

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran yang berbasis aplikasi Canva pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pengembangan media video animasi yang berbasis aplikasi Canva dilakukan melalui beberapa tahapan. Dimulai dengan menentukan lokasi penelitian, kemudian dilanjutkan dengan wawancara kepada wali kelas dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Selanjutnya, peneliti melakukan observasi di kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan capaian dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka pada materi perubahan wujud benda. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Proses penelitian dan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva menggunakan metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE mencakup 5 tahap yang harus diterapkan dalam pengembangan produk, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).<sup>1</sup> Berikut ini tahapan pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva, yakni sebagai berikut:

##### 1. *Analyze* (Tahap Analisis)

Tahap analisis adalah langkah pertama dalam penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE, di mana peneliti melakukan wawancara dengan para pendidik.

---

<sup>1</sup> “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)” (Universitas T.T.) Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.

Dari wawancara yang dilakukan, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi perubahan wujud benda, dan guru juga mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi tersebut. Pendidik juga menyatakan bahwa belum ada media yang digunakan saat menjelaskan materi ini. Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap, antara lain analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik. Berikut adalah paparan hasil analisis lanjutan yang dilakukan oleh peneliti:

#### a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum ini bertujuan untuk memahami Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran yang diterapkan di UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Kurikulum yang digunakan di UPT SDN 85 Mandepo Gresik adalah Kurikulum Merdeka. Berikut adalah capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk mata pelajaran Pengetahuan Alam dan Sosial mengenai materi perubahan wujud benda:

**Gambar 4.1 BUKU IPAS**



**Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran**

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra; siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; <b>perubahan wujud benda</b> , perubahan bentuk energi; sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari; gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, jenis gaya dan pengaruhnya	<ol style="list-style-type: none"> <li>Peserta didik mengidentifikasi pengertian perubahan wujud benda dengan benar</li> <li>Peserta didik mengidentifikasi contoh perubahan wujud benda dengan benar</li> <li>Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud benda yang terjadi dalam kehidupan</li> </ol>

terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat; keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya; serta perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.	sehari-hari dengan benar
--	--------------------------

Link Capaian Pembelajaran :

<http://guru.kemendikdasmen.go.id/kurikulum/referensipenerapan/capaianpembelajaran/>

Berdasarkan tabel capaian pembelajaran yang telah disebutkan di atas, peneliti memfokuskan penelitian dan pengembangan ini pada materi perubahan wujud benda

**Tabel 4.2 Hasil Wawancara<sup>2</sup>**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Ada berapakah jumlah peserta didik kelas IV A SDN 85 Mandepo Gresik?	Kelas IV A berjumlah 21 siswa
2.	Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran saat kegiatan pembelajaran IPAS berlangsung di kelas?	Selama ini proses pembelajaran IPAS mengacu pada buku paket / buku IPAS dan masih belum menggunakan media yang lain dikarenakan tidak adanya waktu dan biaya
3.	Apa respon siswa ketika ibu menerangkan materi pada saat menggunakan buku IPAS?	Siswa sangat ramai ada yang ngobrol, ada yg tidur sepertinya mereka bosan mbak karna terlalu monoton
4.	Apa saja tantangan yang Ibu hadapi ketika mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)?	kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar. Selain itu, sekolah juga tidak memiliki fasilitas dan sarana yang memadai, seperti ruang laboratorium pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memanfaatkan modul dan buku paket IPAS.
5.	Kurikulum apakah yang saat ini diterapkan di sekolah SDN 85 Mandepo Gresik?	Selama 3 taun ini di UPT SDN 85 Mandepo Gresik menerapkan kurikulum Merdeka
6.	Pada mata pelajaran dan materi apa yang Ibu kesulitan dalam menyampaikannya kepada peserta didik?	Pada proses pembelajaran terdapat kesulitan menyampaikan materi perubahan wujud benda Pelajaran IPAS karena materi tersebut banyak bacaan
7.	Apa metode pembelajaran yang sering Ibu gunakan dalam kegiatan pembelajaran?	Metode yang saya gunakan dalam pembelajaran IPAS metode ceramah, karena metode itu yang paling sederhana, selain itu juga sering melakukan tanya jawab
8.	Bagaimana hasil belajar Peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS khususnya materi perubahan wujud benda?	Hasil belajar Peserta didik kelas IV pada materi perubahan wujud benda belum optimal. Banyak yang belum mencapai Kreteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dikarenakan anggapan peserta didik bahwa materi cukup, media pembelajaran masih terbatas, serta kurang mendukung pemahaman mereka rendah
9.	Bagaimana tanggapan Ibu, apabila saya mengembangkan media pembelajaran Ilmu	Saya setuju dan sangat baik, dengan adanya media yang telah dirancang, diharapkan

<sup>2</sup> Yun Chumairoh, S.Pd, Hasil Wawancara kepada wali kelas IV SDN 85 Mandepo Gresik, 9 September 2025

	Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi perubahan wujud benda yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV A?	materi dapat disampaikan dengan baik kepada siswa. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat
10.	Apa harapan Ibu mengenai media pembelajaran yang saya desain untuk mendukung kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)?	Saya berharap media pembelajaran yang dibuat dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar

#### b. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan peserta didik bertujuan untuk memahami bagaimana proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) mengenai materi perubahan wujud benda. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV A UPT SDN 85 Mandepo Gresik serta melakukan pengamatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Wawancara tersebut dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 9 September 2025 dengan Ibu Yun Chumairoh, S.Pd. Berikut adalah hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Yun Chumairoh, S.Pd selaku guru wali kelas IV A UPT SDN 85 Mandepo Gresik: Kegiatan observasi dan wawancara ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran, upaya guru dalam mengatasi permasalahan tersebut, serta karakteristik siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Adapun data yang diperoleh dari hasil observasi adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, guru dalam kegiatan mengajar atau menyampaikan materi hanya menggunakan bahan ajar yang berupa buku IPAS saja.

**Gambar 4.2 Guru menggunakan buku IPAS**



2) Penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa masih jarang dilakukan. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan guru yang memberikan tugas dalam bentuk soal yang ditulis di papan tulis atau meminta siswa untuk mengerjakan soal dari buku IPAS. Oleh karena itu, diperlukan media video animasi berbasis aplikasi Canva yang menarik dan menyenangkan agar siswa lebih antusias dalam mengerjakan soal.

**Gambar 4.3 Guru memberikan tugas**



3) Dalam proses pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, guru dalam menjelaskan atau menyampaikan suatu materi menggunakan metode ceramah tanpa memanfaatkan media lain, sehingga siswa merasa bosan dan bercanda dengan teman-teman mereka.

**Gambar 4.4 Guru menerangkan materi pembelajaran IPAS**



Kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV A UPT SDN 85 Mandepo Gresik, terutama pada materi perubahan wujud benda, menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal ini juga terlihat dari hasil *pretest* mereka yang masih rendah, yaitu 34%, dan mereka tampak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Permasalahan yang muncul disebabkan oleh penggunaan media yang terbatas, di mana guru hanya mengandalkan buku paket dan sesekali menampilkan video. Keterbatasan media ini membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Akibatnya, hasil belajar peserta didik menjadi tidak maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Yun Chumairoh, S.Pd, dan observasi selama Ibu Yun Chumairoh, S.Pd, mengajar terdapat beberapa informasi mengenai faktor-faktor yang menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: pertama, guru hanya menggunakan media secara terbatas, dan terkadang tidak menggunakannya sama sekali. Kedua, pembelajaran dilakukan hanya dengan metode ceramah, karena metode tersebut merupakan yang paling sederhana dan praktis. Ketiga, guru hanya menggunakan buku modul pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tanpa sumber lain, sehingga kegiatan pembelajaran terkesan monoton dan membosankan bagi peserta didik. Sebagai solusi, dapat diterapkan media video animasi berbasis aplikasi Canva, yaitu video pembelajaran yang dirancang lebih menarik dan menyenangkan dengan adanya gambar, warna, dan permainan. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan lebih mudah memahami materi tanpa merasa bosan.

#### c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Pada tahap ini, analisis dilakukan untuk memahami karakteristik peserta didik di kelas IV. Peserta didik kelas IV cenderung lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan media konkret, seperti video, gambar animasi, dan audio, karena hal ini dapat membantu mereka

memahami materi dengan lebih efektif dan menyenangkan. Karakteristik peserta didik di kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik sudah cukup baik, meskipun mereka tidak terlalu aktif dalam mengikuti setiap pembelajaran di kelas. Beberapa di antara mereka kurang memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yang dapat mempengaruhi hasil belajar mereka, terutama karena pembelajaran yang monoton dan kurangnya media pembelajaran, sehingga peserta didik kelas IV merasa bosan saat pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peserta didik agar lebih mudah memahami materi perubahan wujud benda, sehingga peneliti mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi Canva.

**Gambar 4.5 Siswa selama proses pembelajaran IPAS**



Peserta didik sering kali mengalami kesulitan dalam beradaptasi dan kurang dapat memfokuskan perhatian selama proses pembelajaran. Banyak siswa yang kerap berbincang dengan teman sebangku, sehingga hal ini mengganggu konsentrasi peserta didik lainnya dan menciptakan suasana kelas yang tidak kondusif. Situasi ini semakin diperburuk oleh sedikitnya penggunaan media pembelajaran, karena guru lebih banyak bergantung pada buku yang disediakan oleh sekolah. Akibatnya, peserta didik masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Pada tahap analisis karakteristik peserta didik, tujuannya adalah untuk memahami karakter dan perilaku peserta didik sebelum proses pembelajaran dimulai. Peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berusia antara 6 hingga 12 tahun. Jika dikaitkan dengan teori kognitif Jean Piaget, rentang usia ini termasuk dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, kemampuan berpikir anak mulai

berkembang secara logis, namun mereka masih memerlukan objek atau situasi nyata untuk membantu mereka memahami topik yang sedang dipelajari.

Berikut data hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas IV sebagai berikut:<sup>3</sup>

**Tabel 4.3 Hasil Wawancara Bersama Siswa Kelas IV**

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pengalaman kalian dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial?	Pembelajaran IPAS terasa kurang menarik atau bahkan membosankan karena banyaknya bacaan, terutama ketika hanya menggunakan buku tanpa adanya gambar atau musik yang ditampilkan, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak menarik.
2.	Bagaimana pembelajaran IPAS yang menyenangkan?	Yang banyak gambar-gambar, yang ada <i>game</i> yang sedikit bacaan.

Setelah adanya media video animasi berbasis aplikasi canva pembelajaran menjadi menyenangkan, siswa kelas IV aktif dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva dinilai tepat dan relevan sebagai solusi untuk membantu peserta didik memahami pembelajaran, khususnya pada materi perubahan wujud benda.

## 2. Design (Desain)

Tahapan kedua dalam pengembangan ADDIE adalah desain atau perancangan. Berdasarkan analisis terhadap kurikulum, kebutuhan, dan karakteristik peserta didik, diperlukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi "Perubahan wujud benda" dengan lebih baik. Dalam proses pengembangan media video animasi yang berbasis aplikasi Canva, tahapan perancangan sangat diperlukan atau *desain*. Adapun langkah-langkah perancangannya adalah sebagai berikut:

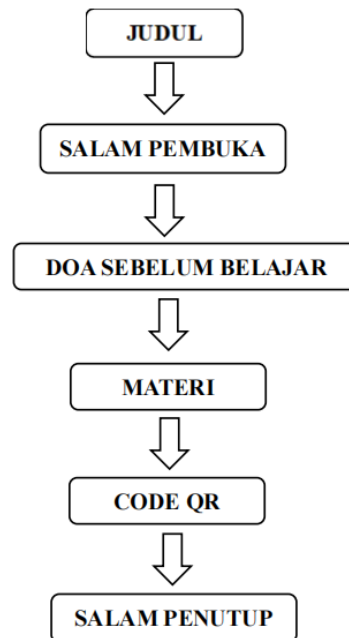
### a. Flowchart

*Flowchart* adalah gambaran visual dari proses atau alur yang tersusun rapi yang ada didalam video. Media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva berisi materi tentang perubahan wujud benda, yang bisa diakses lewat link *google drive* <https://bit.ly/4vo6A6e>. jika

<sup>3</sup> Hasil Wawancara kepada siswa kelas IV, 9 September 2025 UPT SDN 85 Mandepo Gresik

menggunakan laptop atau komputer dan dapat digunakan untuk belajar mandiri. Media ini dibuat menggunakan Canva dengan gambar dan video dari Canva, *Google*.

**Gambar 4.6 *Flowcart* Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva**



Adapun susunan konsep yang dibuat berdasarkan *Flowchart* yang disesuaikan dengan media video animasi berbasis aplikasi canva yang telah dirancang:

1) Tampilan Pembuka

Pada tampilan pembuka berisi sampul yang terdiri dari judul materi, logo kampus dan program studi, serta desain gambar yang menggambarkan isi video. Dengan tujuan memberi informasi kepada peserta didik/ penonton dari video yang akan di tonton.

2) Tampilan Doa Sebelum Belajar

Pada tampilan ini berisi tulisan arab doa sebelum belajar dengan tujuan memberi informasi kepada peserta didik/ penonton dari doa yang akan dibaca

3) Tampilan Materi

Pada tampilan materi terdapat satu materi tetapi ada beberapa sub bab materi yang akan dibahas, yaitu pengertian wujud benda/perubahan wujud benda, contoh wujud

benda/perubahan wujud benda, karakteristik wujud benda/ faktor penyebab terjadinya perubahan wujud benda.

#### 4) Tampilan Kode QR

Setiap video terdapat kode QR berisi *game* permainan sesuai materi yang ditonton di video. Dimana game menggunakan wordwall berupa memilih jawaban pilihan ganda, acak-acak kartu jadi peserta didik bisa belajar sambil bermain. Dari sini kita sebagai pendidik bisa mengetahui seberapa anak memahami materi yang telah di berikan

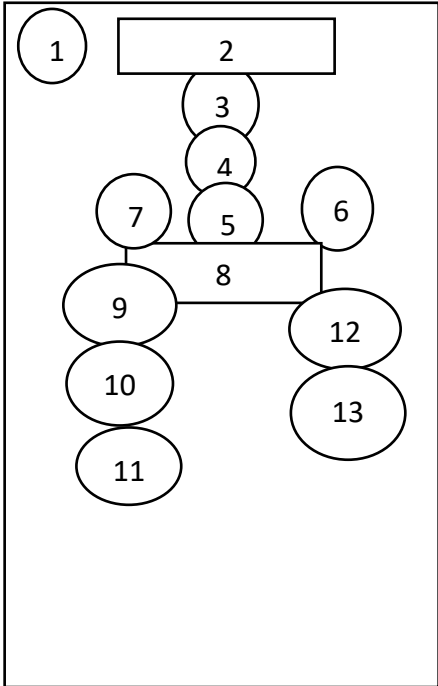
#### 5) Tampilan penutup

Pada tampilan penutup terdapat ucapan penutup seperti waalaikumsalam wr wb.

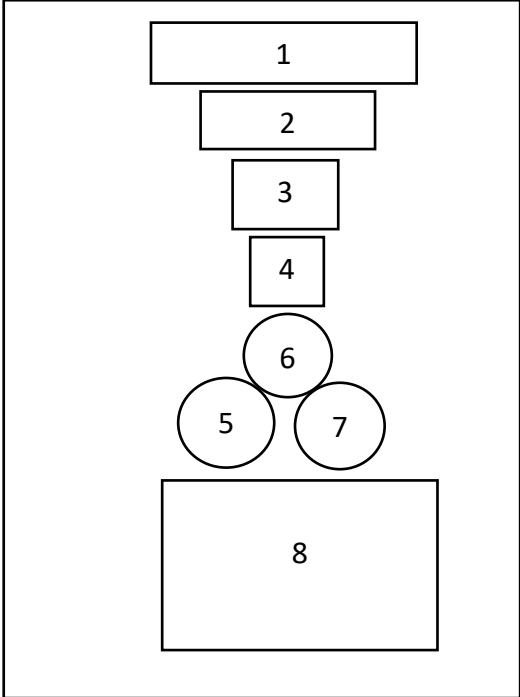
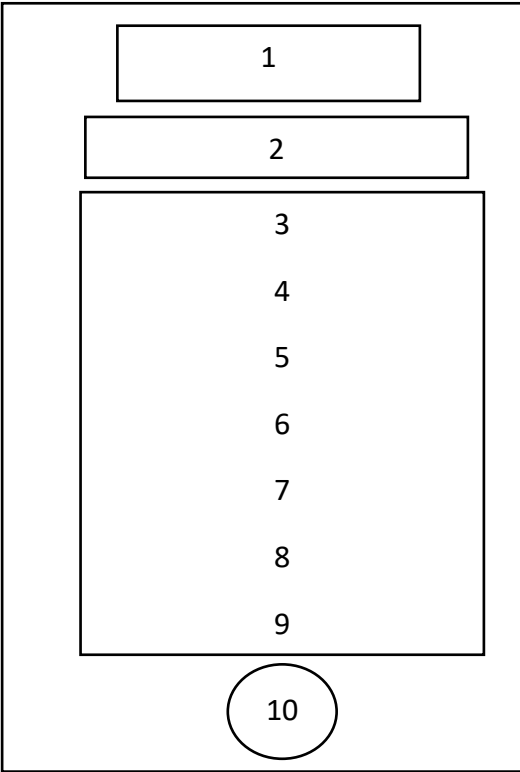
#### *b. Storyboard*

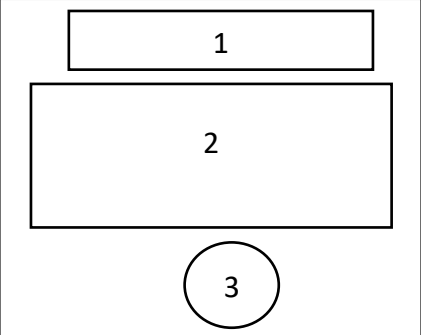
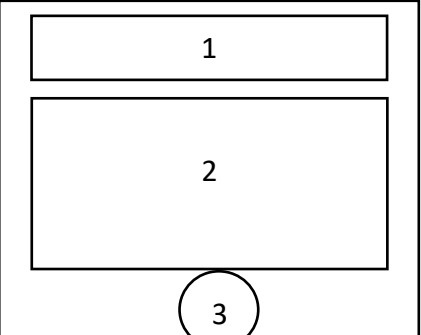
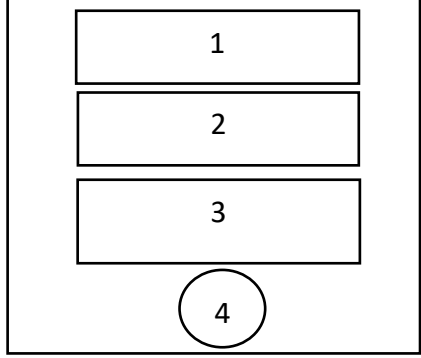
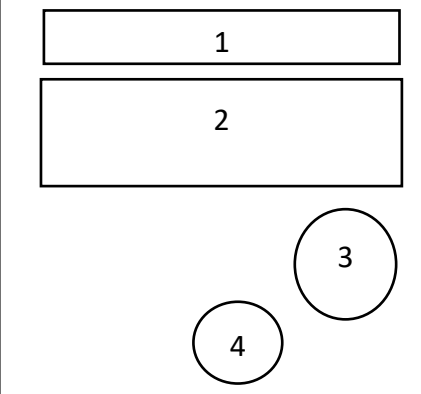
*Storyboard* merupakan sketsa atau representasi awal mengenai konten media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tujuannya adalah untuk menjadi pedoman dalam proses pengembangan media pembelajaran. Berikut ini adalah tabel *storyboard* media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini:

