkatkan hasil belajar siswa. Saran dari penelitian ini adalah agar guru memanfaatkan video animasi pembelajaran yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Persamaan dalam penelitian ini ialah sama menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dan media video animasi. Perbedaan dalam penelitian ini dan penelitian Putu Jerry Radita Ponza adalah variabel mengukur, lokasi penelitian dan materi pembelajaran

2. Penelitian terkait dilakukan oleh Anisa Windari Septiani Putri (2016) dengan judul skripsi “Pengembangan media pembelajaran video animasi 2d berbasis multimedia menggunakan adobe flash cs6 pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV SD”. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode (*Research & Development*).

Hasil penelitian pengembangan ini adalah hasil kualitas media ditinjau dari aspek isi dan aspek pembelajaran berdasarkan ahli materi 1 menunjukkan skor total 82 dengan kriteria baik sedangkan berdasarkan ahli materi 2 menunjukkan skor 91 dengan kriteria sangat baik. Hasil kualitas media ditinjau dari aspek desain aplikasi dan komunikasi visual berdasarkan ahli media menunjukkan skor 72 dengan kriteria sangat baik sedangkan berdasarkan angket kualitas produk yang dinilai oleh guru kelas diperoleh persentase 90% dengan kriteria sangatbaik. Hasil berdasarkan respon siswa terhadap penggunaan media diperoleh persentase mencapai 91.72% dengan kriteria sangat tertarik. Hasil berdasarkan respon guru

terhadap penggunaan media diperoleh persentase 90% memiliki kriteria sangat baik. Hasil penilaian sikap siswa terhadap 4 keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis berdasarkan hasil observasi pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase 80% dengan kriteria baik dan pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase 80% dengan kriteria baik. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok kecil memperoleh skor 62,5% dengan kriteria cukup. Hasil ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada uji coba kelompok besar mencapai skor 82,75% dengan kriteria baik.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dan media video animasi. Perbedaan dalam penelitian ini dan penelitian Anisa Windari Septiani Putri adalah variabel mengukur, lokasi penelitian dan materi pembelajaran.

3. Penelitian terkait dilakukan oleh Tri Cipto Tunggal Wardoyo (2015) dengan judul skripsi "Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran mekanika teknik di SMK Negeri 1 Purworejo". Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode (*Research & Development*).

Hasil pengembangan media pembelajaran diketahui bahwa: (1) produk media yang dikembangkan layak digunakan di SMK Negeri 1 Purworejo. (2) kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi sebesar

(74%) termasuk kriteria “layak” untuk digunakan, sedangkan berdasarkan validasi ahli media sebesar (82,5%) termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan. (3) hasil ujicoba pada mahasiswa sebesar (79,41%) termasuk kriteria “tinggi”, hasil latihan I sebesar (77,27%) termasuk kriteria “tinggi”, hasil latihan II sebesar (79,31%) termasuk kriteria “tinggi”, dan hasil tes terakhir sebesar (89,66%) termasuk kriteria “sangat tinggi”. (4) media pembelajaran yang dihasilkan mampu meningkatkan minat belajar siswa sebesar (20,70%) setelah menggunakan media.

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dan media video animasi. Perbedaan dalam penelitian ini dan penelitian Tri Cipto Tunggul Wardoyo adalah variabel mengukur, lokasi penelitian dan materi pembelajaran.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2016:3). Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad (2016:5), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.

Sedangkan Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011:4) mengatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media.

Menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 59), semua jenis bahan dan alat yang disediakan oleh instruktur kepada siswa untuk memfasilitasi pembelajaran yang cepat, akurat, mudah, dan benar adalah contoh media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:112) adalah segala alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi, baik untuk kelas maupun untuk pengembangan pribadi.

Menurut paradigma pembelajaran langsung, di mana pengajar berperan sebagai penyampai informasi, dengan menggunakan berbagai media yang relevan, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digerakkan oleh pesan-pesan pembelajaran. Pengajaran dan pembelajaran dapat dibantu dengan menggunakan beberapa bentuk media. Segala sesuatu yang dapat dilakukan untuk memfasilitasi pembelajaran, baik dengan cara memancing ide, emosi, fokus, atau cara lainnya.

2.2.1.2 Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 2), fungsi utama media pendidikan adalah sebagai alat pedagogik di dalam kelas. Sebaliknya,

klaim Hamalik dalam Arsyad (2016: 51) bahwa penggunaan media pendidikan selama proses belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan perhatian siswa, memotivasi mereka untuk bekerja lebih banyak di kelas, dan bahkan memiliki pengaruh psikologis pada siswa.

Arsyad (2016:19) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Tujuan utama penggunaan media visual di dalam kelas adalah membantu siswa untuk fokus dan mempertahankan informasi yang paling penting untuk memahami makna yang ditawarkan di layar atau di dalam teks.
2. Dengan menyoroti poin-poin penting yang penting untuk memahami konten yang disajikan di layar atau dalam teks, media visual di kelas membantu siswa memahami dan mengingat informasi tersebut.
3. Salah satu peran kognitif media visual adalah untuk membantu pemahaman dan retensi informasi yang disajikan di dalamnya, dan penelitian telah menunjukkan bahwa simbol visual seperti gambar dan diagram mungkin memiliki efek ini.
4. Dengan menunjukkan bahwa siswa dengan masalah membaca lebih mampu mengatur dan mengingat informasi dari teks ketika mereka mengalami media visual yang menyediakan konteks untuk memahami teks, penelitian ini menekankan relevansi media pembelajaran yang bernilai.

Para ahli berpendapat bahwa media pendidikan harus membantu instruktur mempromosikan pembelajaran sehingga siswa dapat memiliki pengalaman pendidikan yang bermakna dengan memanfaatkan berbagai

alat dan teknik pendidikan yang tersedia. Siswa harus dapat menghubungkan dengan konten yang disajikan dalam media, sehingga proses pembelajaran lebih menarik.

2.2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

1. Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2010:67), ada beberapa keuntungan menggunakan media pembelajaran.
2. Pertama, membuat siswa tertarik.
3. Proses pembelajaran dipercepat karena ini, jadi ini sama-sama menguntungkan.
4. Hapus kebutuhan akan kata-kata (baik tertulis atau lisan) dari presentasi pesan.
5. Menaklukkan Batasan Fisik 4.
6. Proses pembelajaran menjadi lebih kolaboratif dan bermanfaat.
7. Kecepatan belajar adalah variabel yang dikondisikan.
8. Pastikan siswa tidak pernah bosan saat belajar.
9. 8 Meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari sesuatu yang baru; menginspirasi mereka untuk belajar.
10. Mendukung berbagai macam preferensi belajar siswa, selain;
11. Sepuluh. Tingkatkan standar partisipasi siswa dalam upaya pendidikan.

Arsyad (2016:328) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

- a. Lebih banyak siswa akan memperhatikan di kelas, yang akan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.
- b. Makna materi mata kuliah akan disederhanakan, sehingga memudahkan mahasiswa untuk memahami konsep yang disajikan dan pada akhirnya mencapai tujuan mata kuliah.
- c. Guru tidak harus hanya mengandalkan ceramah untuk menyampaikan informasi kepada siswa mereka; sebaliknya, mereka akan dapat memasukkan strategi yang lebih interaktif dan menarik ke dalam pelajaran mereka.
- d. Karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga menonton, melakukan, memamerkan, memerankan, dll, mereka dapat terlibat dalam kegiatan belajar tambahan.

Selain itu, Miarso (2007:458) menyatakan karena (1) media dapat memberikan berbagai rangsangan pada otak sehingga memungkinkan fungsi otak optimal; (2) media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa; (3) media dapat melampaui batas-batas ruang kelas; (4) media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan mereka; dan (5) media memungkinkan personalisasi pengalaman pembelajar yang lebih besar. Pengaruh media dapat dilihat dari kemampuannya untuk menyatukan perspektif orang (6), untuk memicu ambisi dan minat baru (7), untuk merangsang dan memperkuat pikiran (8), dan untuk memberikan gambaran yang utuh (9) dari sebuah ide atau gagasan. konsep (8). (9). Siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun mereka memilih dengan bantuan media. (10) Berkat media, kita sekarang memiliki

kemampuan untuk secara vokal mendeskripsikan dunia alami dan buatan dalam diri kita dalam hal benda, tindakan, dan penampilan, memperluas cakupan dari apa yang kita anggap terpelajar. Media dapat meningkatkan kemampuan pelatih dan siswa untuk mengekspresikan diri (12), sehingga memiliki pengaruh yang lebih besar pada sosialisasi (11). Menginspirasi kecintaan belajar, memungkinkan koneksi dunia siswa yang lebih murni, dan memberi siswa kebebasan untuk mengikuti jalur pendidikan mereka sendiri yang unik adalah semua cara di mana media pendidikan, bila digunakan secara tepat dan kreatif, dapat membantu menangkal ketidakpedulian siswa.

