

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Dengan Guru	103
Lampiran 2 Angket Ketertarikan Siswa Dengan Video Pembelajaran Animasi.....	104
Lampiran 3 Data Nilai Siswa	105
Lampiran 4 Angket Ahli Materi	107
Lampiran 5 Angket Ahli Media	113
Lampiran 6 Respon Siswa	119
Lampiran 7 Hasil Pretest	120
Lampiran 8 Hasil Posttest.....	123
Lampiran 9 Surat Permohonan Penelitian	126
Lampiran 10 Surat Balasan Di Izinkan Penelitian.....	127
Lampiran 11 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	128
Lampiran 12 Surat Penggunaan Media	129
Lampiran 13 Dokumentasi	130
Lampiran 14 Kisi Kisi Soal Pretest Dan Posttest	131
Lampiran 15 Barkode Media.....	144
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam arti luas adalah proses interaksi yang terjadi antara individu dan lingkungan, mencakup pengalaman belajar sepanjang hayat. Ini tidak terbatas pada pengajaran formal di sekolah, tetapi juga meliputi semua situasi dan pengalaman yang berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan individu. Setiap pengalaman hidup yang dialami seseorang berpotensi menjadi sumber pembelajaran yang berharga, sehingga pendidikan dapat dianggap sebagai "life is education" atau "hidup adalah pendidikan".¹

Berdasarkan hasil wawancara hari rabu tanggal 18 September 2024 bersama guru yang ada di MTsN 1 Kota Kediri, bu wiwik, selaku guru yang mengajar mata pelajaran IPA kelas 7 didapatkan informasi dan gambaran mengenai pembelajaran IPA yang ada di sana. MTsN 1 Kota Kediri merupakan salah satu institusi yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, pengajaran materi IPA masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan metode ceramah. Guru hanya menerangkan materi dan memberi contoh dengan cara ceramah dan hanya memperlihatkan contoh yang ada di buku paket. Guru juga belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang berpotensi mengakibatkan rendahnya pemahaman dari siswa.

Dari data wawancara, sekitar 30% siswa masih memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 75. Yang menunjukkan masih ada beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPA apalagi konsep-konsep abstrak dalam ekologi, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Materi ekologi dan keanekaragaman hayati merupakan tema yang sangat penting dan relevan. Materi ini bukan hanya memberikan pengetahuan dasar tentang lingkungan hidup, tetapi juga membentuk kesadaran dan kepedulian siswa terhadap isu-isu lingkungan yang semakin

¹ Mukodi, "Tela'ah Filosofis Arti Pendidikan Dan Faktor-Faktor Pendidikan Dalam Ilmu Pendidikan," N.D.

mendesak. Untuk meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPA terutama materi ekologi dan keanekaragaman hayati harus digunakan pendekatan dengan media pembelajaran yang tepat agar siswa paham dengan materi tersebut. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menciptakan minat dan keinginan baru, serta meningkatkan motivasi dan stimulasi siswa dalam aktivitas pembelajaran.²

Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar sangatlah besar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat atau sarana untuk menyampaikan materi dan pesan belajar kepada siswa, sehingga mampu menarik perhatian dan minat mereka, serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih efisien.³ Berdasarkan hasil angket dari 34 siswa menunjukkan bahwa 91% siswa suka dan tertarik dengan pembelajaran menggunakan media tambahan yang berupa video pembelajaran yang berbasis animasi. Video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang efektif dalam menyajikan informasi secara visual dan interaktif.⁴

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik menjadi sangat penting untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran *Eco-Anim* hadir sebagai solusi yang efektif. *Eco-Anim*, yang merupakan singkatan dari *Ecology Animation*, adalah sebuah media pembelajaran berbasis video animasi yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi ekologi dan keanekaragaman hayati dengan cara yang menarik. Menggunakan platform web *Animaker*, media ini menyajikan informasi dengan visual yang dinamis dan interaktif.