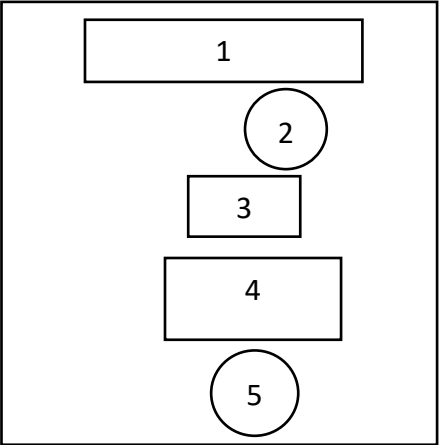
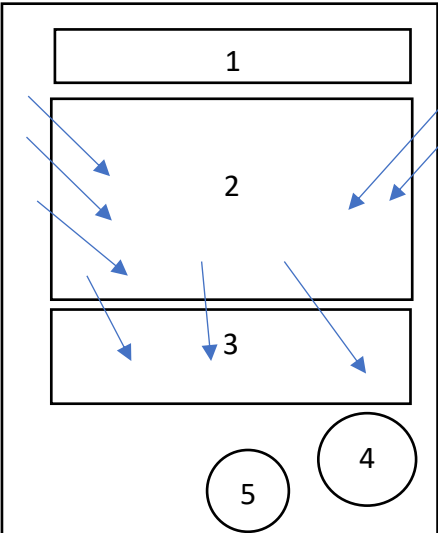
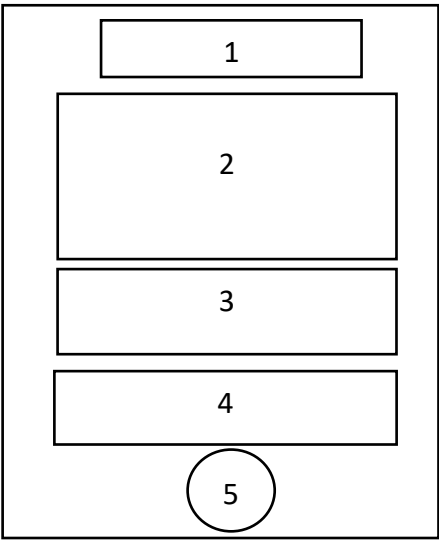
Tabel 4.4 *Storyboard Poster*

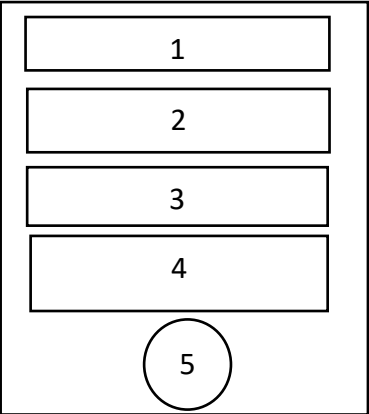
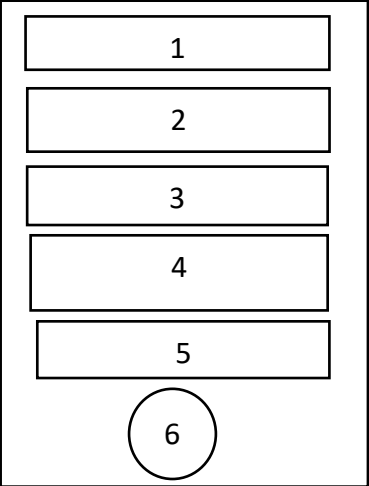
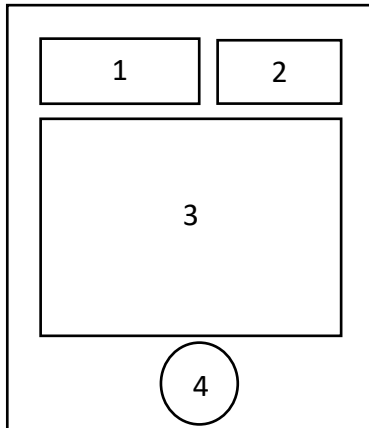
Tampilan	Keterangan
 <p>The storyboard poster layout consists of 13 numbered elements within a rectangular frame. Element 1 is a circle in the top-left corner. Element 2 is a horizontal rectangle below it. Elements 3, 4, and 5 are circles stacked vertically below element 2. Element 6 is a circle to the right of element 5. Elements 7 and 8 are circles to the left of element 5. Element 9 is a circle below element 7. Element 10 is a circle below element 9. Element 11 is a circle below element 10. Element 12 is a circle to the right of element 8. Element 13 is a circle below element 12.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo uin kediri dan logo pgmi</li> <li>2. Judul</li> <li>3. Pengertian wujud benda</li> <li>4. Macam-macam wujud benda</li> <li>5. Link video wujud benda padat</li> <li>6. Link video wujud benda cair</li> <li>7. Link video wujud benda gas</li> <li>8. Pengertian perubahan wujud benda</li> <li>9. Link video perubahan wujud benda membeku</li> <li>10. Link video perubahan wujud benda mencair</li> <li>11. Link video perubahan wujud benda menguap</li> <li>12. Link video perubahan wujud benda mengembun</li> <li>13. Link video perubahan wujud benda menyublim</li> </ol>

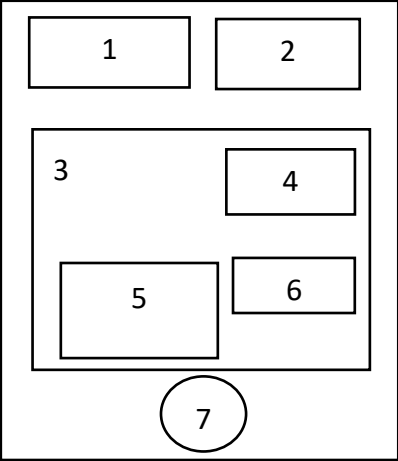
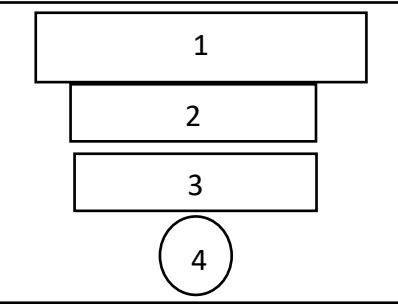
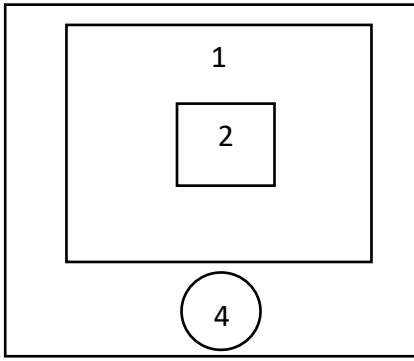
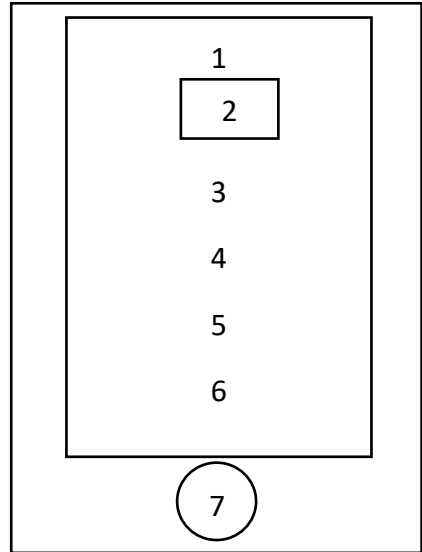
Tabel 4.5 *Storyboard* Buku Pedoman Penggunaan Media

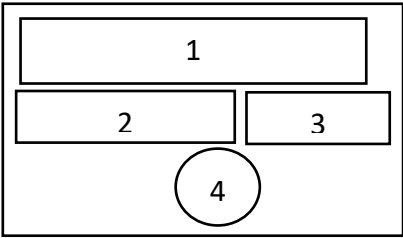
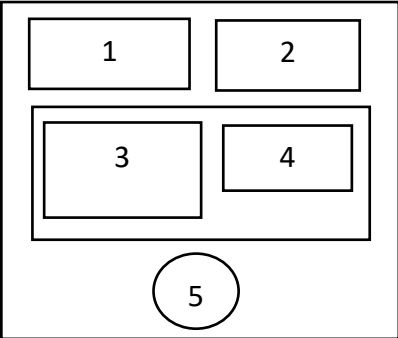
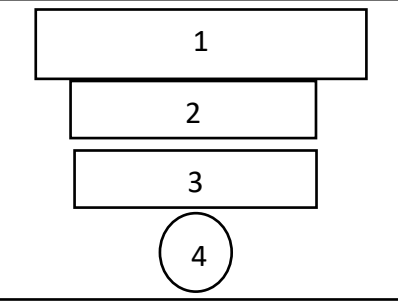
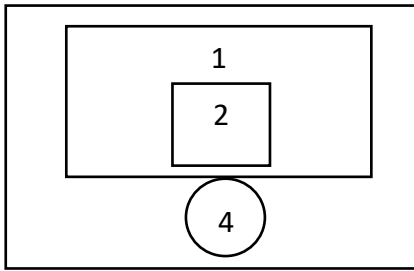
Tampilan	Keterangan
<p>TAMPILAN 1</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul “Buku Pedoman Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva”</li> <li>2. Tulisan mata pelajaran “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial”</li> <li>3. Tulisan materi “Perubahan Wujud Benda”</li> <li>4. Tulisan fase/ kelas “Fase B/Kelas IV”</li> <li>5. Gambar perubahan wujud benda mncair “es batu meleleh”</li> <li>6. Gambar perubahan wujud benda menyublim “kapur mengecil”</li> <li>7. Gambar perubahan wujud benda mencair “mentega meleleh”</li> <li>8. Gambar siswa SD</li> </ol>
<p>TAMPILAN 2</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Halaman Judul”</li> <li>2. Tulisan “Buku Pedoman Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva”</li> <li>3. Tulisan nama penulis,</li> <li>4. Tulisan nama pembimbing</li> <li>5. Tulisan nama ahli media</li> <li>6. Tulisan nama ahli materi</li> <li>7. Tulisan nama ahli instrument</li> <li>8. Tulisan nama ahli <i>pretest</i> dan <i>posttest</i></li> <li>9. Tulisan nama ahli pembelajaran</li> <li>10. No halaman i</li> </ol>

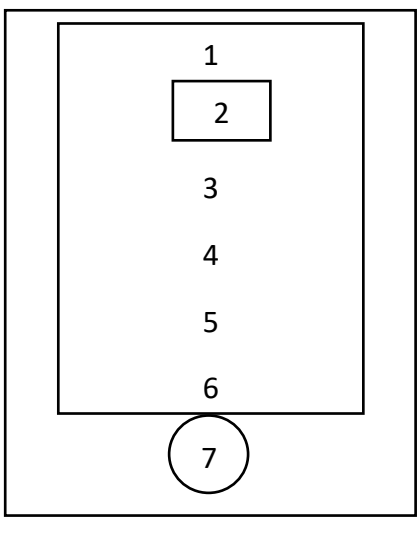
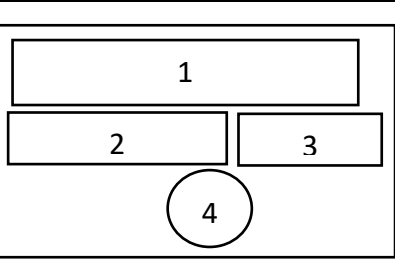
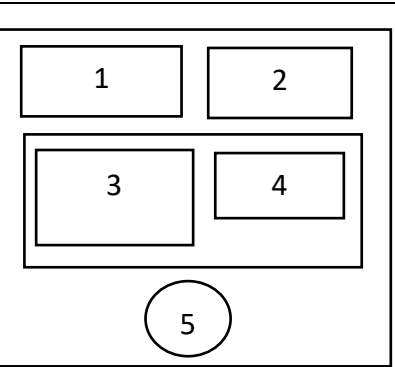
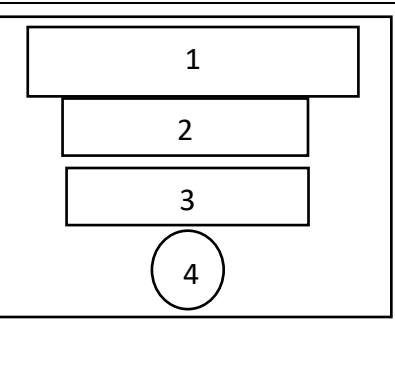
TAMPILAN 3		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Kata pengantar”</li> <li>2. Tulisan isi pengantar</li> <li>3. No Halaman ii</li> </ol>
TAMPILAN 4		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Daftar Isi”</li> <li>2. Tulisan bagian-bagian dafar isi</li> <li>3. No halaman iii</li> </ol>
TAMPILAN 5		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Petunjuk penggunaan”</li> <li>2. Tulisan Identifikasi produk”</li> <li>3. Tulisan “macam-macam yang di hasilkan peneliti”</li> <li>4. No halaman 1</li> </ol>
TAMPILAN 6		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Petunjuk penggunaan video animasi”</li> <li>2. Tulisan macam-macam wujud benda dan perubahannya</li> <li>3. Tulisan klik No halaman 2</li> </ol>

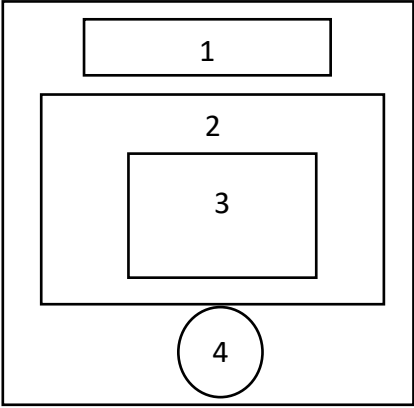
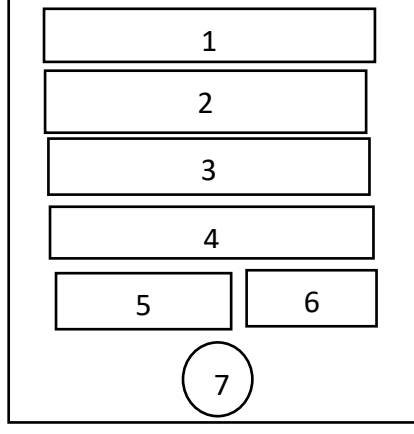
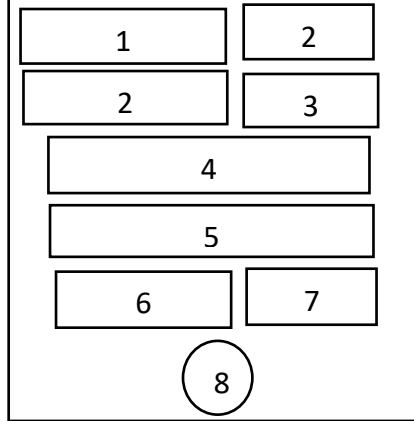
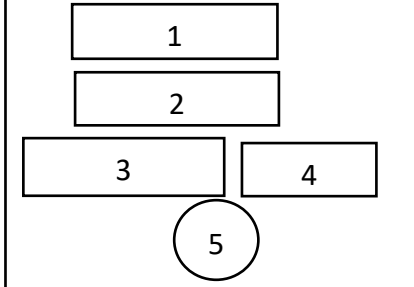
<p>TAMPILAN 7</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Peunjuk Penggunaan permainan woodwall”</li> <li>2. Gambar <i>Barcode</i> QR</li> <li>3. Gambar <i>Google lens</i></li> <li>4. Gambar barcode wordwall dan tulisan <a href="https://wordwall.net">https://wordwall.net</a></li> <li>5. No halaman 3</li> </ol>
<p>TAMPILAN 8</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Petunjuk penggunaan video animasi”</li> <li>2. Tulisan dan gambar macam-macam perubahan wujud benda</li> <li>3. Tulisan dan gambar macam-macam wujud benda</li> <li>4. Tulisan “klik</li> <li>5. No halaman 4</li> </ol>
<p>TAMPILAN 9</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Modul Ajar”</li> <li>2. Tulisan “informasi umum seperti nama penyusun, institusi, tahun penyusun, jenjang sekolah, elemen, fase, kelas, semester, alokasi waktu”</li> <li>3. Tulisan “Kompetensi awal”</li> <li>4. Tulisan “Profil Pelajar Pancasila”</li> <li>5. No halaman 5</li> </ol>