Seperti yang telah ditunjukkan dari berbagai sudut di atas, media pembelajaran dapat membantu siswa belajar lebih banyak dengan menawarkan kesempatan untuk mempraktekkan apa yang telah mereka pelajari dalam situasi dunia nyata.

2.2.1.4 Jenis Media Pembelajaran

Materi pembelajaran berkembang selangkah demi selangkah dengan perluasan pengetahuan ilmiah dan teknologi. Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 3-4), ada beberapa bentuk media pembelajaran yang berbeda.

1. Gambar, gambar, grafik, infografis, poster, komik, dan bentuk media dua dimensi lainnya.
2. Banyak bentuk media tiga dimensi termasuk tetapi tidak terbatas pada model padat, model tersegmentasi, model bertumpuk, dan model kerja.
3. Film, strip, dan media proyeksi lainnya

Menurut Seel dan Glasgow dalam Arsyad, A (2016: 35), terdapat dua kelompok utama media: media yang lebih mapan dan media yang lebih baru yang mengandalkan kemajuan teknologi.

1. Bentuk Media Lama

- a. Proyeksi buram, proyeksi overhead, slide, dan strip film adalah contoh gambar diam yang dapat ditampilkan.
- b. Gambar, poster, foto, bagan, grafik, infografis, pameran, dan papan informasi yang tidak diproyeksikan.
- c. Rekaman disk dan kaset adalah format audio utama.
- d. Ada dua jenis utama presentasi multimedia: slide dengan suara dan multi-gambar.
- e. Proyeksi gambar bergerak seperti film, acara TV, dan video.
- f. Buku teks, modul, teks terprogram, buku kerja, jurnal ilmiah, dan selebaran semuanya berada di bawah payung istilah "media cetak".
- g. Permainan, seperti permainan papan strategi, simulasi, dan teka-teki.
- h. Kehidupan nyata dapat direpresentasikan antara lain melalui model, spesimen, dan manipulatif (peta, miniatur, boneka).

2. Media Teknologi Mutakhir

- a. Telekonferensi dan kursus online adalah dua contoh media yang mengandalkan teknologi telekomunikasi.
- b. Computer-assisted instruction (CAI), video game, hypermedia, compact disk (CD), dan world wide web adalah contoh media yang dibuat dengan mikroprosesor.

Menurut teori sebelumnya, sejauh mana media pendidikan semacam ini dapat diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar bergantung pada konteks. Instruktur Sebelum menyampaikan materi terbaik, penting untuk memilih media yang paling tepat untuk membuat pembelajaran menyenangkan dan untuk mempercepat pemahaman siswa. Gagasan sebelumnya menunjukkan bahwa pengaturan menentukan seberapa banyak bahan ajar semacam ini dapat dimasukkan ke dalam kelas. Sebelum menyampaikan materi terbaik, guru dengan hati-hati memilih media yang paling menarik dan efektif untuk membuat siswa tetap terlibat dan mempercepat pemahaman mereka.

2.2.2 Media Audio visual berbasis *canva*

2.2.2.1 Pengertian Media Audio visual berbasis *canva*

Kehadiran media memiliki relevansi yang signifikan dalam proses pendidikan. Media dapat berfungsi sebagai perantara dalam latihan ini, menghilangkan kebingungan yang disebabkan oleh materi pelajaran. Media dapat digunakan untuk menyederhanakan informasi kompleks yang diajarkan kepada siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti, tenga, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2016:3).

Menurut Yudhi Munadi (2008:55) media audio visual berbasis *canva* adalah jenis media yang secara bersamaan melibatkan indra visual

dan pendengaran. Bentuk komunikasi verbal dan nonverbal, seperti yang menyerupai media audio-visual yang dibuat menggunakan Canva, tersedia untuk digunakan dalam menyampaikan pesan yang dimaksud.

Rekaman video, format film yang berbeda, slide suara, dan sebagainya adalah contoh materi audio visual yang dapat dibuat dengan Canva, seperti yang didefinisikan oleh Wina Sanjaya (2014: 118).

Media yang dibuat di Canva yang menggabungkan aspek audio dan visual, seperti yang didefinisikan oleh Syaiful Bahri Djamarah dkk. (2013: 124). Karena menggabungkan bentuk media pertama dan kedua, kemampuan media jenis ini ditingkatkan.

Beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa media audio visual berbasis Canva merupakan media yang menggunakan komponen suara dan gambar sebagai mediator untuk menyampaikan pesan dari konten pedagogis guna mencapai tujuan pembelajaran.

1. Jenis-Jenis Media Audio visual berbasis *canva*

Ada banyak sumber daya audio-visual di Canva yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, namun penulis akan fokus pada beberapa saja. Syaiful Bahri Djamarah (2013: 125) mengklasifikasikan bentuk-bentuk media tersebut sebagai baik :

- a Audio visual bisu yang dibuat di Canva, seperti film yang dibuat dari slide suara, film yang dibuat dari urutan suara, atau cetakan yang dibuat dari rekaman suara.

- b Materi audiovisual yang menggabungkan grafik gerak untuk menyajikan audio dan video, seperti film dan video.

Menurut Wina Sanjaya (2014:118) Materi audio-visual, seperti rekaman video, film dengan panjang bervariasi, slide suara, dan sebagainya, yang dibuat di Canva memiliki aspek audio dan visual. Materi audiovisual dibuat dengan menggunakan Canva, seperti dijelaskan oleh Arief S. Sadiman dkk. (2011:67), dapat berupa:

a Film

Film merupakan Kekuatan media untuk memfasilitasi proses belajar mengajar tidak bisa dilebih-lebihkan. Ada tiga ukuran film yang berbeda: 8 milimeter, 16 milimeter, dan 35 milimeter. Film dikatakan bergerak cepat dan alternatif agar penonton disugahi tontonan terus-menerus, sebagaimana dikemukakan Arsyad (2016:50). Daya pikat unik dari film ini berasal dari kemampuannya untuk membuat ulang gambar dan suara langsung di layar lebar. Media semacam ini memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi, menggambarkan proses, mengklarifikasi ide-ide yang sulit, mengajarkan keterampilan, memadatkan atau memperluas perjalanan waktu, dan membentuk sikap.

b Televisi (TV)

Televisi adalah media lain yang, seperti bioskop, dapat memberikan informasi pendidikan melalui kombinasi aspek pendengaran dan visual dengan fitur gerak. Pada saat ini, televisi telah

berkembang sedemikian luasnya di masyarakat. Televisi digunakan untuk berbagai keperluan di luar hanya berfungsi sebagai sumber hiburan. Tetapi juga sebagai alat untuk tujuan pendidikan. Siswa dapat mengikuti peristiwa terkini dengan lebih mudah berkat televisi.

c Video

Gambar bergerak yang diiringi musik yang berbeda dapat dilihat pada media video dan video compact disk (VCD). Seperti halnya media audio, program video siaran sering digunakan oleh institusi pendidikan yang menyediakan pembelajaran jarak jauh sebagai cara penyebaran konten pendidikan. Pesan dapat dikirim melalui video yang asli (seperti peristiwa atau kejadian penting, berita) atau imajiner (seperti dongeng), dan pesan ini dapat bersifat instruktif, mendidik, atau instruksional.

Proses pendidikan dapat mengambil manfaat besar dari penggunaan banyak kualitas video, yang semuanya sangat berharga. Salah satu aspek ini dikenal sebagai gerak lambat, dan ini memungkinkan pergerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat menjadi lambat sehingga lebih mudah bagi siswa untuk mempelajarinya.

Menurut Hujair A.H. Sanaky (2015:124), media video dan VCD dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran ilmiah untuk tujuan pendidikan bidang ilmu pengetahuan jika isinya dikemas dan ditata dengan baik sesuai dengan tujuan, sumber, dan tujuan

pembelajaran. metodologi. Peserta didik akan aktif melihat, mendengar, mengamati, dan memahami apa yang telah diajarkan melalui program video, dan siswa akan mendapat kesempatan untuk mempraktekkan apa yang telah disampaikan melalui program video. Misalnya, program video dapat dikemas untuk pokok bahasan siklus hidup atau siklus hidup hewan.

d Proyektor LCD (Liquid Crystal Display)

Salah satu peralatan optik dan elektrik tersebut dikenal dengan LCD Projector yang merupakan singkatan dari Liquid Crystal Display. Dimungkinkan untuk memproyeksikan teks, foto, atau tulisan ke layar jika sistem optik cukup efisien untuk menghasilkan cahaya yang sangat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu di dalam ruangan. Hal ini diperlukan agar sistem dapat melakukan tugasnya secara efektif. (Hujair, 2015:144).