Animaker merupakan media audiovisual dengan beberapa susunan gambar tak hidup yang ada pada frame dan disusun secara mekanis sehingga dapat terlihat pada layar seolah hidup. *Animaker* adalah salah satu platform yang mudah digunakan untuk membuat animasi yang beragam secara online. *Animaker*

² Selvia Mariati, "Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Tahun 1445h/2024m," N.D.

³ Ilmi Ainul Yaqin, Muhammad Hanif, And Ajo Sutarjo, "*Penggunaan Media Video Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Kretivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ipa*" 10, No. 2 (2023).

⁴ Sakinah Natunnada, Rusi Rusmiati Aliyyah, And Wilis Firmansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Pendidikan Pancasila Pembahasan Keberagaman Indonesia Kelas Iii Di Sekolah Islam Ibnu Hajar," 2024.

menawarkan berbagai fitur, termasuk karakter, teks, audio, dan transisi, yang membantu menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Dengan demikian, aplikasi ini dapat menggambarkan konsep dengan jelas dan memudahkan siswa dalam memahami materi.⁵

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh selvia mariati⁶, penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* mendapatkan nilai 90% kategori valid, 91% kategori sangat praktis, dan 92% kategori sangat efektif. Sementara itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Choiriya Tri Mosrifa⁷, Untuk hasil uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan utama yakni 89,2% dan 90,8% yang masuk pada kategori “sangat menarik”. Studi yang dilakukan oleh Sakinah Natunnada, dkk⁸, juga menunjukkan persentase kelayakan dengan nilai rata-rata 84,6% yang dimana hasil belajar siswa juga menunjukkan hasil yang lebih baik dengan rata-rata homogen sebesar 87,5%. Jadi, media *Animaker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sejalan dengan judul dari penelitian.

Tidak hanya sekedar menampilkan animasi, *Eco-Anim* juga dilengkapi dengan fitur kuis yang dapat diakses melalui tautan atau kode QR di akhir video. Kuis ini dirancang menggunakan *website Quizizz*, sehingga memungkinkan siswa untuk melakukan evaluasi pemahaman mereka secara langsung setelah menonton video. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa dalam mengingat informasi yang telah dipelajari, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir kritis dan aktif terlibat dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan hasil dari belajar siswa.

Menurut Sri Sulastr⁹ hasil belajar merupakan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh

⁵ Choiriya Tri Mosrifa, “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan *Animaker* Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas Vii Smp/Mts,” 2022.

⁶ Mariati, “Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Tahun 1445h/2024m.”

⁷ Mosrifa, “Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan *Animaker* Pada Materi Pemanasan Global Untuk Siswa Kelas Vii Smp/Mts.”

⁸ Natunnada, Aliyyah, And Firmansyah, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Animaker* Pada Pendidikan Pancasila Pembahasan Keberagamaan Indonesia Kelas Iii Di Sekolah Islam Ibnu Hajar.”

⁹ Sri Sulastr, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode *Make A Match* Di Sd Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018,” *Janacitta* 3, No. 2 (November 26, 2020), <https://doi.org/10.35473/Jnctt.V3i2.742>.

dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diukur dengan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau kalimat. Menurut Lia, dkk¹⁰ hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses dan pemahaman yang telah melalui berbagai pengulangan. Hasil ini akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama, bahkan bisa bersifat permanen, karena berkontribusi dalam membentuk karakter individu yang selalu berusaha mencapai hasil yang lebih baik. Hal ini akan mengubah cara berpikir dan menghasilkan perilaku kerja yang lebih positif. Sedangkan menurut Purwaningsih¹¹ hasil belajar adalah hasil yang diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung yang menjadi sebuah pengalaman belajar dan menghasilkan perubahan yang relatif tetap.