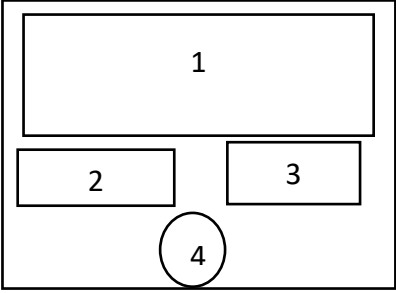
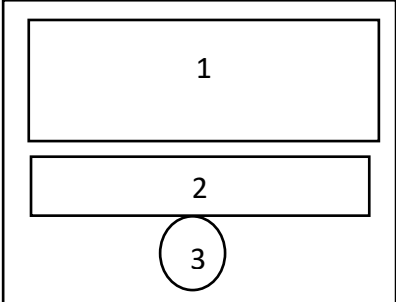
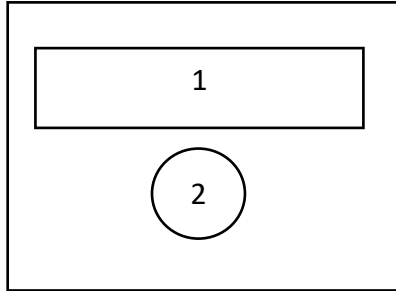
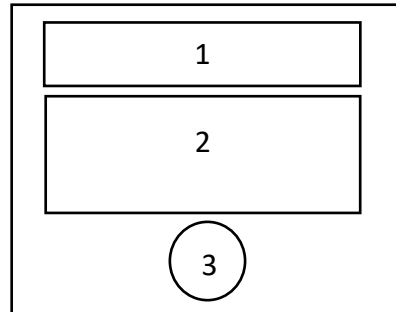
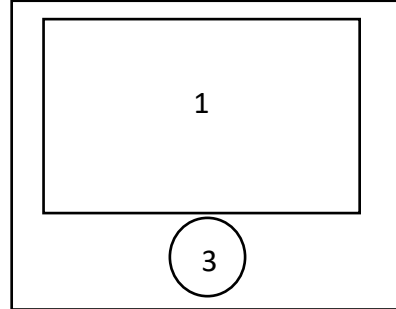
TAMPILAN 10		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “sarana prasarana dan materi sumber belajar”</li> <li>2. Tulisan “Target peserta didik”</li> <li>3. Tulisan “pendekatan, model, metode pembelajaran”</li> <li>4. Tulisan “Capaian Pembelajaran”</li> <li>5. No halaman 6</li> </ol>
TAMPILAN 10		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Tujuan Pembelajaran”</li> <li>2. Tulisan “Kreteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP)”</li> <li>3. Tulisan “Pemahaman bermakna”</li> <li>4. Tulisan “Pertanyaan pemantik”</li> <li>5. Tulisan “Tujuan Kegiatan Pembelajaran”</li> <li>6. No halaman 7</li> </ol>
TAMPILAN 11		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Kegiatan Pembelajaran”</li> <li>2. Tulisan “alokasi waktu”</li> <li>3. Kegiatan hai pertama sintak 1 sampai sintak 6</li> <li>4. No halaman 8</li> </ol>

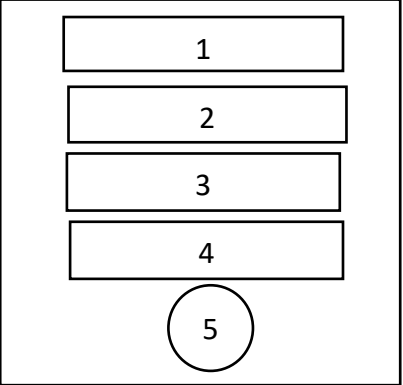
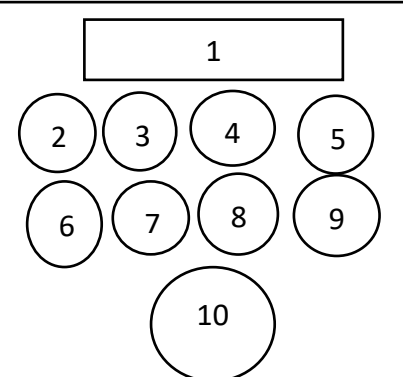
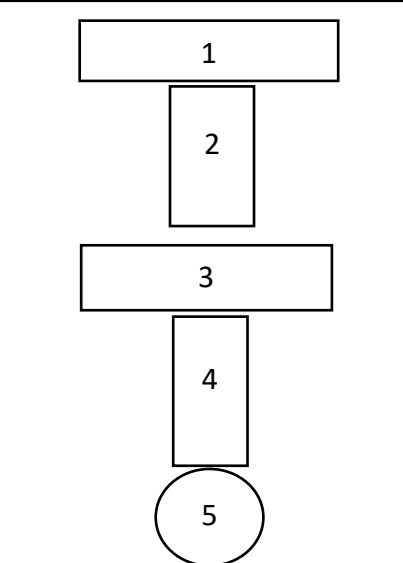
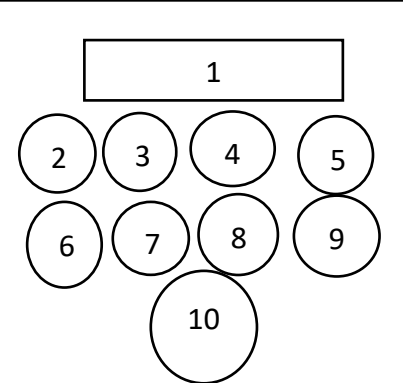
<p>TAMPILAN 12</p> 		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Kegiatan penutup”</li> <li>2. Tulisan “waktu 10 menit”</li> <li>3. Tulisan “kegiatan hari kedua mulai dari pendahuluan dan kegiatan inti sintak 1”</li> <li>4. Tulisan “waktu 10 menit”</li> <li>5. Gambar PPT halaman pertama</li> <li>6. Tulisan “waktu 70 menit”</li> <li>7. No halaman 9</li> </ol>
<p>TAMPILAN 13</p> 		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “macam-macam Kegiatan pembelajaran”</li> <li>2. Gambar tampilan awal video animasi wujud benda padat</li> <li>3. Gambar tampilan awal video animasi wujud benda cair</li> <li>4. No halaman 10</li> </ol>
<p>TAMPILAN 14</p> 		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “macam-macam Kegiatan pembelajaran lanjutan sintak 1”</li> <li>2. Gambar tampilan awal video animasi wujud benda gas</li> <li>3. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 1”</li> <li>4. No halaman 11</li> </ol>
<p>TAMPILAN 15</p> 		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran lanjutan sintak 2”</li> <li>2. Gambar LKPD</li> <li>3. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 3”</li> <li>4. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 4”</li> <li>5. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 5”</li> <li>6. Tulisan “Isi kegiatan pembelajaran sintak 6”</li> <li>7. No halaman 12</li> </ol>

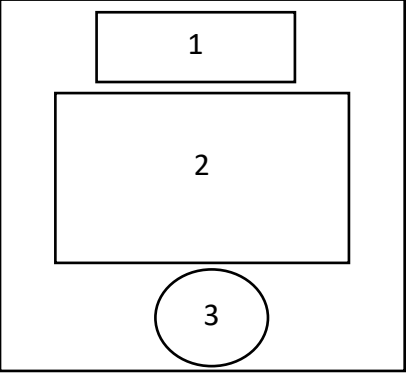
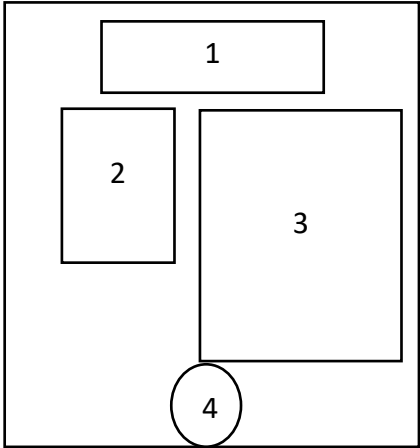
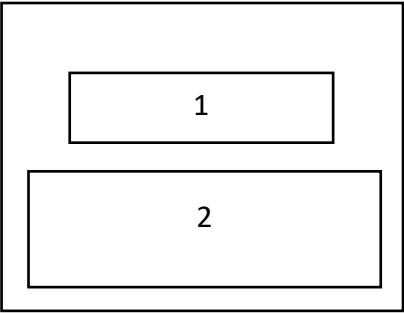
TAMPILAN 16		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “isi Kegiatan pembelajaran sintak 7”</li> <li>2. Tulisan “isi Kegiatan pembelajaran sintak 8”</li> <li>3. No halaman 13</li> </ol>
TAMPILAN 17		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “kegiatan hari ketiga mulai dari pendahuluan dan kegiatan inti sintak 1”</li> <li>2. Tulisan “waktu 10 menit”</li> <li>3. Gambar PPT halaman pertama</li> <li>4. Tulisan “waktu 70 menit”</li> <li>5. No halaman 14</li> </ol>
TAMPILAN 18		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “macam-macam kegiatan pembelajaran”</li> <li>2. Gambar tampilan awal video animasi perubahan wujud benda membeku</li> <li>3. Gambar tampilan awal video animasi perubahan wujud benda mencair</li> <li>4. No halaman 15</li> </ol>
TAMPILAN 14		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “macam-macam Kegiatan pembelajaran lanjutan sintak 1”</li> <li>2. Gambar tampilan awal video animasi perubahan wujud benda menguap</li> <li>3. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 2”</li> <li>4. No halaman 16</li> </ol>

<p>TAMPILAN 15</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran lanjutan sintak 2”</li> <li>2. Gambar LKPD</li> <li>3. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 3”</li> <li>4. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 4”</li> <li>5. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 5”</li> <li>6. Tulisan “Isi kegiatan pembelajaran sintak 6”</li> <li>7. No halaman 17</li> </ol>
<p>TAMPILAN 16</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 7”</li> <li>2. Tulisan “isi kegiatan penutup”</li> <li>3. Tulisan waktu 10 menit</li> <li>4. No halaman 18</li> </ol>
<p>TAMPILAN 17</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “kegiatan hari keempat mulai dari pendahuluan dan kegiatan inti sintak 1”</li> <li>2. Tulisan “waktu 10 menit”</li> <li>3. Gambar PPT</li> <li>4. Tulisan “waktu 70 menit”</li> <li>5. No halaman 19</li> </ol>
<p>TAMPILAN 18</p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “macam-macam kegiatan pembelajaran”</li> <li>2. Gambar tampilan awal video animasi perubahan wujud benda mengembun</li> <li>3. Gambar tampilan awal video animasi perubahan wujud benda menyubim</li> <li>4. No halaman 20</li> </ol>

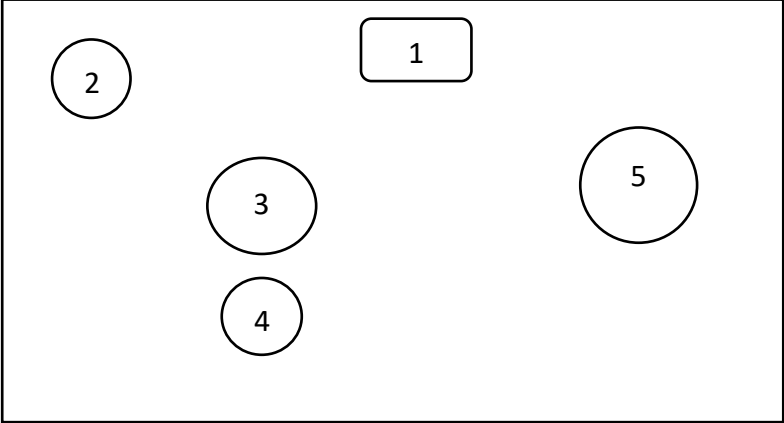
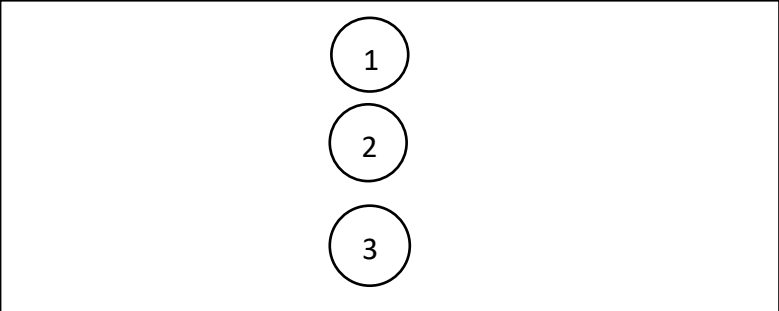
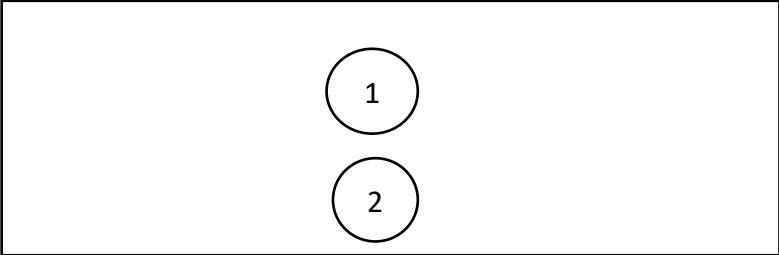
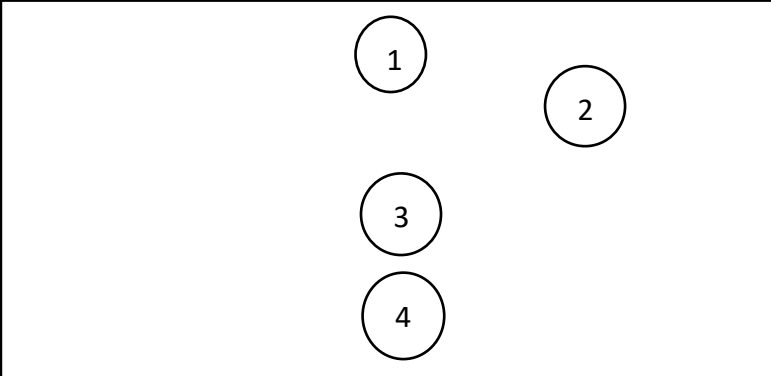
<p>TAMPILAN 19</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 2”</li> <li>2. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 3”</li> <li>3. Gambar LKPD</li> <li>4. No halaman 21</li> </ol>
<p>TAMPILAN 20</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 4”</li> <li>2. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 5”</li> <li>3. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 6”</li> <li>4. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 7”</li> <li>5. Tulisan isi kegiatan penutup</li> <li>6. No halaman 22</li> </ol>
<p>TAMPILAN 21</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “isi kegiatan hari ke 5”</li> <li>2. Tulisan waktu 10 menit</li> <li>3. Tulisan “isi kegiatan inti pembelajaran sintak 1”</li> <li>4. Tulisan waktu 70 menit</li> <li>5. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 2”</li> <li>6. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 3”</li> <li>7. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 3”</li> <li>8. No halaman 23</li> </ol>
<p>TAMPILAN 22</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “isi kegiatan inti pembelajaran sintak 5”</li> <li>2. Tulisan “isi kegiatan pembelajaran sintak 6”</li> <li>3. Tulisan “isi kegiatan penutup”</li> <li>4. Tulisan waktu 10 menit</li> <li>5. No halaman 24</li> </ol>

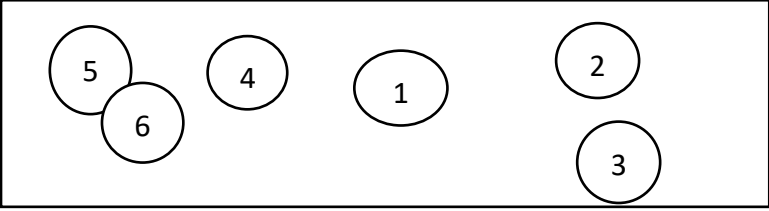
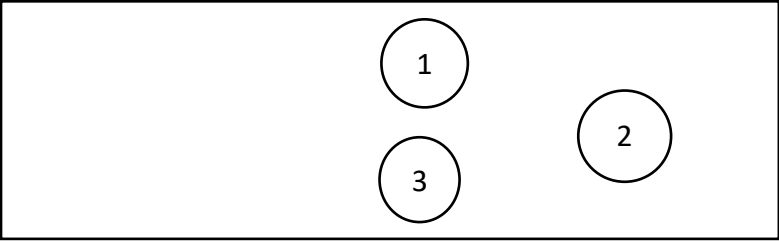
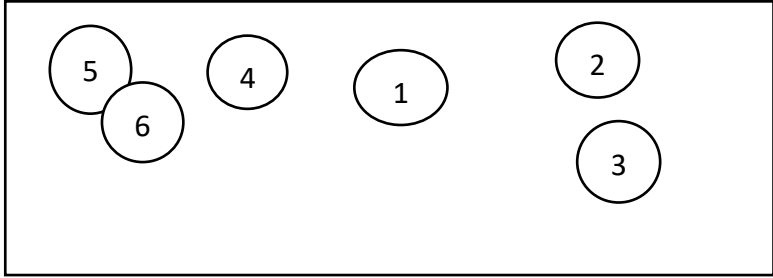
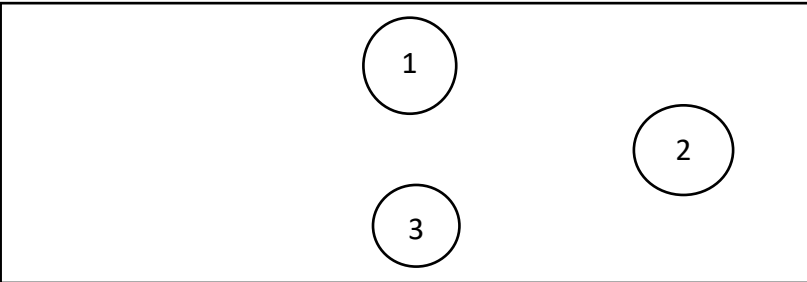
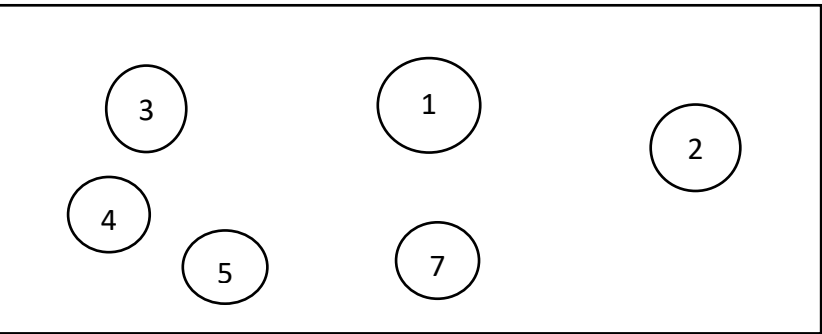
<p>TAMPILAN 23</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan penilaian hasil pembelajaran</li> <li>2. TTD Guru kelas IV</li> <li>3. TTD Mahasiswa</li> <li>4. No halaman 25</li> </ol>
<p>TAMPILAN 24</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan pengayaan dan remedial</li> <li>2. Tulisan Glosarium</li> <li>3. No halaman 25</li> </ol>
<p>TAMPILAN 25</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan daftar Pustaka</li> <li>2. No halaman 27</li> </ol>
<p>TAMPILAN 26</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan Lampiran</li> <li>2. Tulisan Materi wujud benda</li> <li>3. No halaman 28</li> </ol>
<p>TAMPILAN 27</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan isi Materi perubahan wujud benda</li> <li>2. No halaman 29</li> </ol>

