

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA PADA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV UPT SDN 85 MANDEPO GRESIK**

SKRIPSI



Oleh:

ZAHRA AURELIA SHOVELLA

22206123

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI

2026

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA PADA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV UPT SDN 85 MANDEPO GRESIK**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri Syekh Wasil (UIN) Kediri

Untuk memenuhi salah satu prasyarat

Dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan

Oleh

Zahra Aurelia Shovella

22206123

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SYEKH WASIL KEDIRI

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

**“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA PADA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV UPT SDN 85 MANDEPO GRESIK”**

Disusun Oleh:

ZAHRA AURELIA SHOVELLA

NIM. 22206123

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing 1



Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd

NIP.196608111999032002

Dosen Pembimbing 2



Aziza Anggi Maiivanti, S.Si, M.Pd.

NIDN. 2024069102

HALAMAN PENGESAHAN

“PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI CANVA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA PADA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV UPT SDN 85 MANDEPO GRESIK”

ZAHRA AURELIA SHOVELLA

NIM. 22206123

Telah diajukan di depan Sidang Munaqosah


Universitas Islam Negeri Syekh Wasil (UIN) Kediri

Pada tanggal 05 Mei 2026

1. Penguji Utama

Novi Rosita Rahmawati, M.Pd.

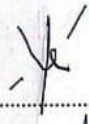
NIP. 19921109201801200

(.....)

2. Penguji 1

Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd

NIP.196608111999032002

(.....)

3. Penguji 2

Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd

NIDN. 2024069102

(.....)

Kediri, 05 Mei 2026

Dr. Hj. Munifah, M.Pd
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Munifah, M.Pd

NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا أُكْتَسَبَتْ ۗ رَبَّنَا لَا
تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا ۗ رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إِكْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَىٰ

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. **QS. Al-Baqoroh:285**

Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi dan tidak ada mimpi yang patut diremehkan.

Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan”

(Maudy Ayunda)

Perang telah usai, aku bisa pulang

Kubaringkan penuh dan berteriak MENANG!!!

(Nadin Amizah)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zahra Aurelia Shovella

NIM : 22206123

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana pada suatu keguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disertai daftar rujukan. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 05 Mei 2026

Zahra Aurelia Shovella

NIM. 22206123

ABSTRAK

ZAHRA AURELIA SHOVELLA, Dosen Pembimbing Dr. FARTIKA IFRIQIA, M.Pd dan AZIZA ANGGI MAIYANTI, S.Si, M.Pd. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Materi Perubahan Wujud Benda Pada Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026.

Kata Kunci: Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva, Hasil belajar, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang diterapkan di level SD/MI yang telah menerapkan kurikulum merdeka. Penggabungan kedua pelajaran ini dilakukan karena pemahaman siswa SD/MI masih berada pada tahap konkret dan sederhana. Permasalahan pada proses pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang monoton sehingga peserta didik kelas IV kurang memahami materi yang disampaikan. pembelajaran kurang menarik sehingga peserta didik kurang aktif pada saat pembelajaran. Dengan adanya media video animasi berbasis aplikasi canva diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar, mudah dalam memahami yang disampaikan dan peserta didik diharapkan aktif saat pembelajaran IPAS. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu: (1) Mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik. (2) Mengetahui kelayakan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik. (3) Mengetahui keefektifan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model penelitian menggunakan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu 1) Analisis (*Analyze*), 2) Perancangan (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 85 Mandepo Gresik dengan subjek pada 21 peserta didik kelas IV. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

Hasil pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva menunjukkan bahwa 1) Menghasilkan Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa serta didesain secara menarik dan diperbaiki berdasarkan saran-saran dari validator, 2) Kelayakan produk Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva dilihat dari validasi ahli media sebesar 98% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi 1 sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli materi 2 sebesar 98% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli pembelajaran sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi soal *pretest* dan *posttest* sebesar 100% dengan kategori “sangat layak”, 3) Efektifitas media video animasi dapat dilihat dari hasil uji coba *pretest* dan *posttest* dan mendapatkan hasil rata-rata *pretest* sebesar 34% dan hasil rata-rata *posttest* sebesar 84% sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva.