Dari definisi yang diperoleh mengenai hasil belajar adalah bahwa hasil belajar merupakan penilaian akhir dari pengalaman dan proses pembelajaran yang melibatkan pemahaman dan pengulangan. Hasil ini tidak hanya mencerminkan tingkat kemampuan siswa dalam memahami dan mengevaluasi informasi, tetapi juga menciptakan perubahan yang bisa bersifat permanen dalam karakter dan perilaku individu. Dengan kata lain, hasil belajar berperan penting dalam menentukan bagaimana siswa berpikir dan bertindak, serta menjadi indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar terbagi menjadi 3 ranah belajar yaitu: Ranah Kognitif, Ranah Afektif, Dan Ranah Psikomotorik.¹² Namun dalam penelitian ini akan berfokus pada 1 ranah yaitu ranah kognitif yang dimana ranah tersebut sesuai dengan penelitian yang akan digunakan. Ranah kognitif mencakup: 1) Pengetahuan, 2) Pemahaman, 3) Penerapan, 4) Analisis, 5) Sintesis, Dan 6) Evaluasi. Dengan demikian, untuk menyebarkan kualitas hasil belajar siswa, penting untuk

¹⁰ Lia Kurnia Asih Lia, Cucu Atikah, and Lukman Nulhakim, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *ANIMAKER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 10, no. 2 (May 16, 2023): 386–400, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1634>.

¹¹ Purwaningsih Purwaningsih, "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PENEMUAN PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP NEGERI 8 CIKARANG UTARA KABUPATEN BEKASI," *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 2, no. 4 (February 10, 2023): 422–27, <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>.

¹² Sulastri, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mengenal Malaikat Dan Tugas-Tugasnya Melalui Metode Make A Match Di Sd Negeri Sendang 01 Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018."

mengidentifikasi dan mempertimbangkan berbagai indikator yang dapat mencerminkan perubahan yang terjadi dalam kemampuan, pemahaman, dan perilaku mereka sebagai dampak dari proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Eco-Anim* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTsN 1 Kota Kediri Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati”**. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat mengidentifikasi efektivitas penggunaan media pembelajaran *Eco-Anim* yang berbasis video animasi dalam pembelajaran serta dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan solusi inovatif dalam pengajaran, tetapi juga untuk mendorong siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam belajar biologi. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pendidikan di MTsN 1 Kota Kediri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Eco-Anim* untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTsN 1 Kota Kediri pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran *Eco-Anim* untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTsN 1 Kota Kediri pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Eco-Anim* untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTsN 1 Kota Kediri pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran *Eco-Anim* untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTsN 1 Kota Kediri pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati.

2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *Eco-Anim* untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTsN 1 Kota Kediri pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Eco-Anim* untuk meningkatkan hasil belajar siswa MTsN 1 Kota Kediri pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun beberapa spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Produk yang dibuat bernama *Eco-Anim* singkatan dari *ecology animation* yaitu video animasi yang berisi materi tentang Ekologi dan keanekaragaman hayati, ditujukan untuk siswa kelas 7 SMP/MTs sebagai sumber belajar.
2. *Eco-Anim* diproduksi dengan bantuan *Animaker* mencakup materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati, dilengkapi dengan teks, gambar, audio, animasi, dan musik.
3. Materi yang diambil untuk media ini adalah ekologi dan keanekaragaman hayati dimana materi ini menjelaskan tentang beberapa sub bab di dalamnya yaitu Pengaruh Lingkungan Terhadap Suatu Organisme, Interaksi antara Komponen Penyusun Suatu Ekosistem, Perbedaan Keanekaragaman Hayati Indonesia dengan di Belahan Dunia Lainnya, Pengaruh Manusia terhadap Ekosistem, Konservasi Keanekaragaman Hayati.¹³
4. Cara penggunaan *Eco-Anim* bisa diakses secara online melalui kanal *youtube*.
5. Dalam media *Eco-Anim* terdapat fitur kuis berbentuk barcode yang dapat diakses dalam akhir video.
6. Kuis tersebut dibuat dengan website *Quizizz* yang nantinya nilai akan muncul secara langsung setelah mengerjakan kuis tersebut.
7. Media pembelajaran *Eco-Anim* akan disusun sesuai dengan standar CP dan TP berdasarkan kurikulum merdeka tahun 2021.¹⁴

¹³ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *ILMU PENGETAHUAN ALAM*, Cetakan pertama (Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, 2021).