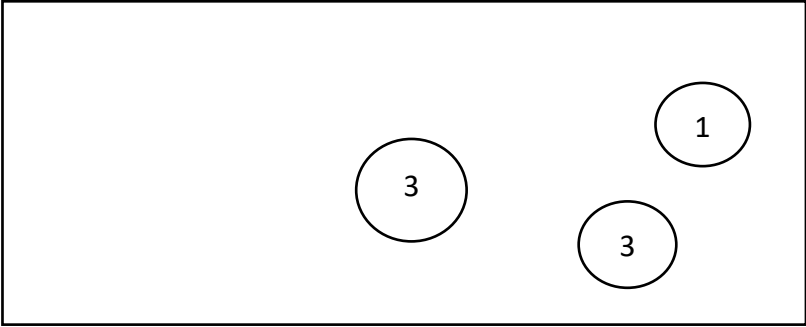
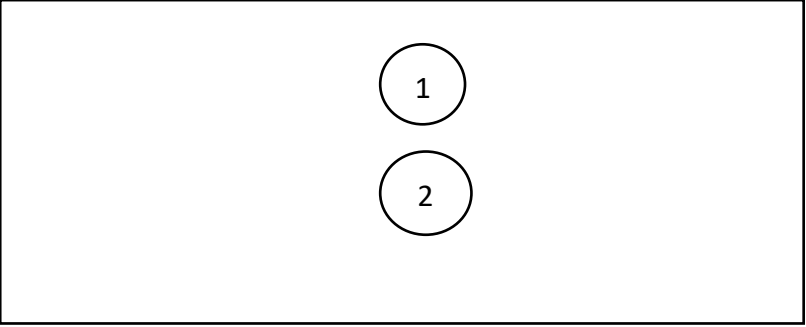
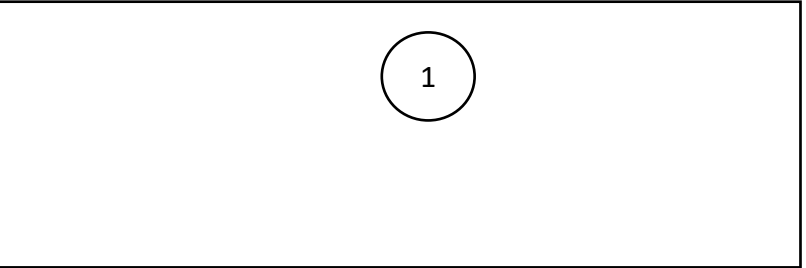
<p>TAMPILAN 28</p> 		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Media pembelajaran”</li> <li>2. Gambar tampilan dan link ppt</li> <li>3. Gambar tampilan dan link video animasi berbasis aplikasi canva</li> <li>4. Gambar tampilan dan link wordwall</li> <li>5. No halaman 30</li> </ol>
<p>TAMPILAN 29</p> 		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan LKPD</li> <li>2. Gambar soal LKPD</li> <li>3. Gambar soal LKPD</li> <li>4. Gambar soal LKPD</li> <li>5. Gambar soal LKPD</li> <li>6. Gambar soal LKPD</li> <li>7. Gambar soal LKPD</li> <li>8. Gambar soal LKPD</li> <li>9. Gambar soal LKPD</li> <li>10. No halaman 31</li> </ol>
<p>TAMPILAN 30</p> 		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan lembar remedial</li> <li>2. Gambar soal LKPD remedial</li> <li>3. Tulisan lembar pengayaan</li> <li>4. Gambar soal LKPD pengayaan</li> <li>5. No halaman 32</li> </ol>
<p>TAMPILAN 31</p> 		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan kunci jawaban LKPD</li> <li>2. Gambar jawaban LKPD</li> <li>3. Gambar jawaban LKPD</li> <li>4. Gambar jawaban LKPD</li> <li>5. Gambar jawaban LKPD</li> <li>6. Gambar jawaban LKPD</li> <li>7. Gambar jawaban LKPD</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Gambar jawaban LKPD</li> <li>9. Gambar jawaban LKPD</li> <li>10. No halaman 36</li> </ol>
<p>TAMPILAN 32</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan penilaian</li> <li>2. Tulisan isi penilaian</li> <li>3. No halaman 37</li> </ol>
<p>TAMPILAN 33</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan profil pengembangan</li> <li>2. Gambar foto</li> <li>3. Tulisan nama,, jabatan, instalasi, email, no HP, Alamat, harapan untuk pengguna.</li> <li>4. No halaman 38</li> </ol>
<p>TAMPILAN 34</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan kata-kata</li> <li>2. Gaambar sekolah</li> </ol>

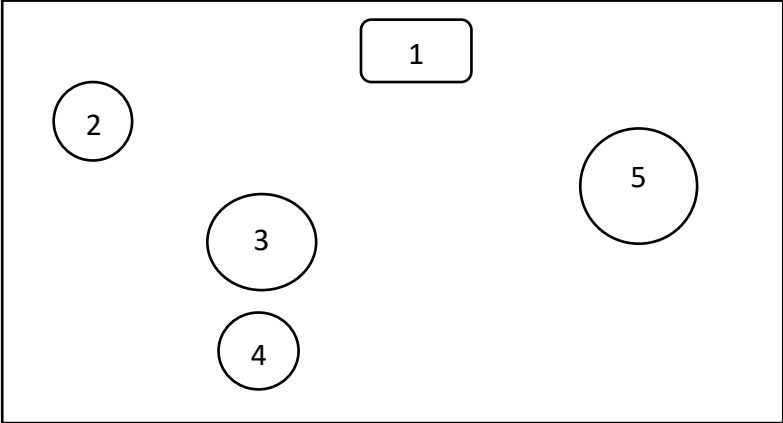
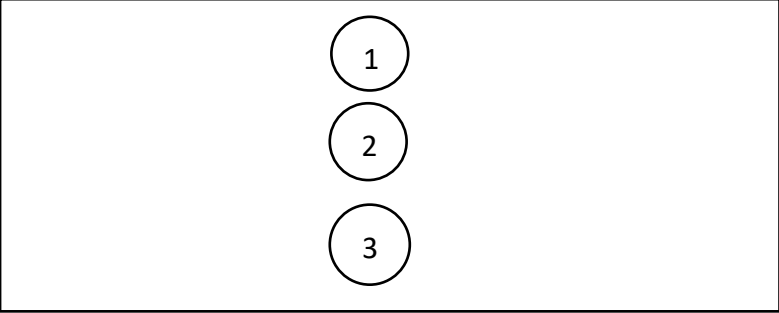
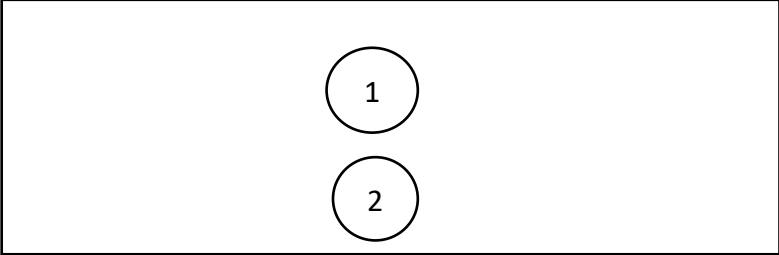
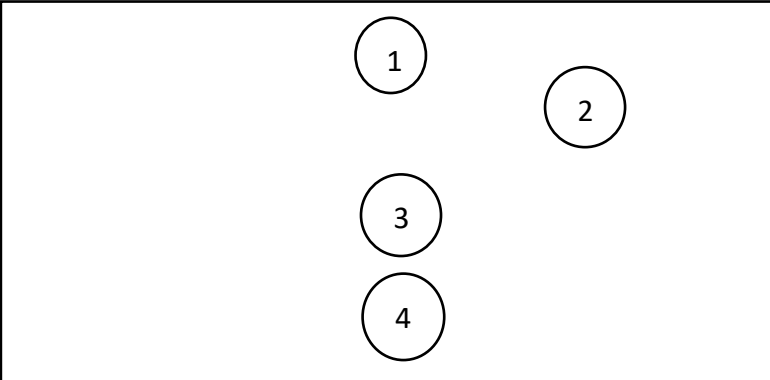
Tabel 4.6 *Storyboard* Wujud Benda Padat

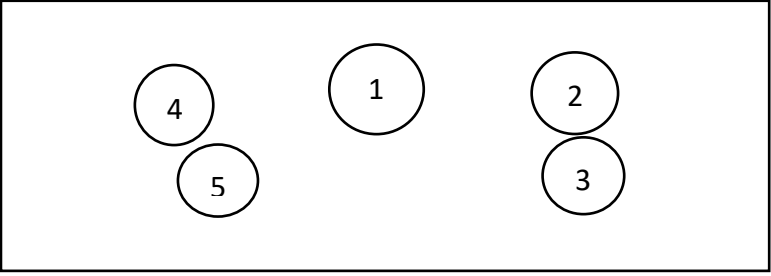
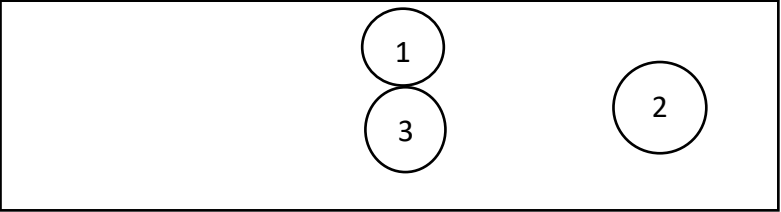
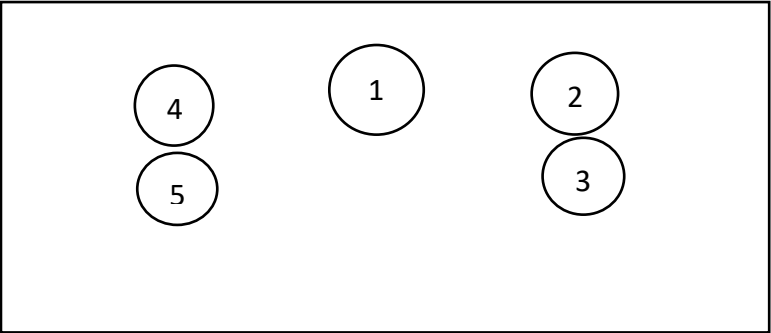
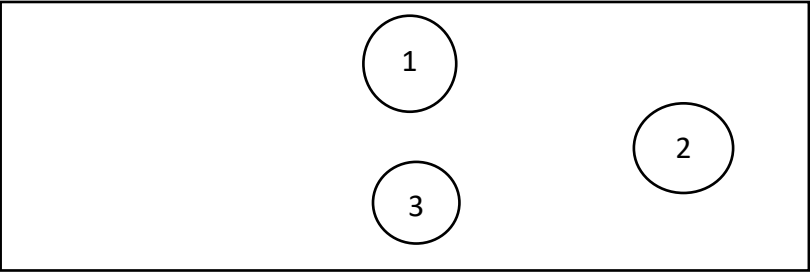
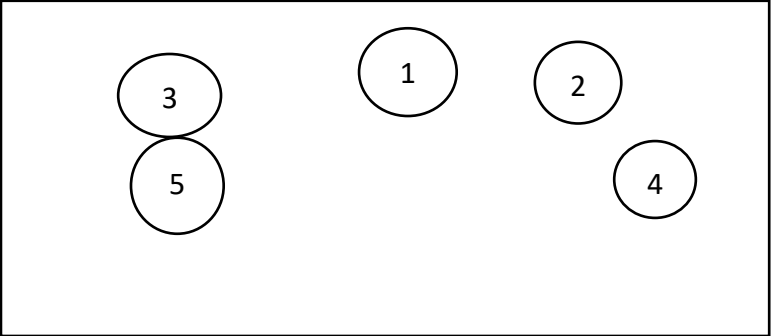
Tampilan	Keterangan
<p>TAMPILAN 1</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UIN Kediri &amp; Logo PGMI</li> <li>2. Nama Pembuat video</li> <li>3. Nama Materi “WUJUD BENDA PADAT”</li> <li>4. Kelas IV</li> <li>5. Gambar bu guru</li> </ol>
<p>TAMPILAN 2</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Bu Guru</li> <li>2. Elemen-Element</li> <li>3. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 3</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Doa Sebelum Belajar”</li> <li>2. Tulisan Arab Doa Sebelum Belajar</li> </ol>
<p>TAMPILAN 4</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Bu Guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Wujud Benda Padat”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>

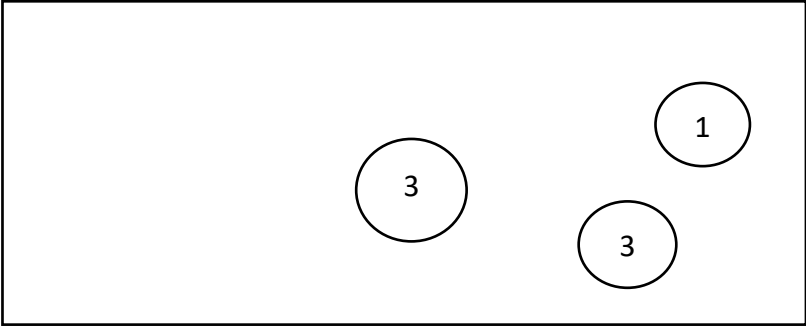
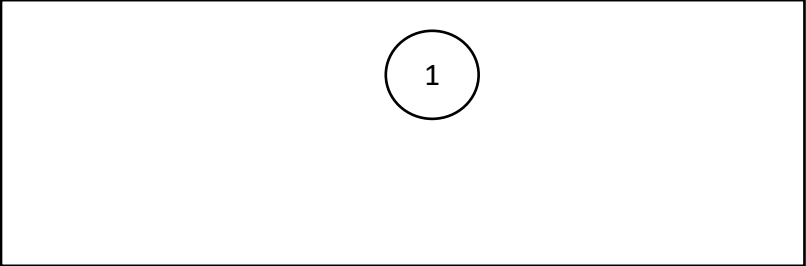
<p>TAMPILAN 5</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Bu Guru</li> <li>2. Gambar Besi</li> <li>3. Gambar Buku</li> <li>4. Gambar Bola</li> <li>5. Gambar Batu</li> <li>6. Gambar Kayu</li> </ol>
<p>TAMPILAN 6</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Bu Guru</li> <li>2. Papan Tulis "Contoh Wujud Benda Padat"</li> <li>3. Elemen-Element</li> </ol>
<p>TAMPILAN 7</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Bu Guru</li> <li>2. Gambar Besi</li> <li>3. Gambar Buku</li> <li>4. Gambar Bola</li> <li>5. Gambar Batu</li> <li>6. Gambar Kayu</li> </ol>
<p>TAMPILAN 8</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Bu Guru</li> <li>2. Papan Tulis "Karakteristik Wujud Benda Padat"</li> <li>3. Elemen-Element</li> </ol>
<p>TAMPILAN 9</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Bu Guru</li> <li>2. Gambar Tremos</li> <li>3. Gambar Batu</li> <li>4. Gambar Kayu</li> <li>5. Gambar Kayu</li> <li>6. Mej</li> </ol>

<p>TAMPILAN 10</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar Bu Guru</li><li>2. Papan yang berisi barcode QR</li><li>3. Gambar benda padat</li></ol>
<p>TAMPILAN 11</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tulisan "Pindai disini!"</li><li>2. Papan barcode-QR</li></ol>
<p>TAMPILAN 12</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li></ol>

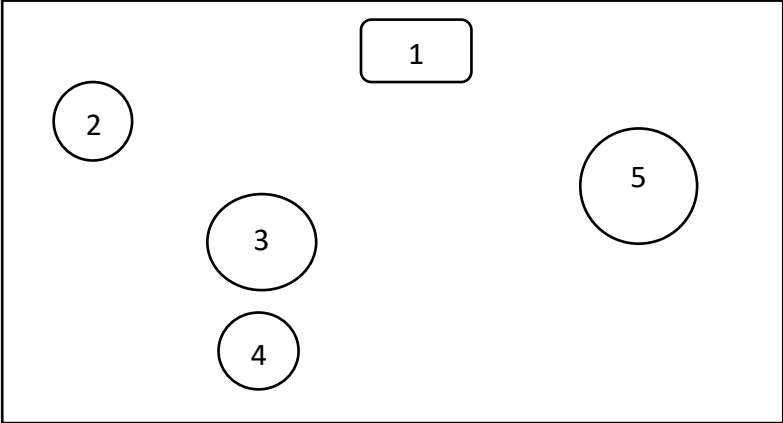
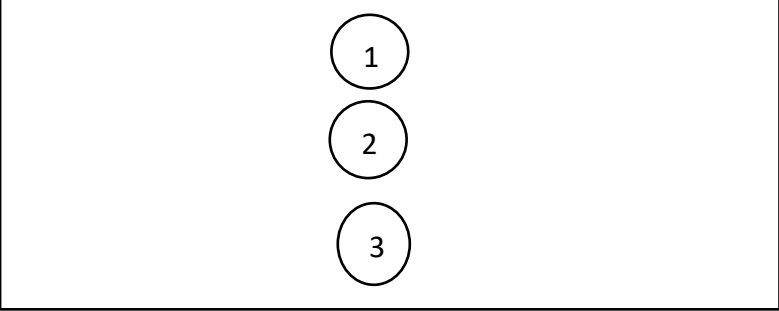
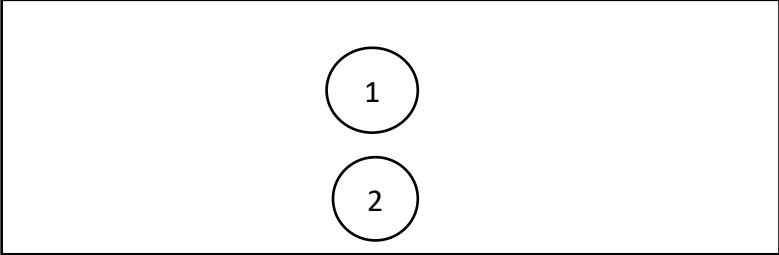
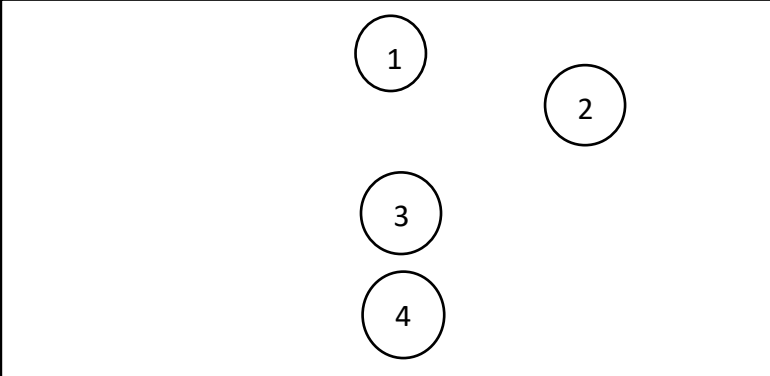
Tabel 4.7 *Storyboard* Wujud Benda Cair