ABSTRACT

ZAHRA AURELIA SHOVELLA, Academic Advisor DR. FARTIKA IFRIQIA, M.Pd, and AZIZA ANGGI MAIYANTI, S.Si, M.Pd., Development of Animation Video Media Based on Canva Application on the Material of Changes in the Form of Objects in Natural and Social Science Lessons to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Students at UPT SDN 85 Mandepo Gresik, Thesis, Study Program of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Syekh Wasil Kediri, 2026.

Keywords: Canva Application-Based Animation Video, Learning Outcomes, Natural and Social Sciences

Natural and Social Sciences (IPAS) is a combination of natural science (IPA) and social science (IPS) subjects applied at the elementary school/Islamic elementary school (SD/MI) level that has implemented the independent curriculum. The merging of these two subjects is done because elementary school/MI students' understanding is still at a concrete and simple stage. The problem in the IPAS learning process is that the lessons are monotonous, so fourth-grade students have difficulty understanding the material being taught. The lessons are not engaging, so students are less active during learning. By using animation video media based on the Canva application, it is hoped that students can improve their learning outcomes, easily understand what is being taught, and be active during IPAS lessons. The purpose of this research and development is: (1) To develop animation video media based on the Canva application to improve the learning outcomes of fourth-grade students at UPT SDN 85 Mandepo Gresik. (2) Knowing the feasibility of Canva-based animated video media to improve the learning outcomes of fourth-grade students at UPT SDN 85 Mandepo Gresik. (3) Knowing the effectiveness of Canva-based animated video media to improve the learning outcomes of fourth-grade students at UPT SDN 85 Mandepo Gresik.

The research method used in this study is the Research and Development method with the research model using ADDIE, which consists of 5 stages: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. This study was conducted at UPT SDN 85 Mandepo Gresik with the subjects being 21 fourth-grade students. The data collection instruments used were observation, interviews, documentation, and questionnaires.

The results of the development of Canva Application-Based Animation Videos show that 1) It produces Canva Application-Based Animation Videos that are adjusted to the needs of students, designed attractively, and improved based on suggestions from validators, 2) The feasibility of the Canva Application-Based Animation Video product is seen from media expert validation at 98% with the category "very feasible." The validation results from material expert 1 are 100% with the category "very feasible." The validation results from material expert 2 are 98% with the category "very feasible." The results from learning expert validation are 100% with the category "very feasible." The validation results for pretest and posttest questions are 100% with the category "very feasible," 3) The effectiveness of the animation video media can be seen from the pretest and posttest trial results, with an average pretest score of 34% and an average posttest score of 84%, indicating an improvement in student learning outcomes after using Canva Application-Based Animation Videos.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva materi perubahan wujud benda pada pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik” Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan besar kita, Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita semua jalan yang lurus berupa ajaran agama islam yang sempurna dan menjadi anugrah terbesar bagi seluruh alam semesta.

Penulis tentu mengalami hambatan sehingga tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi tingginya kepada :

1. Prof. Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Syekh Wasil Kediri.
3. Ibu Dr. Hj. Fartika Ifriqia, MPd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Syekh Wasil Kediri
4. Ibu Dr. Hj. Fartika Ifriqia, MPd., selaku dosen pembimbing I yang telah sabar membimbing, memberikan support, arahan, motivasi dalam pelaksanaan penulisan skripsi ini. Semoga setiap ilmu yang diberikan dan menjadi jejak kebaikan yang terus mengalir.
5. Ibu Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah sabar membimbing, memberikan support, arahan, motivasi dalam pelaksanaan penulisan skripsi ini. Semoga setiap ilmu yang diberikan menjadi jejak kebaikan yang terus mengalir.
6. Ibu Yun Chumairoh, S.Pd selaku wali kelas IV A UPT SDN 85 Mandepo Gresik yang telah memberikan izin dan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran.