¹⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian yang dilaksanakan diharapkan mampu memberikan kebermanfaatan secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat dan peningkatan kualitas pembelajaran, serta dapat membantu dan memudahkan siswa kelas 7 dalam memahami materi Ekologi dan keanekaragaman hayati serta dapat memberikan inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran melalui video pembelajaran yang berbasis *Animaker*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Memperluas wawasan dan pengetahuan terkait pembuatan media belajar yang kreatif dan inovatif, yang nantinya dapat digunakan sebagai bekal dalam menghadapi dunia kerja. Serta dapat memberikan pengalaman dalam menciptakan produk, dan memperoleh gelar sarjana.

b. Bagi Siswa

Pengembangan media video animasi yang dijadikan sebagai sumber belajar membuat kegiatan belajar mengajar lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian dan pengembangan mampu dijadikan suatu media untuk meningkatkan kualitas guru dalam penggunaan media belajar yang lebih menarik.

d. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dan memaksimalkan penggunaan sarana prasarana teknologi yang ada di sekolah supaya dapat menunjang kegiatan belajar mengajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Penting untuk dipahami bahwa dalam setiap penelitian mungkin ada perkembangan yang lebih luas. Oleh karena itu, perlu ada batasan masalah yang jelas agar fokus penelitian ini tetap terjaga. Dalam hal ini berupa produk media

pembelajaran berbasis *Animaker* yang terbatas pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati dalam pembelajaran IPA di kelas 7 MTsN 1 Kota Kediri.

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini terdapat beberapa asumsi utama yang diharapkan adalah:

- a. Media pembelajaran *Eco-Anim* berbasis *Animaker* pada materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati melibatkan bahwa konsep teknologi adalah saran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan gambar, ilustrasi, musik yang menarik, *Eco-Anim* memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami Materi ekologi dan Keanekaragaman Hayati.
- b. Media pembelajaran berbasis *Animaker* dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar lebih maksimal sesuai standar nilai yang ditetapkan.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Meskipun media *Eco-Anim* memberikan banyak manfaat ada beberapa Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *Eco-Anim* ini yaitu:

- a. Media *Eco-Anim* ini berfokus pada satu topik tertentu, yaitu mencakup materi tentang ekologi dan keanekaragaman hayati yang sesuai dengan kurikulum IPA kelas 7 yaitu kurikulum merdeka.
- b. Pengujian terbatas hanya diujicobakan pada kelas 7J MTsN 1 Kota Kediri. uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelas, yang berarti hasil dari uji coba tersebut hanya mencerminkan bagaimana media *Eco-Anim* bekerja di kelompok siswa tertentu. karena hanya satu kelas yang diuji belum ada jaminan bahwa hasilnya akan sama jika diterapkan di kelas atau di sekolah yang lainnya.
- c. Waktu yang terbatas untuk mengembangkan dan menguji media *Eco-Anim*. Akibatnya, proses pengembangan media pembelajaran ini belum maksimal. Keterbatasan tersebut tidak hanya memengaruhi optimalisasi pengujian produk, tetapi juga berdampak pada ketepatan desain media pembelajaran. Akibatnya, hasil pengembangan produk berpotensi

mengurangi dampak positif yang seharusnya dapat mendukung proses pembelajaran.

- d. Pengukuran hasil belajar terbatas penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif yang mencakup C1 hingga C6 dalam Taksonomi Bloom untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

G. Definisi Operasional

Adapun beberapa definisi istilah atau definisi operasional yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah proses sistematis yang dilakukan untuk menciptakan pengetahuan baru atau meningkatkan produk, layanan, atau proses yang sudah ada. Penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi dan memahami fenomena, sedangkan pengembangan berfokus pada penerapan pengetahuan tersebut untuk menciptakan inovasi.