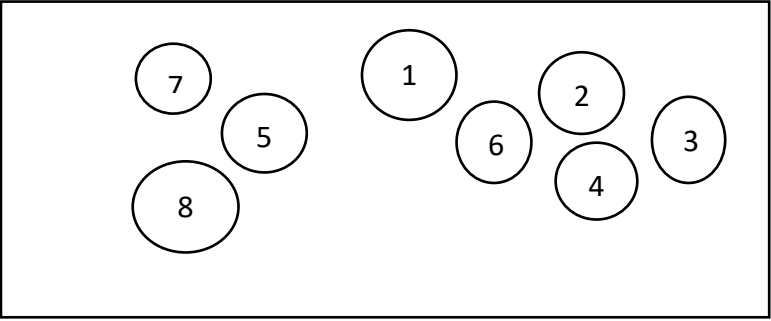
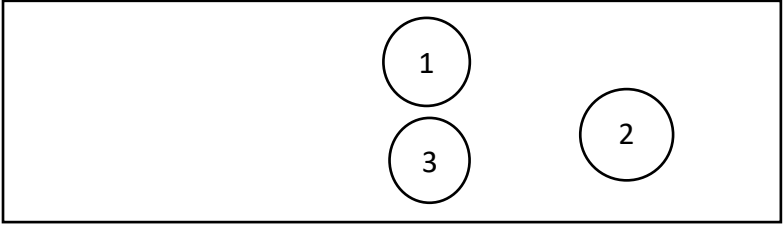
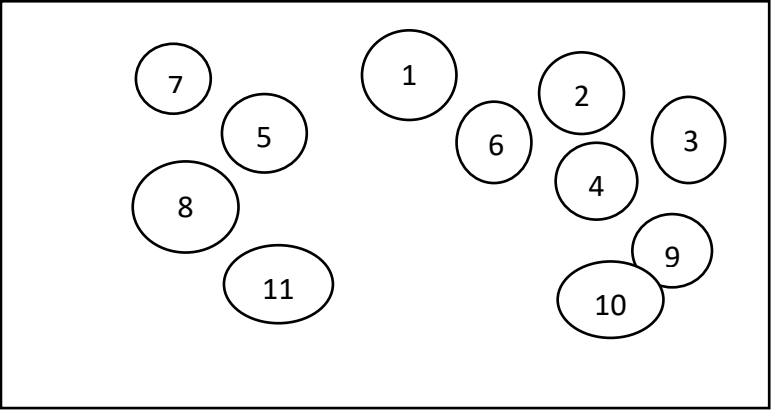
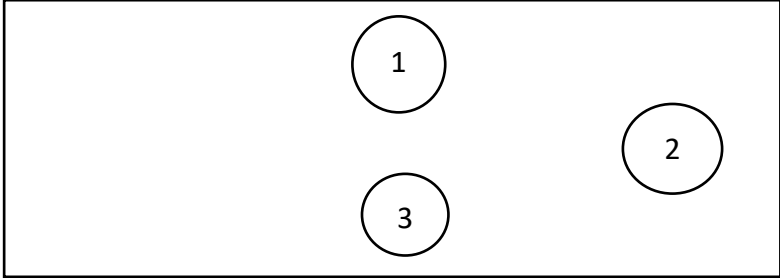
Tampilan	Keterangan
<p>TAMPILAN 1</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UIN Kediri &amp; Logo PGMI</li> <li>2. Nama Pembuat video</li> <li>3. Nama Materi "WUJUD BENDA CAIR"</li> <li>4. Kelas IV</li> <li>5. Gambar bu guru</li> </ol>
<p>TAMPILAN 2</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Elemen-Element</li> <li>3. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 3</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan "Doa Sebelum Belajar"</li> <li>2. Tulisan Arab Doa Sebelum Belajar</li> </ol>
<p>TAMPILAN 4</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis "Pengertian Wujud Benda Cair"</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>

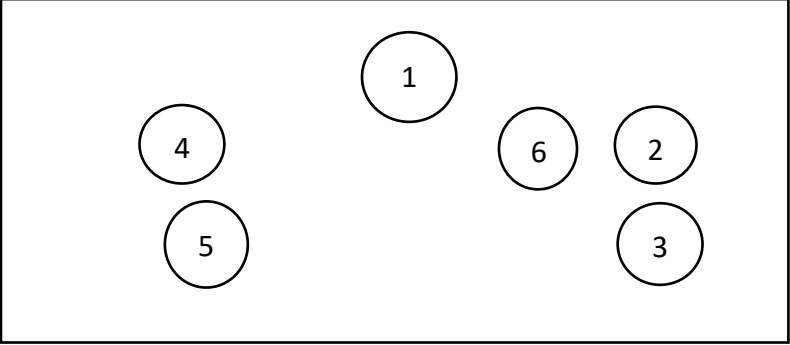
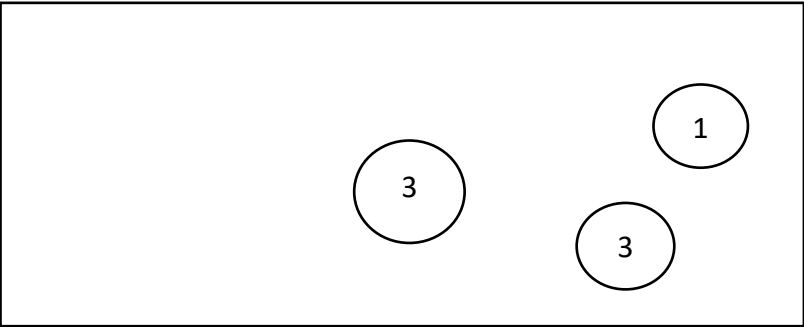
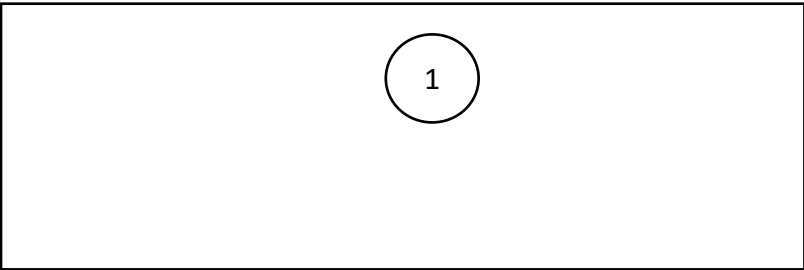
<p>TAMPILAN 5</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Gambar teh</li> <li>3. Gambar air putih</li> <li>4. Gambar minyak goreng</li> <li>5. Gambar air</li> </ol>
<p>TAMPILAN 6</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Contoh Wujud Benda Cair”</li> <li>3. Elemen-Element</li> </ol>
<p>TAMPILAN 7</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Bu Guru</li> <li>2. Gambar teh</li> <li>3. Gambar air putih</li> <li>4. Gambar minyak goreng</li> <li>5. Gambar air</li> </ol>
<p>TAMPILAN 8</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Karakteristik Wujud Benda Cair”</li> <li>3. Elemen-Element</li> </ol>
<p>TAMPILAN 9</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Bu Guru</li> <li>2. Gambar minyak goreng</li> <li>3. Gambar teh</li> <li>4. Gambar gelas berisi air</li> <li>5. Gambar gelas</li> </ol>

<p>TAMPILAN 10</p>  <p>The diagram shows a large horizontal rectangle representing a board. Inside the rectangle, there are three circles. One circle is located in the upper right quadrant and contains the number '1'. Two other circles are located in the lower half of the rectangle, one on the left and one on the right, both containing the number '3'.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li><li>2. Papan yang berisi game berupa barcode QR</li><li>3. Gambar benda cair</li></ol>
<p>TAMPILAN 11</p>  <p>The diagram shows a large horizontal rectangle representing a board. Inside the rectangle, there is a single circle located in the upper left quadrant, containing the number '1'.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li></ol>

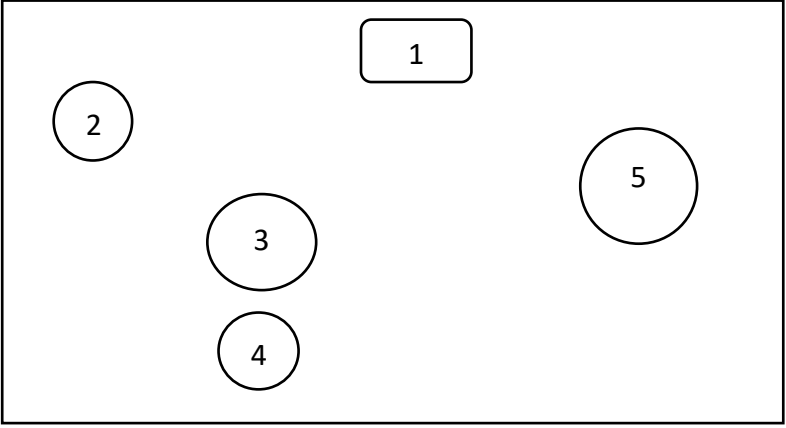
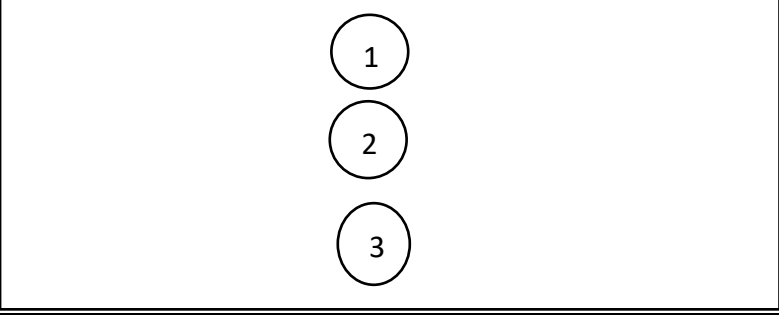
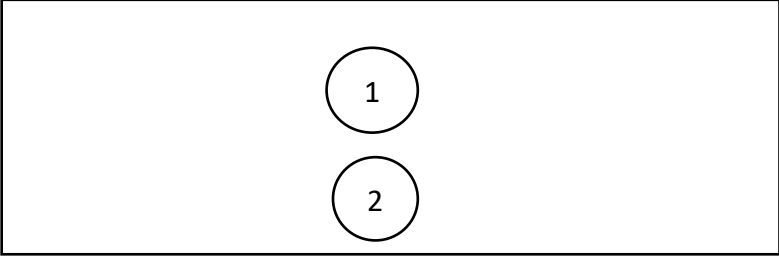
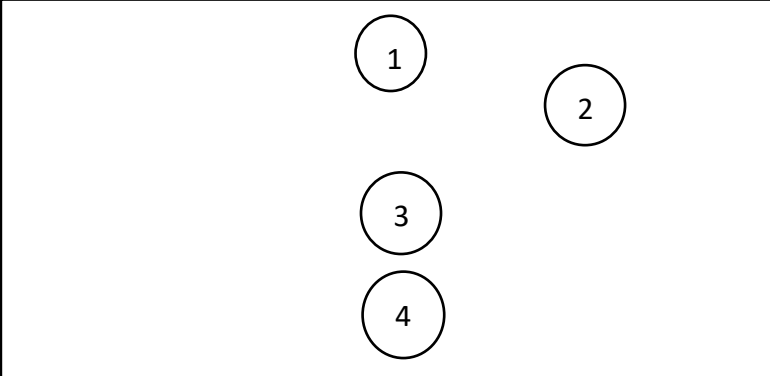
Tabel 4.8 *Storyboard* Wujud Benda Gas

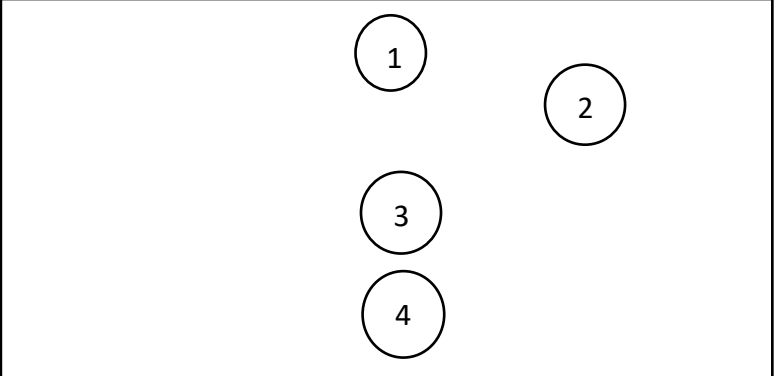
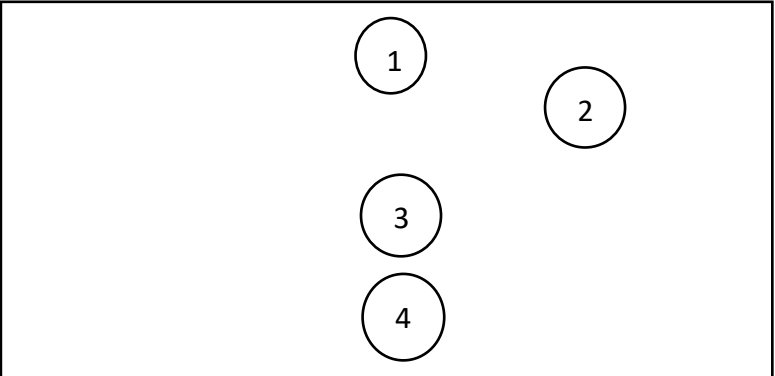
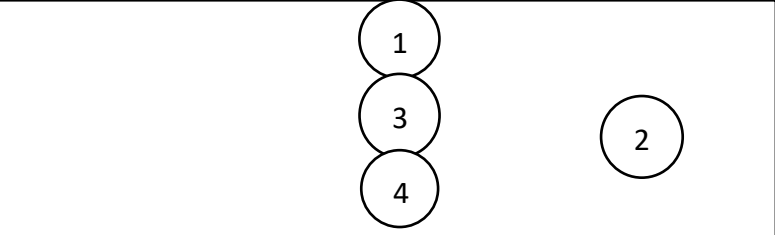
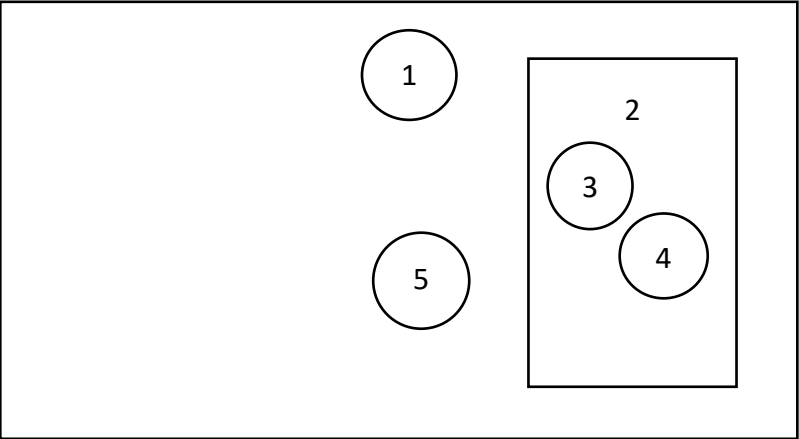
Tampilan	Keterangan
<p>TAMPILAN 1</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UIN Kediri &amp; Logo PGMI</li> <li>2. Nama Pembuat video</li> <li>3. Nama Materi "WUJUD BENDA GAS"</li> <li>4. Kelas IV</li> <li>5. Gambar bu guru</li> </ol>
<p>TAMPILAN 2</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Elemen-Element</li> <li>3. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 3</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan "Doa Sebelum Belajar"</li> <li>2. Tulisan Arab Doa Sebelum Belajar</li> </ol>
<p>TAMPILAN 4</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis "Pengertian Wujud Benda Gas"</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>

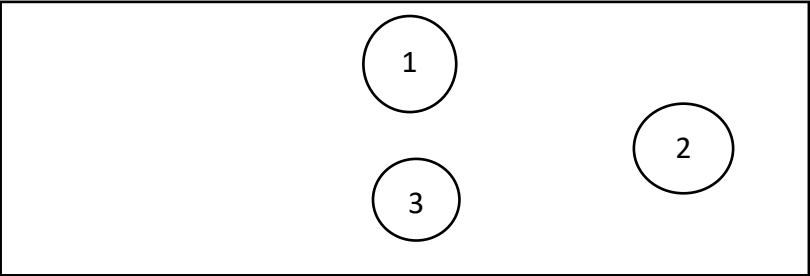
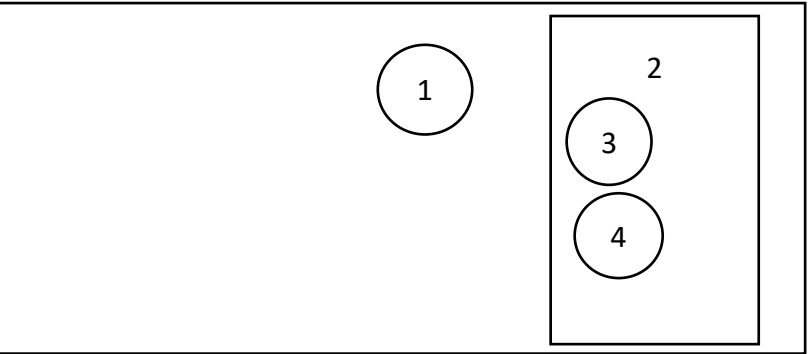
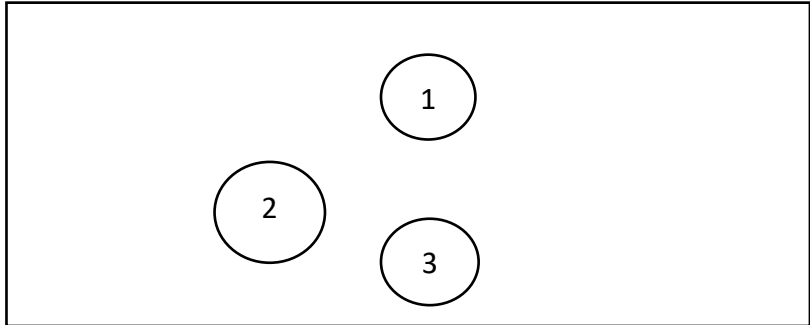
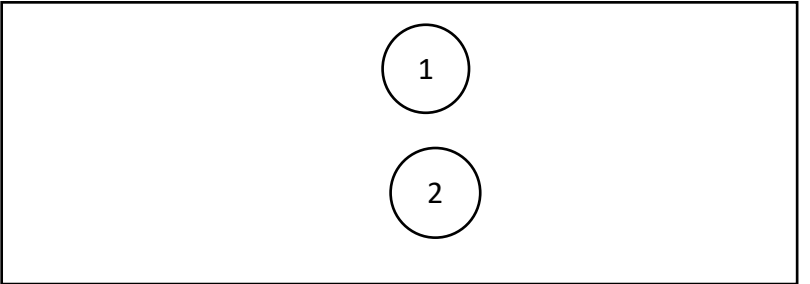
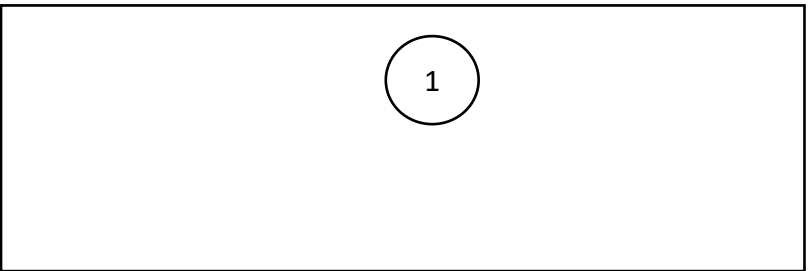
<p>TAMPILAN 5</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Balon</li> <li>3. Balon udara</li> <li>4. Tabung lpg</li> <li>5. Tabung lpg</li> <li>6. Tabung lpg</li> <li>7. Balon</li> <li>8. Tabung lpg</li> </ol>
<p>TAMPILAN 6</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis "Contoh Wujud Benda Gas"</li> <li>3. Elemen-Element</li> </ol>
<p>TAMPILAN 7</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Balon</li> <li>3. Balon udara</li> <li>4. Tabung lpg</li> <li>5. Tabung lpg</li> <li>6. Tabung lpg</li> <li>7. Balon</li> <li>8. Tabung lpg</li> <li>9. Balon udara</li> <li>10. Balon udara</li> <li>11. Balon udara</li> </ol>
<p>TAMPILAN 8</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis "Karakteristik Wujud Benda Gas"</li> <li>3. Elemen-Element</li> </ol>