7. Cinta Pertama dan panutanku, Papa Sulkan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana beliau sangat berperan penting dalam penyelesaian program studi penulis, semangat, motivasi serta do`a yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
8. Cinta keduku Mama Fitriyah. S.Ag beliau mendidik penulis, memotivasi, hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana beliau sangat berperan penting dalam penyelesaian program studi penulis
9. Kedua adik tercinta Gesang Wiramoko dan Shanum Syafiqoh yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan hiburan di tengah proses penuh tantangan ini.
10. Terimakasih kepada M. Ihsanudin Zamri yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan perkuliahan penulis. Terimakasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang diberikan mulai dari uang, waktu, dukungan, doa dan support dalam proses penyusunan skripsi ini sampai selesai.
11. Kepada diri saya sendiri terima kasih karena sampai saat ini masih terus hidup dan bertahan di era gempuran masalah keluarga dan keluh kesah dalam menjalani lika liku kehidupan dengan keadaan suka maupun duka dan tidak menyerah, meski sering merasa lelah dan ragu.

Kediri, 05 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9
G. Penelitian Terdahulu	10
H. Definisi Oprasional	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Penelitian dan Pengembangan	14
B. Media Pembelajaran	15
C. Video Animasi	19
D. Aplikasi Canva	20
E. Kelayakan Media Pembelajaran	22
F. Keefektifan Media Pembelajaran	23
G. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV	24
H. Perubahan Wujud Benda	26
I. Hasil Belajar	28
J. Kerangka Berpikir	30

BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Model Penelitian & Pengembangan	32
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	33
C. Uji Coba Produk.....	42
1. Desain Uji Coba	42
2. Subjek Uji Coba	43
3. Jenis Data	46
4. Instrumen Pengumpulan Data	46
5. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	59
A. Penyajian Data Uji Coba.....	59
B. Analisis Data	153
C. Revisi Produk.....	162
BAB V KAJIAN DAN SARAN	182
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	182
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Lanjutan Produk	184
DAFTAR PUSTAKA.....	187
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	197

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Persamaan, Perbedaan dan Orisinalitas Penelitian	10
Tabel 3.1 CP dan TP	34
Tabel 3.2 <i>Design</i> Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva.....	37
Tabel 3.3 Tahapan dan Cara Evaluasi.....	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara	47
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Ahli Media.....	49
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	50
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	51
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Soal <i>Prettest</i> dan <i>Posttest</i>	51
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Validasi Respon Peserta Didik	52
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Angket Ahli Instrumen	53
Tabel 3.11 Kisi-Kisi Angket Ahli <i>Prettest</i> dan <i>Posttest</i>	53
Tabel 3.12 Interpretasi Nilai Rata-Rata Gain	56
Tabel 3.13 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	57
Tabel 3.14 Skor Respon Peserta Didik	57
Tabel 3.15 Kriteria Respon Peserta Didik	58
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	60
Tabel 4.2 Hasil Wawancara	61
Tabel 4.3 Hasil Wawancara Bersama Siswa Kelas IV	66
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Poster	69
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> Buku Pedoman Penggunaan Media	70
Tabel 4.6 <i>Storyboard</i> Wujud Benda Padat.....	81
Tabel 4.7 <i>Storyboard</i> Wujud Benda Cair.....	84

Tabel 4.8 <i>Storyboard</i> Wujud Benda Gas	87
Tabel 4.9 <i>Storyboard</i> Perubahan Wujud Benda Membeku	90
Tabel 4.10 <i>Storyboard</i> Perubahan Wujud Benda Mencair	93
Tabel 4.11 <i>Storyboard</i> Perubahan Wujud Benda Menguap.....	97
Tabel 4.12 <i>Storyboard</i> Perubahan Wujud Benda Mengembun	101
Tabel 4.13 <i>Storyboard</i> Perubahan Wujud Benda Menyublim.....	104
Tabel 4.14 Tahapan Pengembangan Poster	108
Tabel 4.15 Tahapan Pengembangan Buku Pedoman Penggunaan Media	109
Tabel 4.16 Tahapan Pengembangan Video Animasi Wujud Benda Padat.....	118
Tabel 4.17 Tahapan Pengembangan Video Animasi Wujud Benda Cair.....	120
Tabel 4.18 Tahapan Pengembangan Video Animasi Wujud Benda Gas	122
Tabel 4.19 Tahapan Pengembangan Video Animasi Perubahan Wujud Benda Membeku...	124
Tabel 4.20 Tahapan Pengembangan Video Animasi Perubahan Wujud Benda Mencair	127
Tabel 4.21 Tahapan Pengembangan Video Animasi Perubahan Wujud Benda Menguap....	129
Tabel 4.22 Tahapan Pengembangan Video Animasi Perubahan Wujud Benda Mengembun	132
Tabel 4.23 Tahapan Pengembangan Video Animasi Perubahan Wujud Benda Menyublim	134
Tabel 4.24 Hasil Validasi Ahli Instrumen.....	136
Tabel 4.25 Kritik dan saran dari Validator Ahli Instrumen	137
Tabel 4.26 Hasil Validasi Ahli Media.....	138
Tabel 4.27 Kritik dan saran dari Validator Ahli Media.....	139
Tabel 4.28 Hasil Validasi Hasil Materi 1	140
Tabel 4.29 Kritik dan saran dari Validator Ahli Materi 1	141
Tabel 4.30 Hasil Validasi Materi 2	142
Tabel 4.31 Kritik dan saran dari Validator Ahli Materi 2	143
Tabel 4.32 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	144
Tabel 4.33 Kritik dan saran dari Validator Ahli Pembelajaran.....	144