2. Video animasi

Video animasi adalah media visual yang menggunakan gambar bergerak dan grafik untuk menyampaikan informasi atau cerita. Dibuat dengan berbagai teknik seperti animasi 2D dan 3D, video ini sering dilengkapi dengan suara dan musik untuk meningkatkan daya tarik. Video animasi banyak digunakan dalam pendidikan, pemasaran, dan hiburan untuk menjelaskan ide-ide kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

3. *Animaker*

Animaker adalah perangkat lunak untuk membuat video animasi yang dapat diakses secara online dan memiliki pengoperasian yang *user-friendly*, sehingga memudahkan guru dalam menggunakannya untuk kegiatan pembelajaran.

4. Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati

Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati adalah salah satu materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang terdapat pada kelas 7 SMP/MTs. Mencakup beberapa konsep dasar dalam biologi. Definisi ekologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya,

sedangkan keanekaragaman hayati adalah berbagai kehidupan alami dan habitat di Bumi.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencerminkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar ini merupakan bukti bahwa siswa telah belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar pada penelitian ini diukur dengan menggunakan pretest dan posttest.

H. Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

Penulis dan Judul penelitian	Hasil penelitian	Metode penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
Tika Ridianti (2024) Pengembangan Media E-Book Pada Materi Keanekaragaman Hayati Tumbuhan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata total validasi media e-book dari validator ahli media dan materi yaitu sebesar 3,51 dengan kategori valid.	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (define, design, develop, disseminate)	Materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu sama dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, yaitu materi ekologi dan keanekaragaman hayati	- Media yang digunakan di penelitian terdahulu adalah e-book, sedangkan media yang hendak digunakan adalah video animasi - Metode yang digunakan di penelitian terdahulu adalah RnD model 4D, sedangkan metode yang hendak digunakan adalah ADDIE	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD) dengan mata pelajaran IPA materi ekologi dan keanekaragaman hayati. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar IPA yang menggunakan media <i>Eco-Anim</i> dengan subjek penelitian siswa MTsN 1 Kota Kediri kelas 7J
Nofamataro Zebua (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Keanekaragaman Hayati Berbasis Scientific Terintegrasi Dalam Blogspot Untuk Siswa Sma Negeri 1 Telukdalam	Hasil motivasi siswa berada pada 86,18% dengan rata-rata nilai hasil belajar kognitif 87,7 lebih meningkat dibandingkan dengan nilai sebelum menggunakan media dengan rata-rata skor 57,2 pada kategori cukup	Menggunakan metode pengembangan PLOMP	Materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu sama dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, yaitu materi ekologi dan keanekaragaman hayati	- Media yang digunakan di penelitian terdahulu adalah blogspot, sedangkan media yang hendak digunakan adalah video animasi - Metode yang digunakan di penelitian terdahulu adalah pengembangan PLOMP, sedangkan metode yang hendak digunakan adalah ADDIE - Subjek penelitian terdahulu adalah siswa tingkat SMA, sedangkan subjek yang akan diuji adalah siswa tingkat SMP	