<p>TAMPILAN 9</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li><li>2. Balon</li><li>3. Tabung lpg</li><li>4. Balon</li><li>5. Tabung lpg</li><li>6. Tabung lpg</li></ol>
<p>TAMPILAN 10</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li><li>2. Papan yang berisi game berupa barcode QR</li><li>3. Gambar benda gas</li></ol>
<p>TAMPILAN 11</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li></ol>

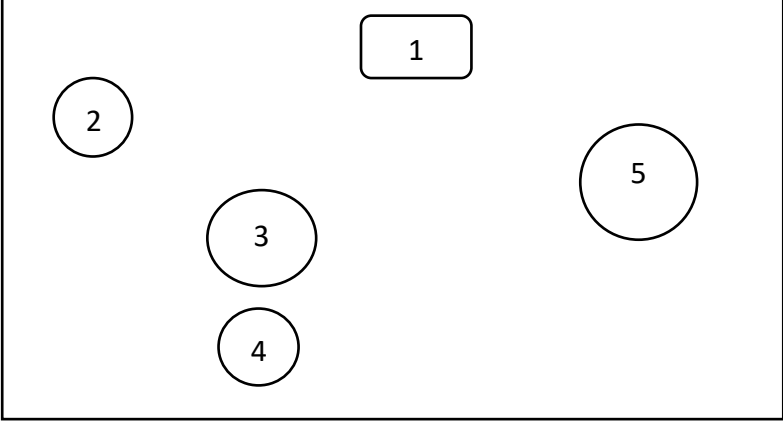
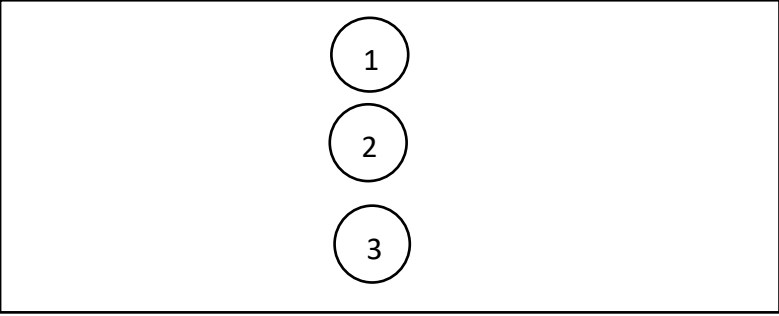
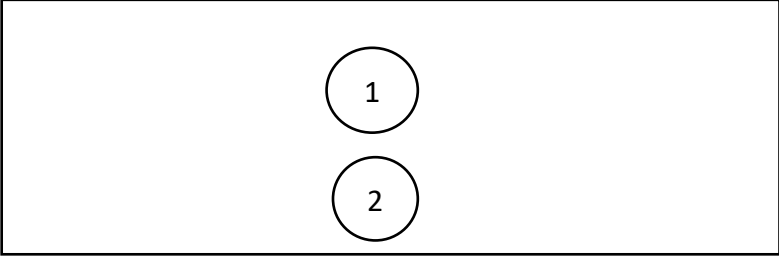
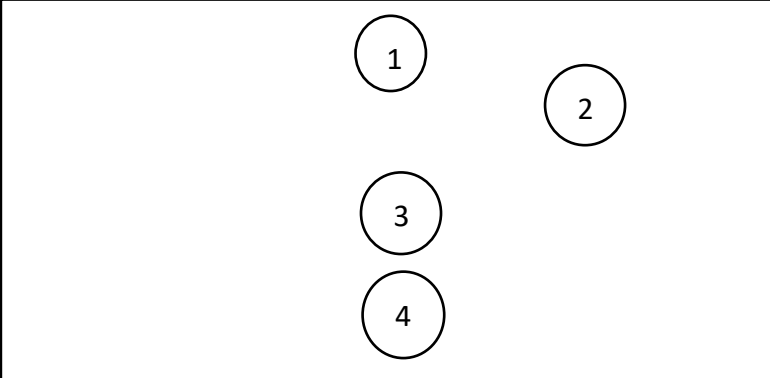
Tabel 4.9 *Storyboard* Perubahan Wujud Benda Membeku

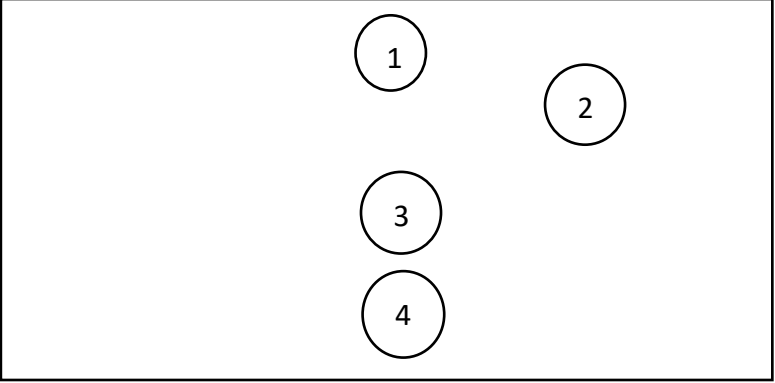
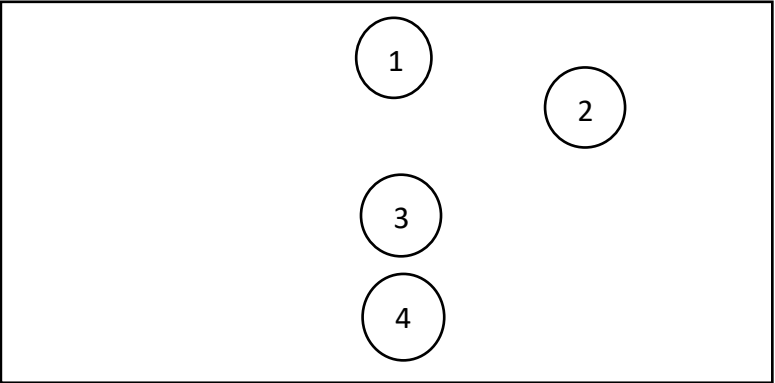
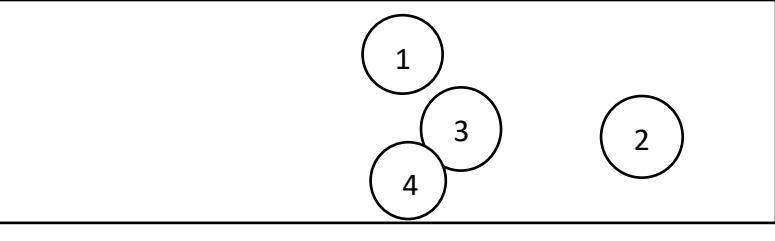
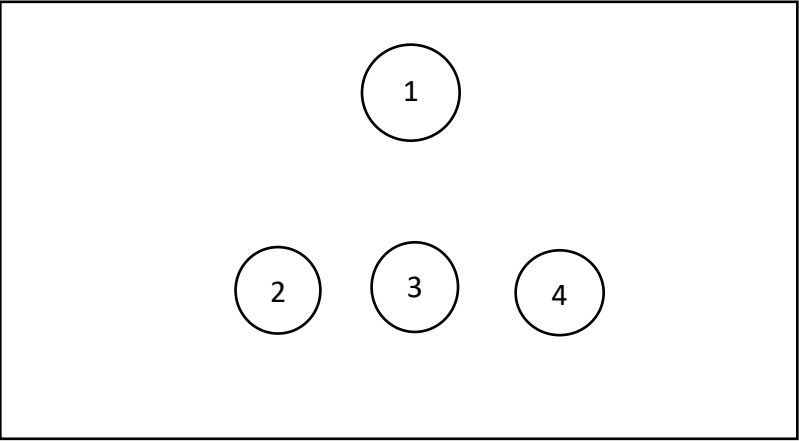
Tampilan	Keterangan
<p>TAMPILAN 1</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UIN Kediri &amp; Logo PGMI</li> <li>2. Nama Pembuat video</li> <li>3. Nama Materi "PERUBAHAN WUJUD BENDA MEMBEKU"</li> <li>4. Kelas IV</li> <li>5. Gambar bu guru</li> </ol>
<p>TAMPILAN 2</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Elemen-Element</li> <li>3. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 3</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan "Doa Sebelum Belajar"</li> <li>2. Tulisan Arab Doa Sebelum Belajar</li> </ol>
<p>TAMPILAN 4</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis "Peubahan Wujud Benda Membeku"</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>

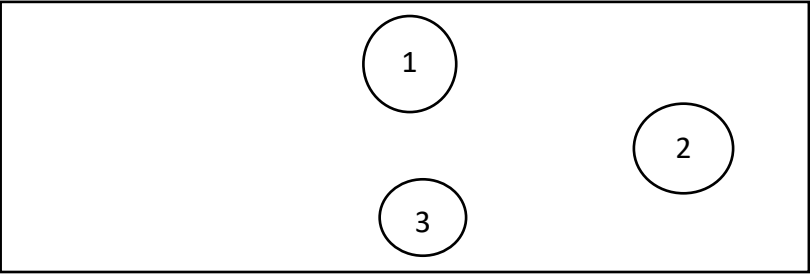
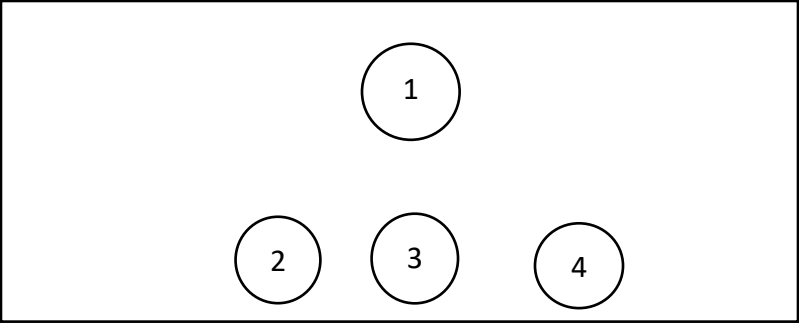
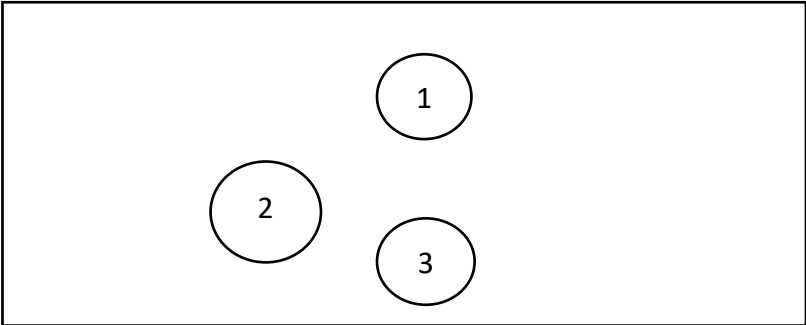
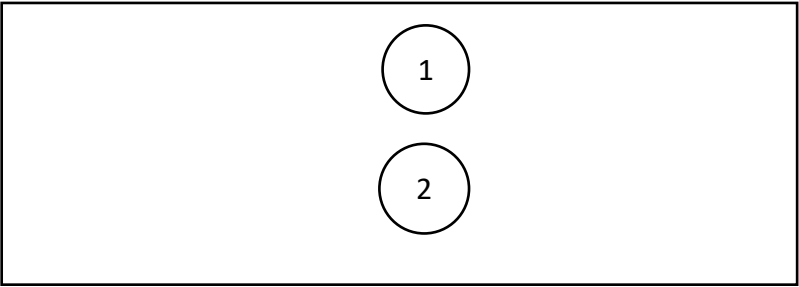
<p>TAMPILAN 5</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Peubahan Wujud Benda Membeku”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 6</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Peubahan Wujud Benda Membeku”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 7</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Contoh Perubahan Wujud Benda Membeku ”</li> <li>3. Elemen-Elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 8</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Gambar kulkas</li> <li>3. Gambar es batu yang ada di dalam kulkas</li> <li>4. Gambar coklat batang</li> <li>5. Elemen-elemen</li> </ol>

<p>TAMPILAN 9</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Faktor Penyebab Perubahan Wujud Benda Membeku”</li> <li>3. Elemen-Element</li> </ol>
<p>TAMPILAN 10</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Kulkas</li> <li>3. ES batu</li> <li>4. Coklat Membeku</li> </ol>
<p>TAMPILAN 11</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan yang berisi game berupa barcode QR materi perubahan wujud benda membeku</li> <li>3. Elemen-elemen</li> </ol>
<p>TAMPILAN 12</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Pindai disini!”</li> <li>2. Papan barcode-QR</li> </ol>
<p>TAMPILAN 13</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> </ol>

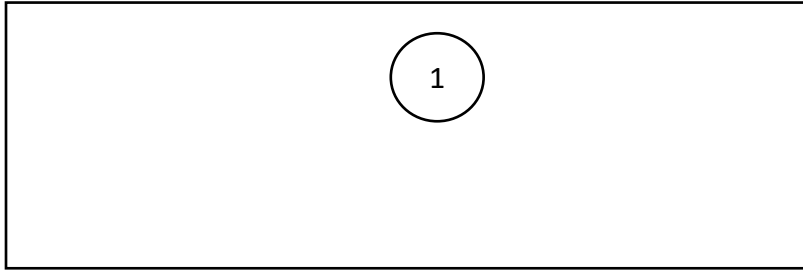
Tabel 4.10 Storyboard Perubahan Wujud Benda Mencair

Tampilan	Keterangan
<p>TAMPILAN 1</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UIN Kediri &amp; Logo PGMI</li> <li>2. Nama Pembuat video</li> <li>3. Nama Materi "PERUBAHAN WUJUD BENDA MENCAIR"</li> <li>4. Kelas IV</li> <li>5. Gambar bu guru</li> </ol>
<p>TAMPILAN 2</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Elemen-Element</li> <li>3. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 3</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan "Doa Sebelum Belajar"</li> <li>2. Tulisan Arab Doa Sebelum Belajar</li> </ol>
<p>TAMPILAN 4</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis "Peubahan Wujud Benda Mencair"</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>

<p>TAMPILAN 5</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Peubahan Wujud Benda Mencair”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 6</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Peubahan Wujud Benda Mencair”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 7</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Contoh Perubahan Wujud Benda Mencair”</li> <li>3. Elemen-Elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 8</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Gambar mentega dipanaskan di atas kompor</li> <li>3. Gambar es batu meleleh diatas piring</li> <li>4. Gambar lilin meleleh</li> </ol>

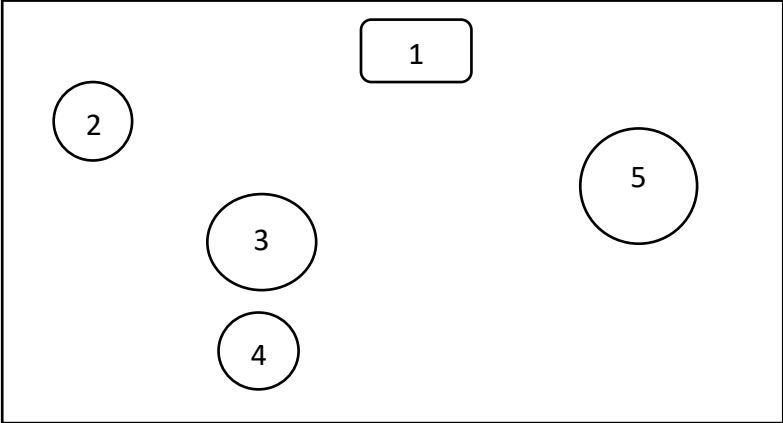
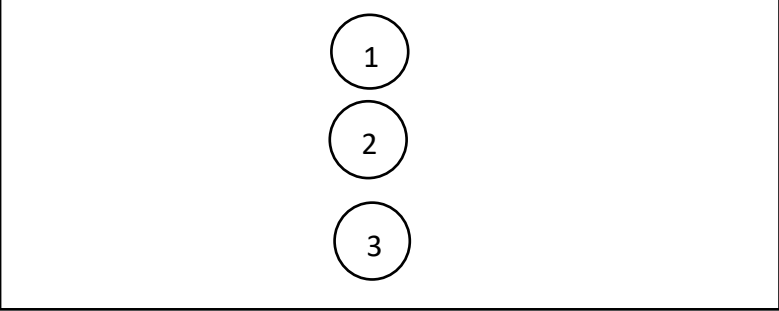
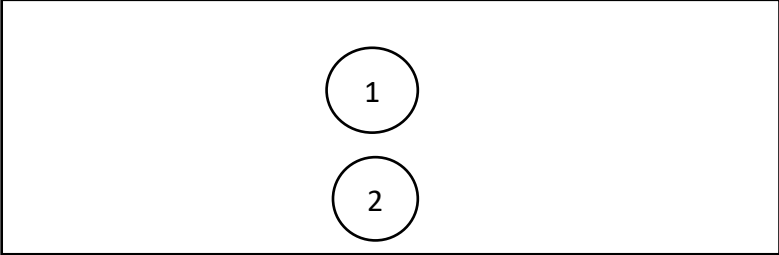
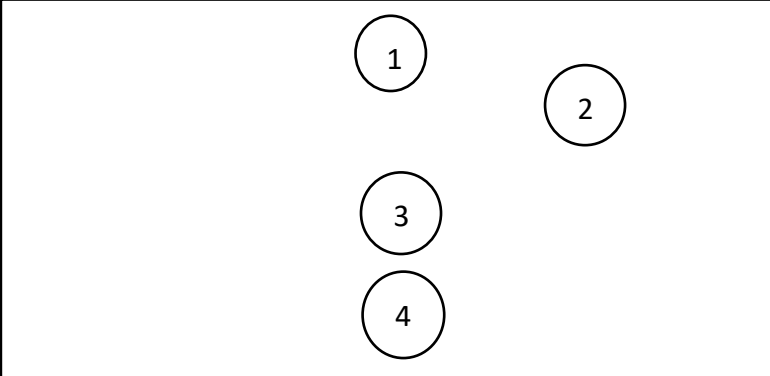
<p>TAMPILAN 9</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Faktor Penyebab Perubahan Wujud Benda Mencair”</li> <li>3. Elemen-Element</li> </ol>
<p>TAMPILAN 10</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Gambar mentega dipanaskan di atas kompor</li> <li>3. Gambar es batu meleleh di piring</li> <li>4. Gambar lilin meleleh</li> </ol>
<p>TAMPILAN 11</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan yang berisi game berupa barcode QR materi perubahan wujud benda mencair</li> <li>3. Elemen-elemen</li> </ol>
<p>TAMPILAN 12</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Pindai disini!”</li> <li>2. Papan barcode-QR</li> </ol>