Munir, (2008:145) Beberapa hal yang perlu disiapkan guru dalam pembelajaran menggunakan LCD proyektor antara lain:

- 1) Guru sebaiknya sudah dapat mengoperasikan LCD proyektor dan komputer
- 2) point-point penting saja dalam power point
- 3) Gunakan warna-warna yang menarik
- 4) Gunakan animasi secukupnya agar tidak mengganggu
- 5) Hindari suara dari animasi karena dapat mengganggu pembicaraan guru
- 6) Gunakan foto-foto secukupnya

- 7) Bila memungkinkan gunakan film pendek
- 8) Segera *diminimize-kan* apabila *power point* tidak sedang digunakan
- 9) Prinsip satu slide satu menit
- 10) Jangan terlalu banyak slide dalam setiap sesi, maksimal 20 slide.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media LCD adalah sebuah alat elektronik berupa layar proyektor berfungsi menampilkan gambar visual, sebagai sarana pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Langkah-langkah Menggunakan Media Audio visual berbasis *canva*

Agar pembelajaran berjalan lancar dan efisien, ada tahapan-tahapan tertentu yang harus diselesaikan. Wati (2016: 55-56) mengutip penelitian yang mengungkap tahapan berikut untuk membuat konten audiovisual di Canva.

- a) **Penyiapan Bahan.** Dalam skenario ini, seorang guru diharuskan membuat unit pengajaran terlebih dahulu, lalu memilih materi audio-visual yang sesuai berdasarkan Canva untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.
- b) **Panjang media** Seorang guru bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan panjang media dengan waktu yang disediakan untuk pelajaran.
- c) **Persiapan kelas** Persiapan ini meliputi persiapan siswa serta persiapan alat.
- d) **Rangkaian tanya jawab** Setelah penggunaan media audio visual yang dibuat dengan menggunakan Canva, pengajar akan melibatkan siswa

dalam diskusi tanya jawab untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap informasi yang diberikan.

Selanjutnya Arsyad (2017:143-144) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan media audio visual berbasis *canva* adalah sebagai berikut:

- a Bersiap Pada tahap ini, instruktur bersiap-siap dengan memeriksa dan memutuskan apa yang akan digunakan untuk menarik minat siswa, menjaga perhatian mereka, dan memotivasi mereka untuk membantu siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan. .
- b Membangkitkan rasa kesiapsiagaan siswa Melalui penggunaan pertanyaan, siswa dibimbing untuk mengembangkan sikap kesiapsiagaan mendengarkan dan memperhatikan.
- c Mengambil materi pendengaran dan visual Instruktur mengarahkan siswa melalui proses melalui pengalaman mendengar dan melihat pada saat yang tepat sehingga konten dapat dipertahankan.
- d Percakapan yang telah disajikan pada siaran didiskusikan oleh instruktur dan siswa.

Menurut Wati, waktu pembelajaran harus disesuaikan dalam penggunaan media audio visual berbasis Canva agar materi disesuaikan dengan waktu yang ditentukan, sedangkan menurut Arsyad penggunaan media audio visual berbasis Canva lebih disarankan untuk memprovokasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan untuk meningkatkan kesiapan siswa memperhatikan guru. Namun ada beberapa kesamaan, seperti

dimulai dengan instruktur menyiapkan unit pelajaran dan media yang digunakan, dan diakhiri dengan sesi tanya jawab atau diskusi kelas. Wati, di sisi lain, berpikir bahwa institusi pendidikan akan mendapat manfaat paling besar dari penerapan prosedur penggunaan materi audio-visual berbasis Canva. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa setiap prosedur pembelajaran membutuhkan penghitungan waktu yang unik, meskipun ketiganya berbagi proses awal dan akhir yang sama. Waktu yang dihabiskan untuk belajar akan lebih baik digunakan jika panjangnya dapat diperkirakan. Selain itu, tingkat keberhasilan pembelajaran akan meningkat jika dijadwalkan pada saat yang tepat. Karena peneliti percaya bahwa dengan menggunakan materi pembelajaran video yang diberikan dalam pembelajaran akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menghibur, maka peneliti memutuskan untuk berkonsentrasi pada media audio-visual berbasis kanvas video animasi.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio visual berbasis *canva*

1. Kelebihan Media Audio visual berbasis *canva*

Menurut Wina Sanjaya (2014:109) ada beberapa kelebihan penggunaan media audio visual berbasis *canva* dalam proses pembelajaran diantaranya:

- a Pengalaman belajar yang sulit dipelajari secara langsung dapat diberikan melalui penggunaan media audio visual yang dibuat dengan menggunakan Canva. siswa dapat, misalnya, belajar tentang kehidupan yang ada di dasar laut dengan menonton film

dokumenter, karena secara fisik tidak mungkin siswa diinstruksikan untuk menyelam. Hal yang sama berlaku untuk mempelajari berbagai jenis konten abstrak.

- b Penggunaan materi audio-visual yang dibuat menggunakan Canva memungkinkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan beragam, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk pendidikan.
- c Siswa mampu memanfaatkan materi audio visual yang dibuat dengan menggunakan Canva, dalam batasan tertentu, sebagai sumber belajar, yang memungkinkan mereka untuk belajar sendiri tanpa sepenuhnya bergantung pada kehadiran fisik instruktur.

2. Kekurangan Media Audio visual berbasis *canva*

- a Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
- b Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
- c Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.

Beberapa pendapat di atas menunjukkan bahwa media audio visual berbasis pembelajaran Canva berpotensi meningkatkan motivasi dan semangat belajar karena keragaman konten yang ditawarkannya, namun juga memiliki kelemahan karena bentuknya yang lebih satu arah. komunikasi yang mencegahnya menawarkan kesempatan untuk umpan balik.

ii. Aplikasi *Canva*

1. Pengertian *Canva*

Menurut Officialni et al. (2010, p. Canva sudah menjadi bagian dari industri TI yang berkembang pesat. Canva adalah editor grafis berbasis web dengan berbagai tata letak siap pakai yang dapat diadaptasi ke dalam bahan ajar. Canva adalah aplikasi populer di kalangan pendidik untuk membuat bahan ajar , seperti yang dikemukakan oleh Wulandari dan Mudinillah (2022: 110). Media pembelajaran dapat memiliki makna komunikatif yang lebih dalam dan visual yang lebih menarik jika kita memanfaatkan banyak karakteristik template unik yang dapat digunakan untuk mengkonstruksinya dan yang dapat dibuat untuk merancang pembelajaran. media sekreatif mungkin.

Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu *Canva* (Wulandari & Mudinillah, 2022:103). *Canva* adalah program desain internet yang menghadirkan berbagai desain visual seperti infografis, presentasi PowerPoint, resume, famlet, poster, dan sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019: 103). Canva dapat memudahkan

guru dalam merancang media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021:130) menjelaskan bahwa Canva dapat mempermudah guru dan siswa dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya, hal ini karena dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dengan menghadirkan media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik. Selain itu, Canva dapat memudahkan guru dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, dan manfaat lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa program Canva menawarkan sejumlah fitur, seperti template siap pakai, berbagai jenis tipografi, dan berbagai efek visual, yang memudahkan pengguna untuk membuat desain grafis. Kesimpulan ini dapat dicapai berdasarkan sudut pandang yang ditunjukkan di atas.

2. Manfaati Aplikasi *Canva* bagi guru dan peserta didik

Canva adalah program berbasis teknologi yang menawarkan lingkungan belajar bagi instruktur yang melakukan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran yang digunakan Canva, seperti yang dijelaskan oleh Garris Pelangi (2020: 88). Canva menawarkan berbagai tata letak siap pakai untuk hal-hal seperti presentasi, infografis, video pendidikan, dan lainnya. Pengajar dan siswa sama-sama dapat memanfaatkan fitur template aplikasi Canva dengan menggunakan alat yang mereka miliki untuk menghasilkan konten akademik yang unik dan menarik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan kegunaan Canva adalah: Mampu menciptakan desain apapun dengan mudah dibandingkan platform desain lain.