Zulfa Rahili, Ellyna Hafizah, Maya Istyadji (2024) Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Smp	Hasil penelitian ini diperoleh validitas dari para ahli media sebesar 0,72 dengan kategori valid serta memperoleh skor validitas dari para ahli materi sebesar 0,69 dengan kategori valid.	Metode penelitian ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE	• Materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu sama dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, yaitu materi ekologi dan keanekaragaman hayati • Metode penelitiannya sama, menggunakan metode RnD model ADDIE	Media yang digunakan di penelitian terdahulu adalah Powtoon, sedangkan media yang hendak digunakan adalah video animasi	
Siti Saadatul Abadiyah, Mochammad Ahied, Ana Yuniasti Retno Wulandari, Aditya Rakhmawan, Aida Fikriyah (2024) Pengembangan Pocket Book Berbasis Literasi Sains Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati	Hasil validitas ahli media dan ahli materi dengan uji Gregory yaitu 1,00 dengan kriteria sangat valid. Respons siswa terhadap pocket book memperoleh nilai presentase yaitu 82,19% dengan kriteria “sangat baik.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pocket book berbasis literasi sains materi ekologi dan keanekaragaman hayati layak digunakan dalam pembelajaran.	Menggunakan model pengembangan ADDIE	• Materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu sama dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, yaitu materi ekologi dan keanekaragaman hayati • Metode penelitiannya sama, menggunakan metode RnD model ADDIE	Media yang digunakan di penelitian terdahulu adalah pocket book, sedangkan media yang hendak digunakan adalah video animasi	
Meyda Aulia, Yasmine Khairunnisa, Mella Mutika Sari (2024) Pengembangan Modul Berbasis Project Based Learning Kurikulum Merdeka Pada Materi Ekologi Dan	Validasi modul pasca pembelajaran dengan skor 3,33 menunjukkan bahwa alat validasi ketiga memberikan baseline yang valid. Ujian hasil belajar modul juga dinilai asli dengan nilai 3,10.	Pengembangan ADDIE	• Materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu sama dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, yaitu materi ekologi dan keanekaragaman hayati	Media yang digunakan di penelitian terdahulu adalah modul berbasis Project Based Learning, sedangkan media yang hendak digunakan adalah video animasi	

Keanekaragaman Hayati Indonesia Dalam Pembelajaran Ipa Di Smp Negeri 24 Banjarmasin	Temuan kepraktisan modul menghasilkan skor 82,24% dengan kriteria sangat praktis.		• Metode penelitiannya sama, menggunakan metode RnD model ADDIE		
Nadiyatu Adzani Adilah, Hardiansyah, Sri Amintarti (2022) Pengembangan E-Modul Konsep Keanekaragaman Hayati tentang Sonneratia Caseolaris Kawasan Mangrove Rambai Center	Berdasarkan uji validitasnya termasuk kategori “Sangat Valid” (92,13%) dan uji keterbacaan siswa termasuk kategori “Sangat Baik” (91,55%), sehingga modul elektronik ini layak digunakan sebagai bahan pengayaan pada konsep keanekaragaman hayati SMA.	Model Borg and Gall.	Materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu sama dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, yaitu materi ekologi dan keanekaragaman hayati	• Media yang digunakan di penelitian terdahulu adalah e-modul, sedangkan media yang hendak digunakan adalah video animasi • Metode yang digunakan di penelitian terdahulu adalah RnD model Borg and Gall, sedangkan metode yang hendak digunakan adalah ADDIE • Subjek penelitian terdahulu adalah siswa tingkat SMA, sedangkan subjek yang akan diuji adalah siswa tingkat SMP	
Rudi Yanto, Dena Latif Setiawan (2024) Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia untuk Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 2 Darma	Presentase rata-rata hasil dari ahli media, ahli materi, uji coba skala kecil dan skala besar mendapatkan 91% dengan kategori “Sangat Layak”	Menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE	• Materi yang digunakan dalam penelitian terdahulu sama dengan penelitian yang hendak dilaksanakan, yaitu materi ekologi dan keanekaragaman hayati • Metode penelitiannya sama, menggunakan metode RnD model ADDIE	Media yang digunakan di penelitian terdahulu adalah multimedia interaktif, sedangkan media yang hendak digunakan adalah video animasi	

Berdasarkan perbandingan dari berbagai penelitian terdahulu yang mengkaji pengembangan media pembelajaran pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati, metode ADDIE dan variasi media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian-penelitian yang menggunakan media seperti e-book, multimedia interaktif, dan Powtoon menunjukkan hasil validitas media yang tinggi serta peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Persamaan utama adalah penggunaan material yang sama, yaitu ekologi dan keanekaragaman hayati, namun perbedaan mencolok terdapat pada jenis media yang digunakan. Dengan menggunakan video animasi berbasis *Animaker* pada penelitian yang akan dilakukan, media *Eco-Anim* diharapkan dapat lebih menarik dan interaktif dalam memfasilitasi pemahaman siswa, terutama pada konteks pembelajaran di MTsN 1 Kota Kediri.