Tabel 4.34 Hasil Validasi Ahli Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	146
Tabel 4.35 Kritik dan saran dari Validator Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	147
Tabel 4.36 Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Kecil)	149
Tabel 4.37 Respon Peserta Didik (Uji Coba Kelompok Besar)	149
Tabel 4.38 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> (Kelompok Kecil)	150
Tabel 4.39 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> (Kelompok Besar)	151
Tabel 4.40 Penilaian Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik (Kelompok Kecil)	154
Tabel 4.41 Penilaian Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik (Kelompok Besar)	154
Tabel 4.42 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest Posttest</i> Kelompok Kecil	156
Tabel 4.43 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest Posttest</i> Kelompok Besar	156
Tabel 4.44 Hasil <i>Wilcoxon</i> Uji Kelompok Kecil	157
Tabel 4.45 Hasil <i>Wilcoxon</i> Uji Kelompok Besar	158
Tabel 4.46 Uji N-Gain Kelompok Kecil	159
Tabel 4.47 Hasil Uji N-Gain Kelompok Kecil	159
Tabel 4.48 Uji N-Gain Kelompok Besar	160
Tabel 4.49 Hasil Uji N-Gain Kelompok Besar	161
Tabel 4.50 Revisi Media Tahap Pembimbing 1 & Pembimbing 2	162
Tabel 4.51 Revisi Media Tahap Validator Media	164
Tabel 4.52 Revisi Media Tahap Validator Materi 2	166

DAFTAR GAMBAR

Gambat 2.1 Kerangka Berpikir.....	31
Gambat 3.1 Tahapan Model ADDIE	33
Gambat 4.1 BUKU IPAS.....	60
Gambat 4.2 Guru menggunakan buku IPAS	62
Gambat 4.3 Guru memberikan tugas.....	63
Gambat 4.4 Guru menerangkan materi pembelajaran IPAS.....	63
Gambat 4.5 Siswa selama proses pembelajaran IPAS.....	65
Gambat 4.6 <i>Flowcart</i> Media Video Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	197
Lampiran 2 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	198
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Ahli Penelitian	199
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Ahli Media	200
Lampiran 5 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 1	201
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi 2	202
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Pembelajaran	203
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Ahli <i>Pretest</i> dan <i>Posstest</i>	204
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media	205
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Materi 1	206
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Materi 2	207
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran	208
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Instrumen	209
Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	210
Lampiran 15 Lembar Respon Peserta Didik	211
Lampiran 16 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	212
Lampiran 17 Dokumentasi Bersama Wali Kelas IV A	213
Lampiran 18 Kegiatan Inti Pembelajaran.....	215
Lampiran 19 Hasil Wawancara Bersama Wali Kelas IV A	215
Lampiran 20 Peserta didik mengerjakan LKPD.....	216
Lampiran 21 Peserta didik mengerjakan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	217
Lampiran 22 Hasil Plagiasi	217
Lampiran 23 Dokumentasi	218
Lampiran 24 QR Code Buku Pedoman Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva	219

Lampiran 25 QR Code Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) 219