3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Canva*

1. Kelebihan *Canva* Menurut Raaihani (2021:13) kelebihan aplikasi *Canva* dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a Memiliki varian template desain grafis yang menarik.
- b Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan didalam aplikasi *Canva*, dengan adanya fitur drag and drop.
- c Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu.
- d Peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru.
- e Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja, dan bisa dilakukan dengan menggunakan handphone ataupun laptop.

2. Kekurangan *Canva* Menurut Garris Pelangi, (2020: 88) ada beberapa kekurangan aplikasi *Canva* yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a Aplikasi *Canva* harus menggunakan koneksi ke internet yang handal. tidak akan bisa mengolah atau membuat desain dengan menggunakan

program Canva jika tidak terhubung dengan koneksi internet di smartphone atau laptop yang bisa diakses oleh aplikasi Canva.

- b Program Canva memiliki pustaka template yang dapat diunduh pengguna secara gratis dan digunakan sesuka mereka. Namun, tidak akan ada masalah dalam hal ini karena program Canva memberi pengguna akses ke berbagai template menarik yang dapat diunduh secara gratis dan digunakan dalam pembuatan materi instruksional. Hanya saja pengguna aplikasi Canva tertentu yang mampu mendesain atau mengkonstruksi media pembelajaran dengan cara yang menarik; pengguna ini harus mengandalkan kemampuan kreatifnya sendiri untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

Beberapa komentar di atas menunjukkan bahwa manfaat menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran antara lain fleksibilitas untuk melakukannya kapan pun dan di mana pun memiliki akses ke smartphone atau komputer, serta kebutuhan akan koneksi internet. Canva tidak dapat digunakan untuk mengolah atau membuat desain jika tidak terhubung dengan koneksi internet di smartphone atau laptop yang dapat diakses oleh program Canva.

iii. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memastikan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar, perlu pemahaman yang kuat tentang apa

tujuan tersebut. Perubahan, penalaran, disiplin diri, kemampuan baru, dan sebagainya yang dihasilkan dari pendidikan adalah semua bentuk hasil belajar yang sah (Dimiyati dan Mudjiono. 2009: 200). Ini menyiratkan bahwa hasil belajar evaluasi efektivitas instruksional.

Menurut Hamalik (2007:30), hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk informasi, nilai, dan kemampuan yang diperoleh. Pergeseran ini dapat dilihat sebagai kemajuan menuju masa depan yang lebih baik, karena informasi yang sebelumnya tidak diketahui terungkap. Perubahan pengetahuan siswa baik sebelum maupun sesudah pembelajaran merupakan hasil belajar.

Hasil yang dicapai siswa sebagai akibat langsung dari keterlibatannya dalam proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar. Penilaian tertulis, lisan, dan kinerja, serta jenis ujian standar lainnya, digunakan untuk mengevaluasi kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran, seperti yang disarankan oleh Nana Sudjana (2010: 276). Ini menyiratkan bahwa hasil yang diperoleh anak-anak pada penilaian yang dirancang guru secara langsung mencerminkan kualitas pengajaran.

Ahmad Susanto (2013 : 5) hasil belajar siswa adalah hasil belajar adalah sebagai konsekuensi langsung dari berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar, siswa mengalami perubahan perkembangan yang dapat dipecah menjadi tiga kategori: kognitif, emosional, dan psikomotor. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari terlibat dalam kegiatan belajar. Perubahan ini dapat dipikirkan sebagai

tambahan dari kemampuan yang diperoleh anak sebagai hasil dari berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dapat dikatakan sebagai hasil maksimal yang telah dicapai oleh seorang siswa setelah melalui proses belajar mengajar untuk memperoleh materi pelajaran yang diberikan. Hal ini dikarenakan hasil belajar merupakan produk dari pengalaman seorang siswa dalam proses belajar mengajar. Hal ini penting karena menunjukkan bahwa konsekuensi belajar dapat diartikan sebagai ukuran pencapaian.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar dapat menjelaskan tujuan utamanya, yaitu untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan belajar. Tingkat keberhasilan kemudian dilambangkan dengan skala nilai yang dapat berbentuk huruf, kata, atau simbol. Penilaian ini didasarkan pada pengetahuan yang dimiliki oleh banyak spesialis di bidang ini.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil Belajar

Berdasarkan karya Slameto (2010:54), setiap hasil belajar siswa merupakan produk dari suatu jaringan pengaruh yang kompleks, baik internal maupun eksternal siswa. Untuk membantu siswa mencapai hasil terbaik dalam pembelajaran mereka, sangat penting bagi mereka untuk diperkenalkan pada unsur-unsur yang mempengaruhi hasil tersebut.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh 3 faktor yaitu:

1. Faktor dari dalam diri siswa (internal) meliputi 3 aspek yaitu aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rohaniyah) serta faktor kelelahan.

Aspek fisiologis yaitu kondisi umum jasmani siswa. Yang termasuk di dalam aspek jasmani yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. Hal ini sangat mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Aspek psikologis yaitu kondisi umum kejiwaan atau kerohanian, yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas hasil belajar siswa. Diantara faktor-faktor rohaniyah siswa adalah tingkat kecerdasan atau intelegensi siswa, perhatian, sikap, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan siswa.

Faktor kelelahan ini meliputi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (psikis).

2. Faktor dari luar diri siswa (eksternal) yakni kondisi di sekitar siswa. di sekitar siswa yaitu sosial seperti keluarga, guru, para staf, administrasi dan teman-teman sekelas siswa. Dan juga non esensial seperti rumah, sekolah, alat-alat belajar dan waktu belajar yang digunakan siswa.
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada materi-materi pelajaran. Artinya bahwa faktor kesehatan dan faktor dari luar diri siswa sangat mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti pelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar

Adapun pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman (2007:158), hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan Keluarga siswa, lembaga pendidikan yang mereka hadiri, dan masyarakat pada umumnya adalah beberapa pengaruh luar terhadap prestasi akademik mereka. Hasil belajar siswa dipengaruhi dalam berbagai cara, termasuk namun tidak terbatas pada: keluarga yang situasi keuangannya kacau; perselisihan antara suami dan istri; kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya; dan rutinitas sehari-hari perilaku negatif dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari siswa, dan orang tua harus ikut serta meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendukung dan selalu mengawasi ketika belajar di rumah. Sedangkan faktor eksternal berasal dari sumber selain siswa itu sendiri, dan disinilah pendidik perlu lebih kreatif dalam proses

pembelajaran. Pendidik dituntut untuk se kreatif mungkin membuat anak senang dan tidak bosan di dalam kelas.

Keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan oleh peningkatan kemampuan pendidik, tetapi juga ditentukan oleh unsur-unsur lain yang saling mempengaruhi, sebagaimana Oemar Hamalik (2007:30) menguraikan berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, antara lain berbagai faktor karakteristik yang saling terkait satu sama lain. Faktor-faktor ini meliputi:

- a. Faktor-faktor yang berfungsi dari diri sendiri
- b. Faktor-faktor yang bersumber dari sekolah
- c. Faktor-faktor yang bersumber dari keluarga
- d. Faktor-faktor yang bersumber dari masyarakat. Artinya bahwa oleh faktor-faktor yang lain yang saling mempengaruhi satu dengan yang lain yaitu diri sendiri dan sekitar.

Menurut Abdurrahman, salah satu alasan mengapa beberapa siswa berjuang untuk memahami konsep-konsep ilmiah adalah karena cara konsep-konsep tersebut biasanya dipelajari di lingkungan sekolah. Ketidaktertarikan siswa pada kelas ilmiah merupakan kontributor lain atas kinerja buruk mereka dalam mata pelajaran tersebut. Ini karena kepercayaan luas bahwa sains itu sangat sulit dan menakutkan. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya motivasi siswa untuk belajar sains merupakan penyebab utama kinerja mereka yang buruk dalam mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan pemaparan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang merupakan kesulitan belajar yang dialami siswa perlu adanya bantuan dan bimbingan guna meningkatkan prestasi belajar siswa dan terhindar dari kesulitan belajar yang dialami siswa dan akhirnya dapat dicapai prestasi belajar yang optimal.

3. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Slamet, 2003: 275). Artinya bahwa hasil belajar perubahan siswa dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti

Bloom dan Karthwohl dalam Sudjana (2016, h. 22-23) mengemukakan tiga ranah dasar yang menjelaskan tentang klasifikasi hasil belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Dalam ranah kognitif, pikiran siswa ditantang dan dikembangkan. Siswa dapat melakukan pekerjaan yang menuntut secara intelektual dalam domain ini. Pengetahuan, aplikasi, sintesis, dan penilaian adalah tiga tingkat teratas dari hierarki kognitif.
2. Nilai, norma, dan segala sesuatu yang menerima, bereaksi, menilai, mengatur, dan mendeskripsikan suatu nilai termasuk dalam ranah emosional, yang juga terkait dengan sikap, emosi, apresiasi, dan persepsi.
3. Kapasitas subjek untuk melakukan tindakan fisik terkait erat dengan ranah psikomotorik. Kesamaan, pengukuran yang tepat, dan artikulasi

adalah dua keterampilan puncak lainnya. Oleh karena itu, dimensi pembelajaran kognitif, emosional, dan psikomotor semuanya diperhitungkan.

Berikut ini beberapa macam hasil belajar menurut Sudjana (2005:65):

1. Penilaian formatif merupakan penilaian yang dilaksanakan di akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.
2. Penilaian sumatif merupakan penilaian yang dilaksanakan di akhir unit program yaitu akhir caturwulan, akhir semester dan akhir tahun, penilaian ini berorientasi pada produk bukan pada proses.
3. Penilaian diagnostik merupakan penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya.
4. Penilaian selektif merupakan penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
5. Penilaian penempatan merupakan penilaian yang dilakukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu. Artinya bahwa untuk menentukan penilaian hasil belajar ada 5 macam penilaian yaitu penilaian formatif, penilaian sumatif, penilaian diagnostic, penilaian selektif, dan penilaian penempatan

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan ada tiga ranah dasar yang menjelaskan klasifikasi hasil belajar yaitu ranah kognitif tentang kemampuan intelektual siswa, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, emosi dan memberi karakter terhadap suatu nilai, dan ranah psikomotorik tentang keterampilan seseorang siswa.

iv. Hakikat Pembelajaran IPA

1. Pengertian Pembelajaran IPA

Di Indonesia, sains merupakan bagian fundamental dari kurikulum sampai ke tingkat sekolah dasar. Sejak usia muda, sebagian besar siswa menganggap sains sebagai salah satu bidang studi yang paling menantang. Lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang digunakan oleh pengajar di sekolah merupakan salah satu kesulitan yang dihadapi dunia pendidikan saat ini. kapasitas murid untuk menyimpan informasi adalah fokus eksklusif pengajaran kelas; Pikiran siswa dilatih untuk mengumpulkan dan menyimpan data tanpa diminta untuk memahami atau menerapkan data tersebut ke konteks dunia nyata.

Begitu juga dengan pembelajaran sains, yang menunjukkan bahwa pembelajaran sains di sekolah dasar sebagian besar masih mengikuti model tradisional. Pembelajaran aktif dan kreatif yang melibatkan siswa belum sepenuhnya dilaksanakan, guru juga belum menggunakan berbagai metode pembelajaran yang berubah-ubah tergantung pada sifat materi pelajaran. Sebagian besar pendidik hanya mengandalkan buku teks sebagai

alat pengajaran utama di kelas mereka. Pengetahuan yang tidak akurat dan tidak lengkap adalah hambatan lain untuk belajar. Selama ini, evaluasi hanya terfokus pada apakah individu dapat menunjukkan pemahaman tentang ide-ide yang diukur dengan ujian tertulis objektif dan subjektif. Ini menyiratkan bahwa ujian yang dilakukan oleh pendidik berpengalaman hanya akan mengukur pengetahuan tentang materi pelajaran yang ada dan akan berfokus pada bidang kognitif yang lebih mendasar.

Alasan utama siswa berjuang adalah karena sekolah tidak memberikan penekanan yang cukup untuk mengajar anak-anak cara berpikir secara ilmiah. Akibatnya, siswa hanya termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan kelas yang memperkuat konsep yang disajikan dalam buku teks. Selain itu, ketika siswa berada dalam lingkungan seperti ini, mereka lebih cenderung untuk mencoba menghafal sebelumnya untuk ujian, ulangan harian, dan penilaian prestasi belajar.

Mempelajari fenomena alam dunia nyata dalam bentuk fakta, kejadian, dan hubungan sebab akibat dapat dipandang sebagai milik keluarga ilmiah; selain diperoleh dan dikembangkan atas dasar teori (*deduktif*).

2. Siklus Hidup Makhluk Hidup Hewan

Secara umum proses pertumbuhan makhluk hidup menyebabkan bertambahnya ukuran pada seluruh atau beberapa bagian tubuhnya, oleh karena itu pengertian siklus hidup adalah rangkaian peristiwa yang berulang secara berkala dan menunjukkan perkembangan individu makhluk hidup

sejak lahir. sampai akhir pertumbuhan. Harus ada akhir dari kehidupan setiap makhluk hidup. Siklus hidup hewan terdiri dari fase yang berbeda. Transformasi dari telur menjadi dewasa disebut sebagai "metamorfosis", dan terdiri dari banyak fase berbeda. Hewan dapat melalui siklus hidup tanpa metamorfosis atau siklus hidup dengan metamorfosis, tergantung pada apakah mereka mengalami perubahan fisik sepanjang hidupnya atau tidak. Ada dua jenis metamorfosis: yang sebagian dan yang utuh.

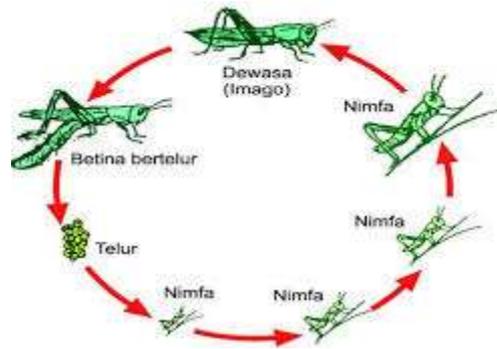
Ketika seekor hewan menjadi dewasa dari bentuk remaja ke bentuk dewasa, transisi ini disebut metamorfosis sempurna. Berbeda dengan serangga, hewan yang mengalami metamorfosis penuh memiliki empat tahap kehidupan yang berbeda: telur, larva, pupa (kepompong), dan dewasa (imago). Serangga, ngengat, lalat, dan katak adalah contoh dari makhluk tersebut. Kupu-kupu adalah salah satu contoh serangga yang mengalami metamorfosis penuh karena adanya perbedaan yang mencolok antara ulat dan kupu-kupu dewasa. Kupu-kupu melewati empat fase berbeda sepanjang transformasi mereka dari telur menjadi dewasa. Sebagian besar telur kupu-kupu diletakkan di permukaan daun. Setelah berkembang menjadi ulat, ia memakan daun selama sehari-hari hingga mencapai ukuran tertentu, dan berhenti makan. Tahap kepompong terjadi ketika ulat memutar kepompong, yang biasanya memakan waktu sekitar 15-20 hari. Jika kondisinya tepat dan kepompong dibiarkan utuh cukup lama, kupu-kupu tersebut akan muncul sebagai orang dewasa. Kupu-kupu betina bertanggung jawab atas reproduksi. Sekali lagi, transformasi dimulai dari telur.



Gambar 2.1 siklus hidup kupu-kupu

Metamorfosis tidak sempurna adalah transisi dari bentuk bayi hewan ke hewan dewasa, dalam kasus ketika kedua bentuk tersebut tidak dapat dibedakan saat lahir. Hewan muda yang mengalami metamorfosis parsial tampak identik dengan induknya, tetapi ciri-ciri tertentu, seperti sayap, belum berkembang sempurna. Belalang, kecoa, dan capung hanyalah beberapa contoh serangga yang mengalami metamorfosis tidak sempurna. Hewan yang bermetamorfosis tidak sempurna melewati fase larva dan kepompong. Telur, Nimfa, dan Dewasa adalah tiga tahap metamorfosis tidak sempurna.

Belalang adalah makhluk bertelur, dengan belalang betina sering menghasilkan sepuluh hingga tiga ratus keturunan. Belalang betina kemudian menyimpan telurnya di berbagai lokasi, termasuk tanah, daun tanaman, dan batang tanaman. Telur belalang berkembang menjadi nimfa putih, atau belalang kecil, yang tidak memiliki sayap berbentuk belalang dewasa. Nimfa kemudian mengalami serangkaian empat transformasi kulit, pertama menjadi belalang remaja dan kemudian menjadi belalang dewasa bersayap.