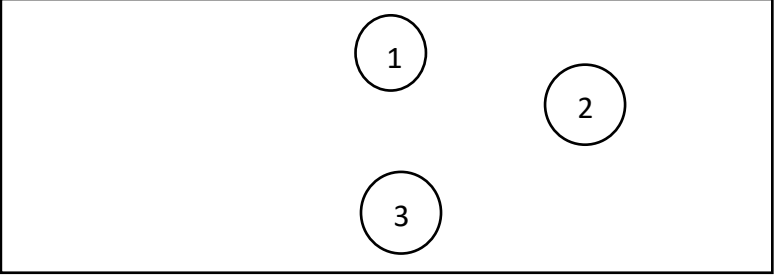
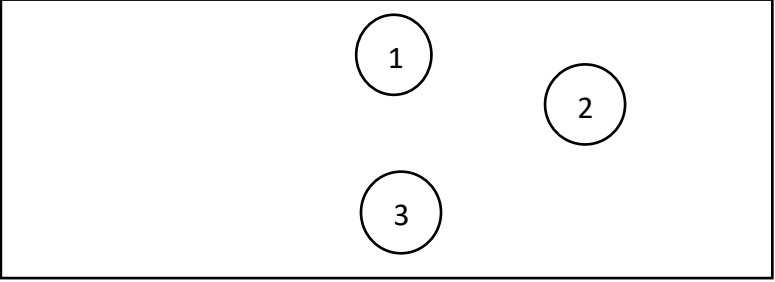
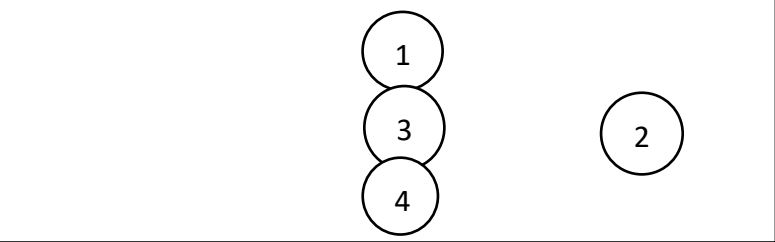
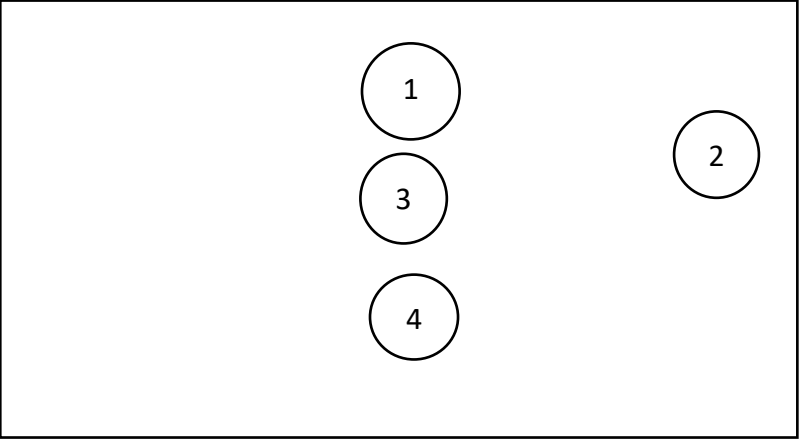
TAMPILAN 13

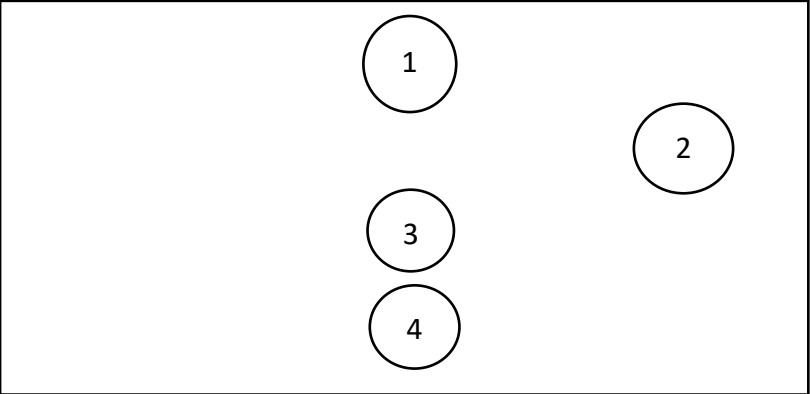
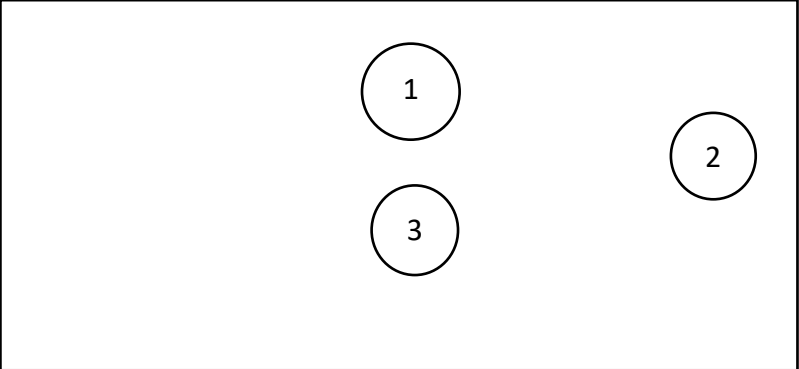
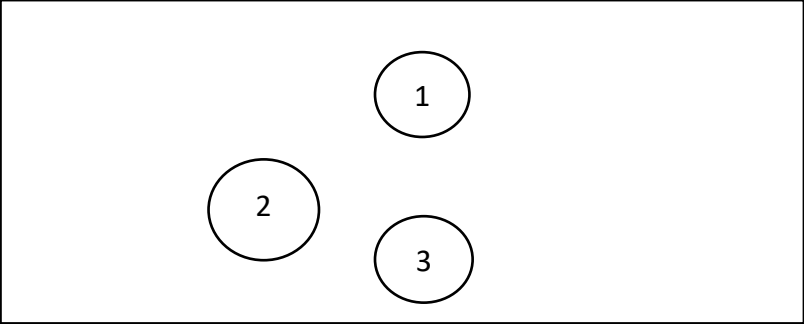
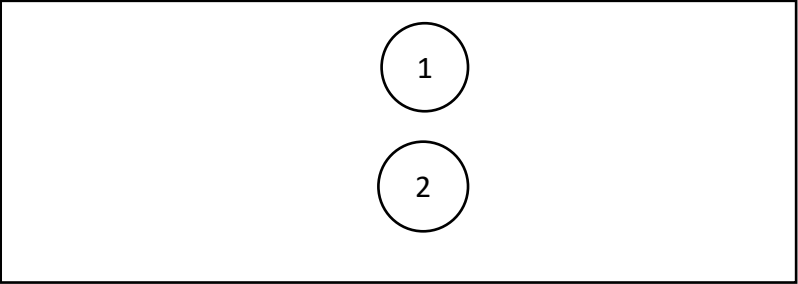


1. Gambar bu guru

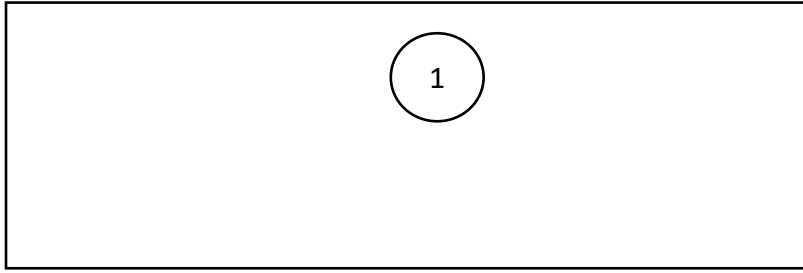
Tabel 4.11 *Storyboard* Perubahan Wujud Benda Menguap

Tampilan	Keterangan
<p>TAMPILAN 1</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UIN Kediri &amp; Logo PGMI</li> <li>2. Nama Pembuat video</li> <li>3. Nama Materi "PERUBAHAN WUJUD BENDA MENGUAP"</li> <li>4. Kelas IV</li> <li>5. Gambar bu guru</li> </ol>
<p>TAMPILAN 2</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Elemen-Element</li> <li>3. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 3</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan "Doa Sebelum Belajar"</li> <li>2. Tulisan Arab Doa Sebelum Belajar</li> </ol>
<p>TAMPILAN 4</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis "Peubahan Wujud Benda Menguap"</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>

<p>TAMPILAN 5</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Peubahan Wujud Benda Menguap”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 6</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Peubahan Wujud Benda Menguap”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 7</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Contoh Perubahan Wujud Benda Menguap”</li> <li>3. Elemen-Elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 8</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Contoh Perubahan Wujud Benda Menguap”</li> <li>3. Gambar baju di jemur di terik mata hari</li> <li>4. Elemen-Elemen</li> <li>5. Meja</li> </ol>

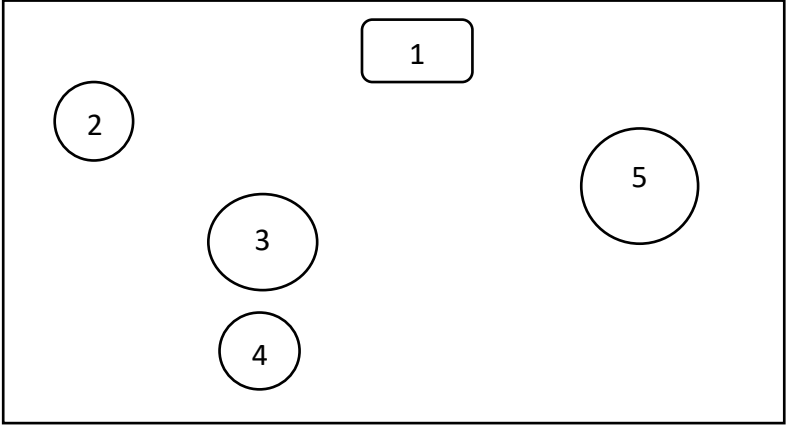
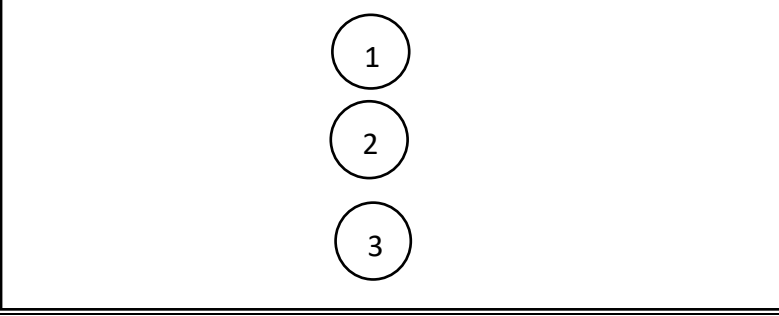
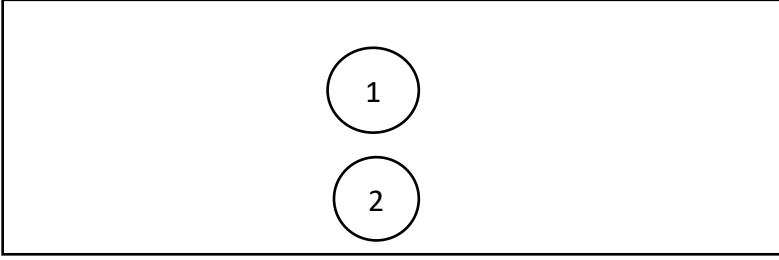
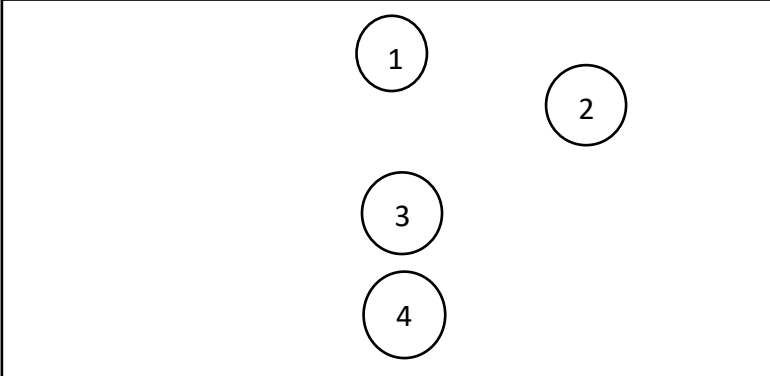
<p>TAMPILAN 9</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Faktor Penyebab Perubahan Wujud Benda Menguap”</li> <li>3. Elemen-elemen gambar benda menguap</li> </ol>
<p>TAMPILAN 10</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Faktor Penyebab Perubahan Wujud Benda Menguap”</li> <li>3. Elemen-elemen gambar benda mmenguap</li> </ol>
<p>TAMPILAN 11</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan yang berisi game berupa barcode QR materi perubahan wujud benda menguap</li> <li>3. Elemen-elemen</li> </ol>
<p>TAMPILAN 12</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Pindai disini!”</li> <li>2. Papan barcode-QR</li> </ol>

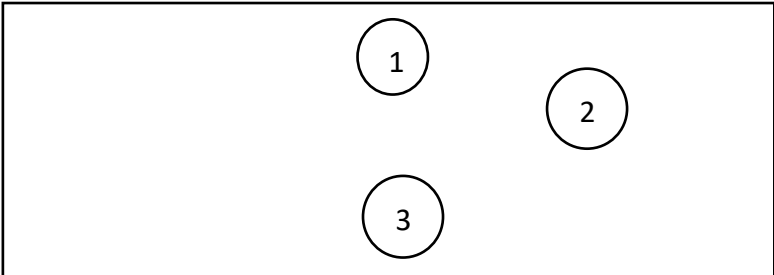
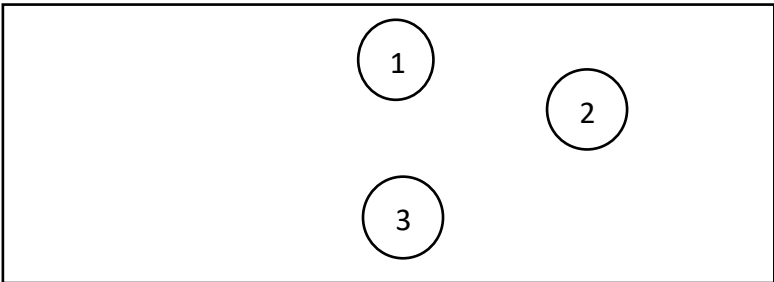
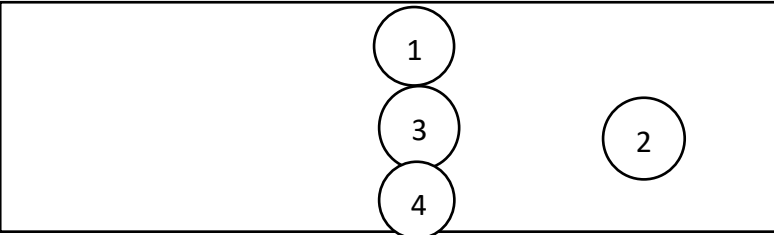
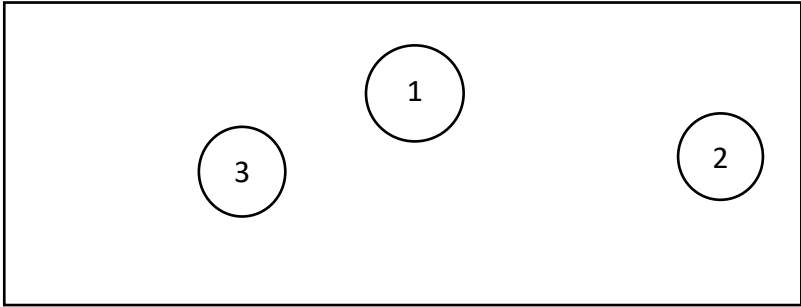
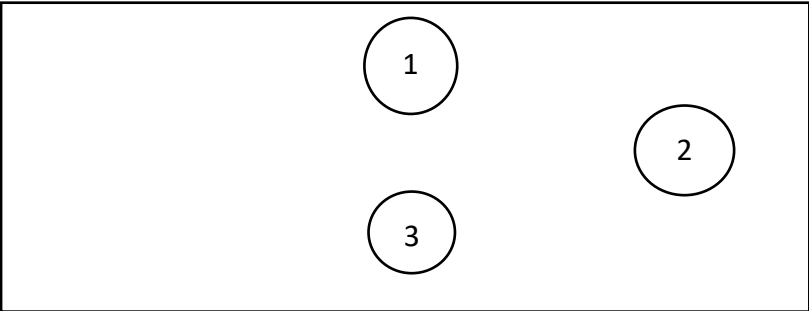
TAMPILAN 13