Gambar 2.2 Siklus hidup belalang

2. Kerangka Berfikir

Tujuan dari proses belajar mengajar adalah untuk mengubah pembelajar dari seseorang yang tidak mampu memberikan kontribusi untuk dirinya sendiri dan kesejahteraan orang lain menjadi seseorang yang dapat melakukannya melalui perolehan pengetahuan dan keterampilan baru. Mata pelajaran, instruktur, media, bahan ajar, sumber daya tambahan, dan konteks lingkungan semuanya berperan dalam proses ini.

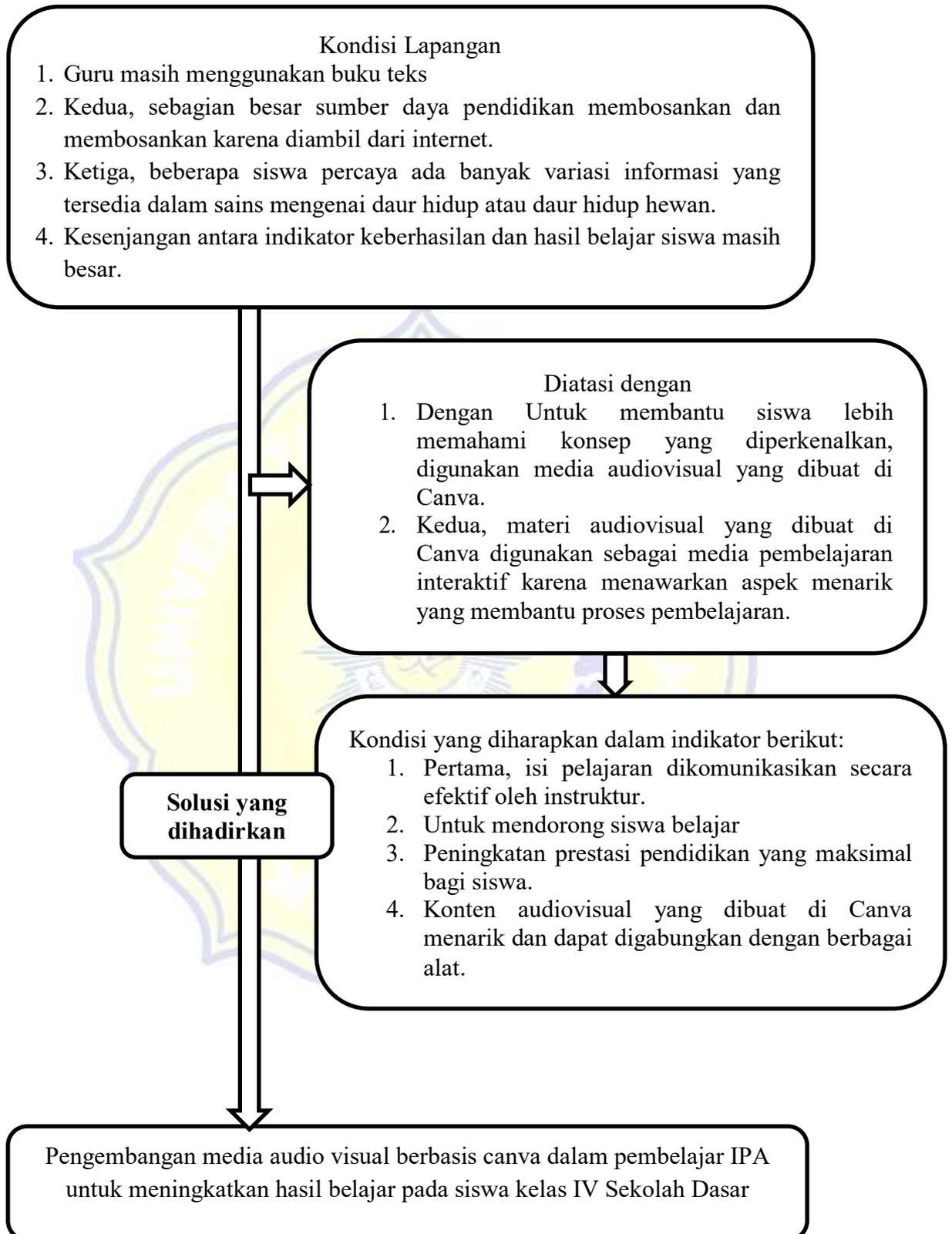
Karena sentralitas mereka pada proses pembelajaran, guru dituntut untuk mengetahui bagaimana memilih strategi dan alat yang efektif untuk instruksi siswa. Media pembelajaran, selain pengajar, merupakan faktor penting dalam prestasi akademik siswa. Media dan ruang kelas bekerja sama untuk memfasilitasi pembelajaran.

Penggunaan media audio-visual yang dibuat di Canva sebagai alat pedagogis menjadi lebih umum seiring kemajuan teknologi, dan format media yang dapat dipilih sudah sangat beragam. Kemampuan untuk memilih dan menggunakan aset audio-visual berbasis Canva secara efektif sangat penting bagi setiap pendidik. Kenyataannya, sekolah masih belum cukup

memanfaatkan (atau tidak ada) penggunaan media pembelajaran. Mempelajari siklus hidup (atau daur hidup hewan) merupakan topik yang populer di kelas sains, maka dari itu dibuatlah media audio visual berbasis platform Canva untuk memfasilitasi hal tersebut. Editor video Inshot memfasilitasi kerja kelompok pada pengembangan desain di Canva, yang menghasilkan hasil yang lebih imajinatif. Hal ini sebagian karena guru jarang memanfaatkan media secara inovatif di kelas.

Oleh karena itu dalam penelitian ini saya menggunakan media audio visual berbasis kanvas sebagai media pembelajaran dalam upaya menggiatkan regenerasi penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut adalah kerangka konseptualnya:





Gambar 2.3. Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

3.1 Media Pengembangan

Kami menyebut jalur penyelidikan ini "R&D" (untuk "Penelitian & Pengembangan"). Penelitian dan pengembangan adalah proses menciptakan produk baru atau meningkatkan yang sudah ada melalui studi dan analisis yang sistematis. Kami menyebut jalur penyelidikan ini "R&D" (untuk "Penelitian & Pengembangan"). Penelitian dan pengembangan adalah proses menciptakan produk baru atau meningkatkan yang sudah ada melalui studi dan analisis yang sistematis.

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajar IPA Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas SDN 1 Suranadi. Model prosedural yang digunakan mengacu pada tahap-tahap yang telah dikembangkan oleh Borg & Gall (Sari, 2015: 83), yang terdiri atas sepuluh langkah yaitu::

1. *Research and information collecting* (Penelitian dan Pengumpulan Data)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Develop preliminary form of product* (Pengembangan Draft Produk)
4. *Preliminary field testing* (Ujicoba Lapangan Awal)
5. *Main product revision* (Merevisi Hasil Ujicoba)
6. *Main field testing* (Uji Coba Lapangan Utama)
7. *Operational product revision* (Penyempurnaan produk hasil uji lapangan)

8. *Operationa field testing* (Uji pelaksanaan Lapangan operasional/ Empiris)
9. *Final product revision* (Penyempurnaan produk akhir)
10. *Disemination and implementation* (Diseminasi dan implementasi)



Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian Pengembangan Design Borg and Gall (Sari, 2015:83)

3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan media audio visual berbasis *canva* dalam pembelajar IPA Untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model yang dikemukakan oleh Borg and Gall yaitu dengan model penelitian pengembangan R&D yang terdiri dari sepuluh tahapan. Adapun Sepuluh langkah antara lain:

1. Penelitian dan Pengumpulan data (*Research and Information Collecting*)

Langkah pertama dalam proses pengembangan penelitian ini adalah tahap studi kelayakan. Pada fase ini, akan melakukan hal-hal seperti membaca

beberapa buku dan mencatat. Untuk membantu mengembangkan produk yang sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh kurikulum 2013, dilakukan tinjauan literatur secara menyeluruh. Penyelidikan ini bertujuan untuk melakukan kerja lapangan di kelas IV di SDN 1 Suranadi.

2. Perencanaan (*planning*)

Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang relevan dengan produk yang sedang dikembangkan dianalisis pada tahap perencanaan. Pendekatan ini sangat penting untuk mengetahui bagaimana KI dan KD terkait dalam mata pelajaran tertentu. Penelitian memberikan landasan untuk membandingkan indikator pembelajaran dengan tujuan pembelajaran pengembangan produk. Ketika guru tidak tahu bagaimana memanfaatkan alat pembelajaran yang mereka miliki, siswa yang tidak tertariklah yang akan menderita. Berdasarkan kebutuhan ini, kami merancang materi pendidikan audio-visual yang menarik di Canva.

3. Pengembangan Draf Produk Awal (*Develop Preliminary Form Of Product*)

Membuat draf pertama adalah bagian dari proses pengembangan produk. Desain produk yang komprehensif untuk alat bantu pengajaran baru, dinding kata silsilah keluarga, adalah hasil kerja mereka. Buat alat bantu visual dan audio tambahan di Canva untuk melengkapi fokus utama pelajaran. Bangun bahan ajar audio-visual di Canva setelahnya. Tahapan selanjutnya setelah mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan adalah membuat media pembelajaran dengan menggunakan alat berbasis web Canva.

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*)

Tahap uji coba lapangan awal adalah tahap Pengembangan desain produk dapat dievaluasi menggunakan prosedur yang disebut "validasi" pada draf produk. Para ahli di bidang media, materi, dan pendidik berpengalaman semuanya dapat dilibatkan dalam proses validasi produk untuk membantu mengevaluasi desain dan menentukan kelebihan dan kekurangan produk akhir. Kuesioner validasi media dan bahan digunakan dalam proses validasi produk.

Pada tahap validasi, ahli alhi menilai media pembelajaran audio visual berbasis Canva yang telah dibuat dengan memberi tanda checklist pada angket dan memberikan saran, masukan, dan kritik terhadap model dan kualitas serta validitas produk. Tujuan dari prosedur validasi produk adalah untuk mengumpulkan bukti yang mendukung atau menentang keandalan media peneliti itu sendiri.

5. Revisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*)

Setelah melakukan penilaian dengan memberika instrument berupa angket kepada ahli maka akan diketahui kelemahan/kekurangan pada media yang dibuat sehingga peneliti akan mengurangi tingkat kelemahannya pada media dengan merevisi sesuai saran/masukan validator.

6. Uji Coba Lapangan Utama (*Main Field Testing*)

Uji coba lapangan utama dilakukan pada sampel 10 siswa kelas IV A di SDN 1 Suranadi. Uji coba ini dilakukan setelah hasil validasi oleh validator

dinyatakan valid. Tahapan ini dilakukan untuk mendapatkan produk media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang praktis. Produk dikatakan praktis jika penggunaannya tidak mengalami kesulitan untuk dilakukannya uji coba produk dimana peneliti akan menyebarkan angket respon untuk mengetahui peserta didik terhadap media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

7. Penyempurnan Produk Hasil Uji Lapangan (*Operasional Product Revision*)

Pada tahap ini apabila produk mendapatkan respon yang baik dari siswa bahwa produk ini menarik serta masukan dan saran dari para ahli memuaskan maka dapat dikatakan bahwa produk yang peneliti kembangkan telah selesai dan menghasilkan produk.

8. Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional/Empiris (*Operasional Field Resting*)

Setelah tahap penyempurnaan produk maka peneliti harus mengujikan produk yang dikembangkan, untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk tersebut di lapangan. Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran di kelas secara langsung, dengan begitu peneliti bisa mengetahui secara langsung efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan tersebut. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk menentukan keberhasilan produk yang sudah dikembangkan. Pada uji coba lapangan dilakukan pada sampel 20 siswa kelas IV B di SDN 1 Suranadi.

9. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Pada tahap ini apabila pada pengujian produk di lapangan terdapat kekurangan dan kelemahan maka dilakukan revisi untuk menyempurnakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang di buat.

10. Diserminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*)

Setelah melakukan penyempunaan produk pada tahap akhir, peneliti melanjutkan ke tahap mensosialisasikan dan mengimplementasikan produk. Langkah ini tidak dapat dilakukan oleh peneliti karena keterbatasan waktu dan biaya, sehingga penelitian ini hanya sampai pada tahap finalisasi produk akhir.

Tahap selanjutnya adalah meluncurkan produk ke dunia dan melihat hasil apa yang didapat. Pada tahap terakhir ini peneliti menggunakan media yang telah dibuat untuk mendistribusikan produk kepada siswa (mata pelajaran) dengan menggunakan alat penyampai materi. Langkah pertama dalam proses diseminasi adalah penyampaian materi kaya media yang dibuat oleh peneliti kepada siswa; yang kedua adalah pengumpulan umpan balik dari para pendidik; dan yang ketiga adalah penggunaan produk yang sebenarnya.

3.3 Uji Coba Produk

Para peneliti menguji produk mereka sendiri untuk melihat seberapa baik materi pembelajaran audio-visual yang mereka buat di Canva akan berfungsi dalam konteks pengajaran sains. Penulis menggunakan ahli materi pelajaran dan spesialis media sebagai konsultan untuk mengevaluasi barang jadi untuk menentukan kebenaran media. Pakar media juga merupakan dosen dan profesor, tetapi keahlian mereka terletak pada media, bukan materi pelajaran. Tanggapan siswa terhadap kuesioner tentang pengalaman mereka dengan media dinding kata

silsilah keluarga memberikan wawasan tentang kegunaan keluaran akhir, sedangkan data tentang dampak media terhadap keterampilan menulis kalimat siswa memberikan bukti kemanjuran media.

3.4 Subjek Uji Coba

Siapapun yang diadili adalah fokus persidangan. Uji coba lapangan diikuti oleh dua puluh siswa kelas IV A SDN 1 Suranadi tahun pertama, sedangkan uji coba lapangan operasional diikuti oleh sepuluh siswa kelas IV A tahun kedua. Hal ini dilakukan di SDN 1 Suranadi agar peneliti dapat mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan kemampuan penerapan materi pembelajaran audio visual berbasis Canva untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif. Semester kedua tahun akademik 2022-2023 dipilih untuk penelitian ini.

1. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berbentuk kata-kata atau deskripsi. Data kualitatif ini diperoleh pada proses validasi media yang digunakan sebagai pedoman untuk merevisi produk yang di kembangkan.

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang berupa skor penilaian dari produk yang di kembangkan, skor lembar validasi, penilaian siswa, dan nilai kemampuan menyusun kalimat. Data kuantitatif ini dijadikan penentuan kualitas produk yang di kembangkan.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Arikunto (2012:77) Instrumen untuk mengumpulkan data didefinisikan sebagai yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk membuat pekerjaan mereka lebih metodis dan efisien. Kuesioner, yang meliputi metode tes dan non-tes, digunakan untuk mengumpulkan data untuk penyelidikan ini.

Instrument pada penelitian ini yaitu lembar validasi berupa angket berdasarkan *skala likert* untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk, dan produk yang telah dikembangkan.

Adapun instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1) Lembar Angket Validasi

a. Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai kemenarikan dan keunikan media yang dikembangkan berdasarkan karakter siswa SD seperti kemenarikan warna, gambar, desain, dan sebagainya. Validasi ahli media diberikan kepada dosen atau guru yang ahli media. Pengisian angket dengan memberikan tanda *cek list* (\checkmark) pada kolom yang sudah disediakan dengan kriteria penilaian dibawah ini:

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak sesuai, tidak tepat, tidak jelas dan tidak menarik	1
2.	Kurang tepat, kurang sesuai, kurang jelas, kurang menarik	2
3.	Tepat, sesuai, jelas, menarik	3
4.	Sangat tepat, sangat sesuai, sangat jelas, sangat menarik.	4

Tabel 3.1 kisi-kisi angket validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor instrument	Jumlah instrument
1.	Penyajian Media	Mencampur warna	1	7
		Konten audiovisual yang dibuat di Canva menarik.	2	
		Tidak ada aspek yang tidak menguntungkan di media.	10	
		Alat untuk pekerjaan itu:	4	
		Presisi dalam pemilihan material	5	
		Pendidikan dapat mengambil manfaat dari penggunaan media.	6	
		Sajikan dalam format yang jelas dan mudah dipahami	7	
2.	Tampilan	Padat dan tahan pecah	8	3
		Media sederhana dan tahan lama	9	
		Mencampur warna	10	
Jumlah				10

(Iseu Syanthia Permatasari (2019:43))

b. Validasi Ahli Materi

Satu pembicara atau instruktur diakui sebagai ahli materi pelajaran. Isi kuesioner dengan memberi tanda checklist () pada kolom yang tersedia dengan kriteria penilaian di bawah ini; ini adalah validasi ahli materi, yang meliputi kesesuaian materi dengan media dan kesesuaian media dengan SK/KD, yang secara bersama-sama mencakup perangkat pembelajaran berupa RPP.

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak cocok, tidak tepat, ambigu, dan membosankan.	1
2.	Tidak spesifik, tidak relevan, tidak transparan, dan tidak menarik.	2
3.	Tepat, dapat diterima, transparan, dan menarik	2
4.	Akurasi yang sangat baik, kesesuaian, kejelasan, dan daya tarik estetika.	4

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket validasi ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor instrument	Jumlah instrument
1.	Aspek materi	Sesuai dengan kebutuhan mata kuliah tahun 2013	1	10
		Menurut seperangkat indikator berbasis KI	2	
		Menurut metrik yang ditetapkan	3	
		Tingkatkan pemahaman siswa Pemikiran eksplorasi yang cepat	4	
		Kepatuhan presentasi video berbasis Canva terhadap pemahaman ilmiah yang mapan tentang perkembangan hewan	5	
		Bagaimana zat berinteraksi dengan lingkungannya	6	
		Konten siklus hidup hewan dalam buku pelajaran IPA terbukti mendongkrak prestasi belajar siswa.	7	
		Penataan visual untuk melengkapi konten tekstual	8	
		Siswa tertarik dengan konten sains yang diberikan pada siklus hidup hewan melalui media audio visual yang dibuat di Canva.	9	
		Sesuai dengan kebutuhan mata kuliah tahun 2013	10	
Jumlah				10

(Efendi (2020:55))

2) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Pengisian angket respon siswa dengan memberikan tanda *chek list* (\checkmark) pada kolom yang sudah disediakan.

Tabel 3.3 kisi-kisi angket respon siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor instrument	Jumlah instrument
1.	Penyajian media	Media yang menyenangkan	1	4
		Belajar jadi lebih menarik dan menyenangkan dengan materi audiovisual berbasis Canva.	2	
		Konten audiovisual yang dibuat dengan Canva memiliki rona menarik.	3	
		Konten audiovisual yang dibuat menggunakan platform Canva yang trendi	4	
2.	Aspek sikap senang belajar menggunakan media	Konten visual yang dibuat dengan Canva tidak perlu membosankan.	5	2
		Memotivasi konten audiovisual yang dibuat di Canva	6	
		Mampu memberikan bukti pendukung Mampu memahami konsep dengan cepat	7	3
		Konten media mudah dipahami.	8	
		Media yang menyenangkan	9	
		Jumlah		

(Sugiyono (2015:35))

1) Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Keterangan	Skor
1.	Tidak terlaksana	1
2.	Kurang terlaksana	2
3.	Terlaksana	3
4.	Sangat terlaksana	4

Tabel 3.4 kisi-kisi lembar keterlaksanaan pembelajaran

No	Aspek yang Diamati	Nomor Instrumen	Jumlah Instrumen
a. Pendahuluan			
1.	Kelas dimulai dengan doa dan sambutan dari instruktur.	1	5
2.	Instruktur mengawasi kelas untuk memastikan bahwa setiap orang hadir, teratur, dan siap untuk belajar.	1	
3.	Instruktur menjelaskan tujuan pembelajaran, keunggulan, dan metode yang akan digunakan.	1	
4.		1	
5.	Pentingnya informasi ini ditekankan oleh instruktur dalam upaya untuk menginspirasi siswa untuk mempelajarinya.	1	
b. Inti			
6.	Guru menanyakan pada siswa siapa yang pernah melihat hewan kupu-kupu, katak, lalat dan nyamuk	1	7
7.	Guru menayangkan video tentang metamorfosis kupu-kupu	1	
8.	Guru bertanya pada siswa tentang maksud video yang telah disaksikan siswa	1	
9.	Guru memberikan konsep pembelajaran bahwa video yang disaksikan siswa adalah proses metamorfosis sempurna pada hewan kupu-kupu	1	
10.	Kelas dipecah menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga orang oleh instruktur.	1	
11.	Instruktur meminta siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk mengurutkan tahapan metamorfosis hewan, mencatat kesepakatan kelompok mereka.	1	
12.	Instruktur selanjutnya meminta siswa mengkategorikan dan melaporkan temuan mereka ke seluruh kelas.	1	
13.	Dari data-data yang telah dikomunikasikan siswa di papan, siswa diminta untuk memberikan kesimpulan	1	
14.	Guru memberikan penguatan tentang pengertian metamorfosis sempurna dan proses metamorfosis pada kupu-kupu, katak dan lalat.	1	

c. Penutup			
15.	Ketika siswa memiliki pertanyaan tentang konten kursus, instruktur menjawab kekhawatiran mereka.	1	3
16.	Bersama-sama, instruktur dan kelas mendiskusikan dan mengklarifikasi konsep, memperkuat pembelajaran, dan menarik kesimpulan yang bermakna.	1	
17	Siswa diberi tugas pekerjaan rumah yang memperkuat materi kelas.	1	

2) Contoh Kisi-Kisi Soal

Kisi-kisi soal untuk mengukur kemampuan belajar siswa kelas IV SDN 1 Suranadi dalam menjelaskan jenis-jenis hewan berdasarkan makanannya.

Tabel 3.5 kisi-kisi soal

Mata Pelajaran	Kopetensi Dasar/ KD	Indikator Soal	Bentuk Soal	Jenjang Kemampuan			Jumlah Soal
				C1	C2	C3	
Materi IPA tentang Daur Hidup Hewan	4.1 Mendeskripsikan daur hidup beberapa hewan di sekitar, misalnya kecoa, nyamuk, kupu-kupu, kucing.	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan pengertian dari metamorfosis sempurna Mendeskripsikan daur hidup hewan dengan metamorfosis sempurna 	Pilihan Ganda	1,3	6,5	7	5
			Pilihan Ganda	2,4	8	9,10	5

3.6 Metode Analisis Data

Tujuan dari analisis data yang digunakan dalam pekerjaan pembangunan ini adalah untuk menyediakan sumber daya pendidikan yang kredibel, berguna

dan efisien. Materi pendidikan yang dibuat, jika direalisasikan, praktis dan berkualitas tinggi.

1) Analisis Validasi Ahli

Analisis data angket dapat dihitung dari nilai rata-rata validator dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NV = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

NV = Nilai uji validasi produk

x = Jumlah skor

y = Skor maksimal

Nilai dari masing-masing validator akan dicari nilai rata-ratanya untuk mewakili nilai dari seluruh validator dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Skor rata-rata

$\sum xi$ = Jumlah skor validator

n = Jumlah validator

Kriteria analisis nilai rata-rata untuk lembar validasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.6 Pedoman skor validasi Ahli

No	Interval skor	Kriteria kevalidan
1.	$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid

2.	$68\% < \text{skor} \leq 84\%$		Kurang
3.	$52\% < \text{skor} \leq 68\%$		Cukup valid
4.	$36\% < \text{skor} \leq 52\%$		Kurang valid
5.	$20\% < \text{skor} \leq 36\%$		Sangat kurang valid

(Kusuma (2018: 67))

2) Analisis Kepraktisan Media

Penentuan kepraktisan media pembelajaran dilihat dari hasil penilaian respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran dari pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Presentase respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus.

$$P = \frac{x}{y} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Respon peserta didik

x = Jumlah skor

y = Skor maksimal

Nilai dari masing-masing peserta didik akan dicari nilai rata-rata untuk mewakili respon dari seluruh respon dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum xi}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Rata-rata respon peserta didik

$\sum xi$ = Jumlah nilai penilaian peserta didik

N = Jumlah peserta didik

Tabel 3.7 Pedoman skor angket respon peserta didik

No.	Interval/skor	Kriteria kevalidan
1.	$84 < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis
2.	$68 < \text{skor} \leq 84\%$	Praktis
3.	$52 < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup praktis
4.	$36 < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang praktis
5.	$20 < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang praktis

(Kusuma (2018: 67))

3) Analisis Keefektifan Media

Persamaan mencari nilai n gain

$$n\text{-gain} = \frac{(\% \text{rata-rata posttest}) - (\% \text{rata-rata pretest})}{100 - \% \text{rata-rata pretest}}$$

Untuk mengetahui Siswa memanfaatkan perhitungan nilai perolehan untuk menentukan ukuran peningkatan mereka dalam konstruksi kalimat. grain skor ternormalisasi siswa dihitung menggunakan rumus gain, dan nilai yang dihasilkan kemudian dikategorikan menggunakan kriteria grain skor ternormalisasi untuk menentukan nilai akhir siswa. Ternormalitas menurut Hake (dalam Sari, 2018: 37) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kriteria grain skor ternormalisasi

Kriteria peningkatan grain	Skor ternormalisasi
g-Tinggi	$g \geq 0,7$
g-Sedang	$0,7 > g \geq 0,7$
g-rendah	$g < 0,3$

(Hake (dalam Sari, 2015))