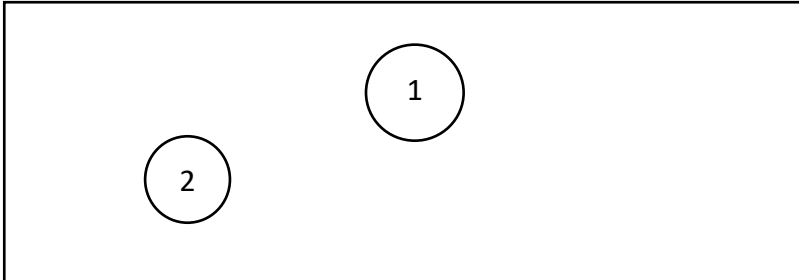
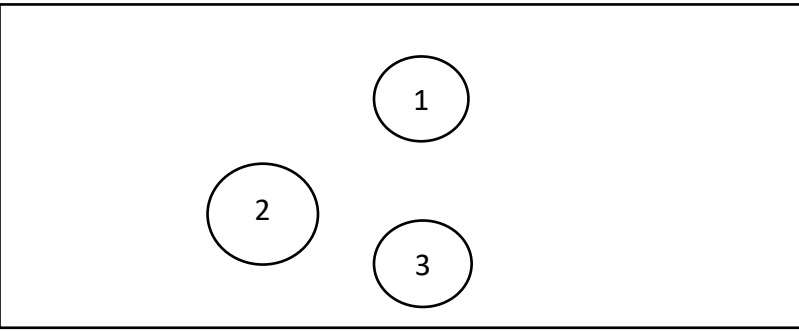
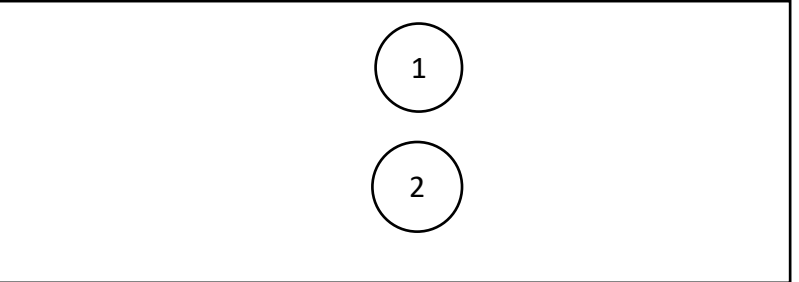
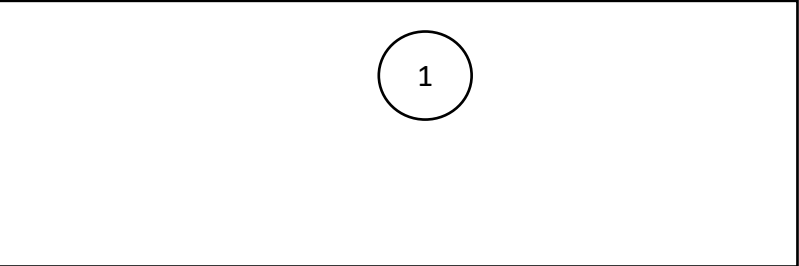


1. Gambar bu guru

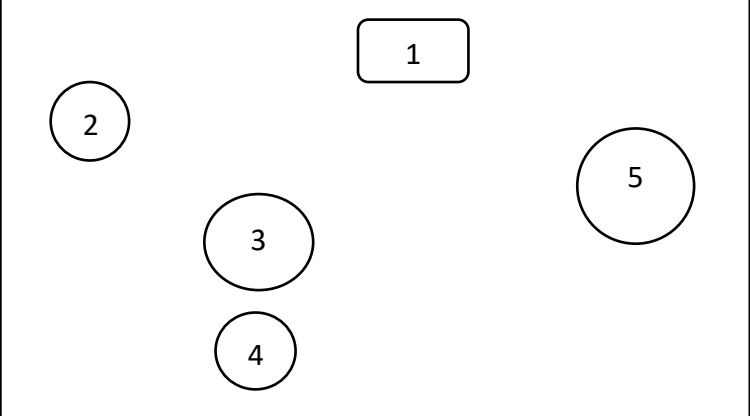
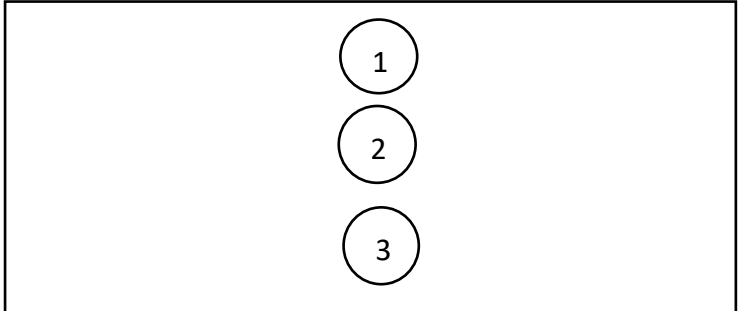
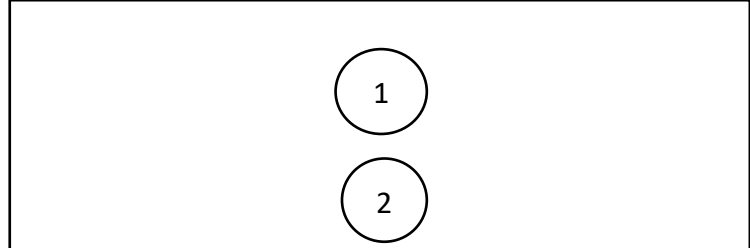
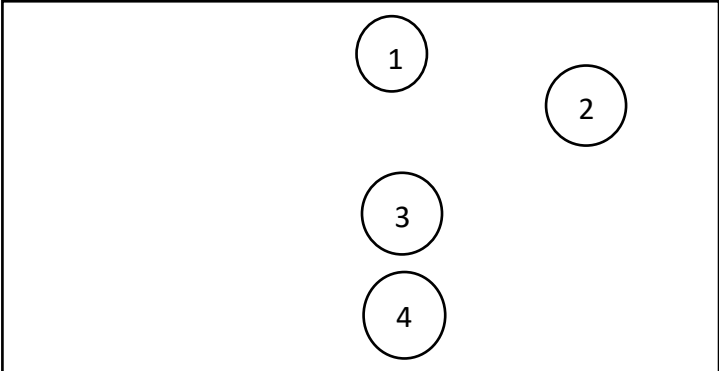
Tabel 4.12 *Storyboard* Perubahan Wujud Benda Mengembun

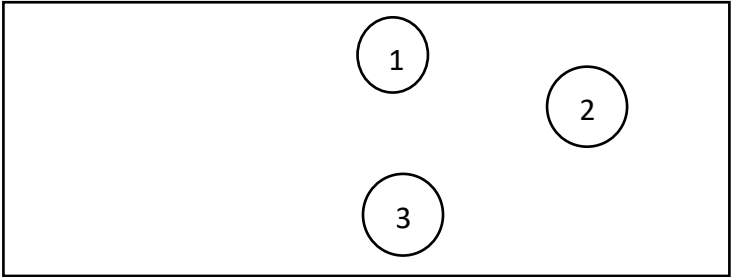
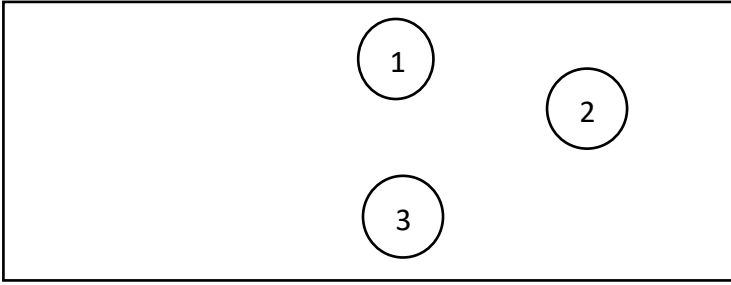
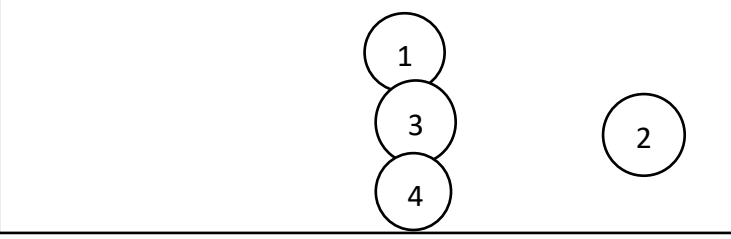
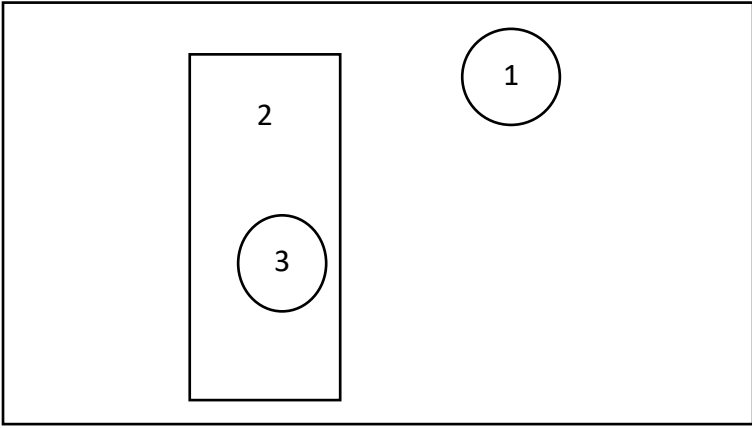
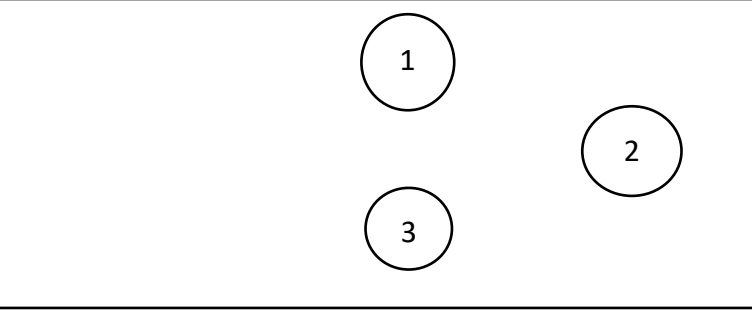
Tampilan	Keterangan
<p>TAMPILAN 1</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UIN Kediri &amp; Logo PGMI</li> <li>2. Nama Pembuat video</li> <li>3. Nama Materi "PERUBAHAN WUJUD BENDA MENGEMBUN"</li> <li>4. Kelas IV</li> <li>5. Gambar bu guru</li> </ol>
<p>TAMPILAN 2</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>6. Elemen-Element</li> <li>7. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 3</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan "Doa Sebelum Belajar"</li> <li>2. Tulisan Arab Doa Sebelum Belajar</li> </ol>
<p>TAMPILAN 4</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis "Peubahan Wujud Benda Mengembun"</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>

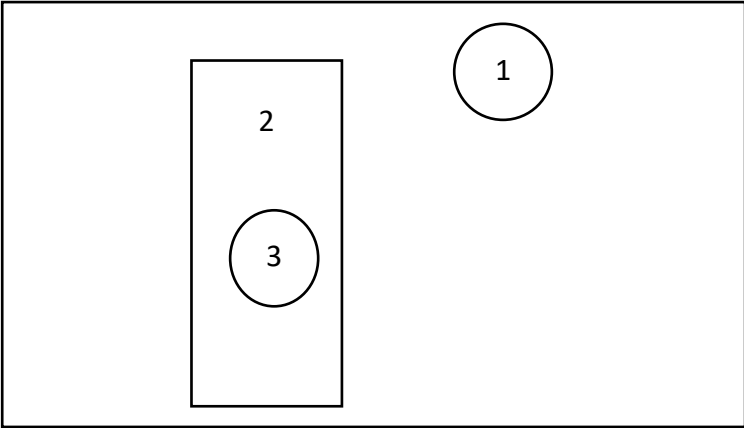
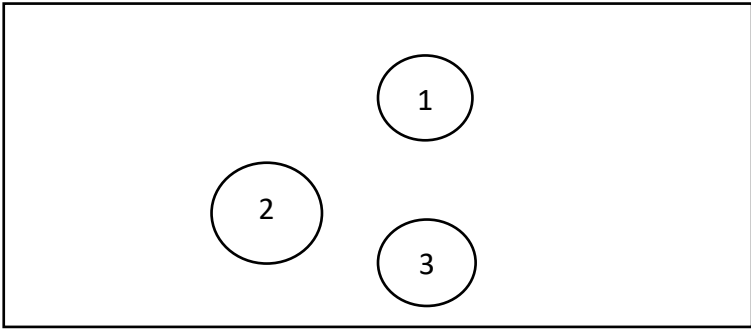
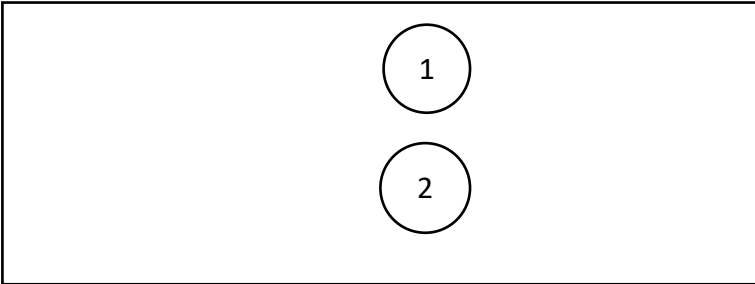
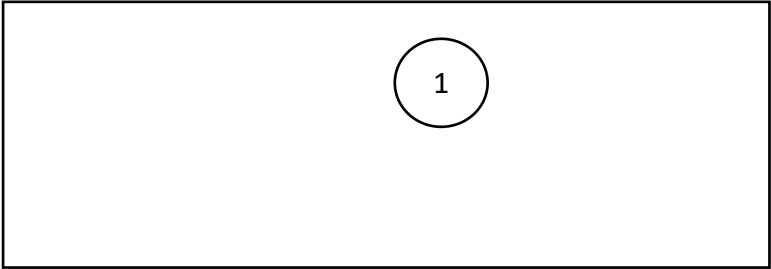
<p>TAMPILAN 5</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Peubahan Wujud Benda Mengembun”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 6</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Peubahan Wujud Benda Mengembun”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 7</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Contoh Perubahan Wujud Benda Mengembun”</li> <li>3. Elemen-Elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 8</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Daun yang berembun</li> <li>3. Jendela yang berembun</li> </ol>
<p>TAMPILAN 9</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Faktor Penyebab Perubahan Wujud Benda Mengembun”</li> <li>3. Meja</li> </ol>

<p>TAMPILAN 10</p>  <p>A rectangular frame containing two circles. Circle 1 is positioned in the upper right area, and circle 2 is positioned in the lower left area.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li><li>2. Daun yang berembun</li></ol>
<p>TAMPILAN 11</p>  <p>A rectangular frame containing three circles. Circle 1 is at the top center, circle 2 is at the bottom left, and circle 3 is at the bottom right.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li><li>2. Papan yang berisi game berupa barcode QR materi perubahan wujud benda mengembun</li><li>3. Elemen-elemen</li></ol>
<p>TAMPILAN 12</p>  <p>A rectangular frame containing two circles stacked vertically. Circle 1 is on top, and circle 2 is on the bottom.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tulisan "Pindai disini!"</li><li>2. Papan barcode-QR</li></ol>
<p>TAMPILAN 13</p>  <p>A rectangular frame containing a single circle labeled 1, centered within the frame.</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li></ol>

Tabel 4.13 *Storyboard* Perubahan Wujud Benda Menyublim

Tampilan	Keterangan
<p>TAMPILAN 1</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Logo UIN Kediri &amp; Logo PGMI</li> <li>2. Nama Pembuat video</li> <li>3. Nama Materi “PERUBAHAN WUJUD BENDA MENYUBLIM”</li> <li>4. Kelas IV</li> <li>5. Gambar bu guru</li> </ol>
<p>TAMPILAN 2</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Elemen-Element</li> <li>3. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 3</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulisan “Doa Sebelum Belajar”</li> <li>2. Tulisan Arab Doa Sebelum Belajar</li> </ol>
<p>TAMPILAN 4</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Peubahan Wujud Benda Menyublim”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>

<p>TAMPILAN 5</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Peubahan Wujud Benda Menyublim”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 6</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Pengertian Peubahan Wujud Benda Menyublim”</li> <li>3. Elemen-elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 7</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Contoh Perubahan Wujud Benda Menyublim”</li> <li>3. Elemen-Elemen</li> <li>4. Meja</li> </ol>
<p>TAMPILAN 8</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Lemari</li> <li>3. Kapur barus</li> </ol>
<p>TAMPILAN 9</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar bu guru</li> <li>2. Papan Tulis “Faktor Penyebab Perubahan Wujud Benda Menyublim”</li> <li>3. Meja</li> </ol>

<p>TAMPILAN 10</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li><li>2. Lemari</li><li>3. Kapur barus</li></ol>
<p>TAMPILAN 11</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li><li>2. Papan yang berisi game berupa barcode QR materi perubahan wujud benda menyublim</li><li>3. Elemen-elemen</li></ol>
<p>TAMPILAN 12</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tulisan "Pindai disini!"</li><li>2. Papan barcode-QR</li></ol>
<p>TAMPILAN 13</p> 	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Gambar bu guru</li></ol>

### 3. *Development* (Tahap Pengembangan)

#### a. Tahap Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi

##### Canva.


Tahap ketiga dalam model pengembangan ADDIE adalah fase yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Tahapan ini mencakup proses perencanaan pembuatan media pembelajaran. Pada tahap pengembangan ini, peneliti menciptakan media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah disusun, dengan menggabungkan semua komponen seperti gambar, materi, dan audio untuk menghasilkan media pembelajaran berupa Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva. Hasil pembuatan media dan validasi produk dilakukan oleh para ahli. Peneliti merancang produk di aplikasi Canva. Hasil pengembangan media yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:

- 1) Mendesain tampilan video menggunakan aplikasi canva dengan menggunakan elemen yang ada dan gambar pendukung untuk mempercantik tampilan media video animasi.
- 2) Selain menggunakan aplikasi canva, media ini menggunakan *Adobe premiere* untuk nge animasi gambar ke video.
- 3) Di dalam video animasi terdapat link *wordwall* berisi *game* materi.
- 4) Setelah video sudah jadi dan sudah siap di tonton lalu diupload melalui *google drive*.
- 5) Setelah pengeditan selesai link siap untuk dibagikan dan diakses.
- 6) Proses pembuatan poster berisi ringkasan materi menggunakan aplikasi canva dengan menggunakan elemen yang ada dan gambar pendukung untuk mempercantik tampilan.
- 7) Setelah mendesain poster video animasi yang ada di *google drive* linknya video disalin lalu ditempel di poster sesuai nama materi yang ada di poster.
- 8) Setelah mendesain melalui aplikasi canva maka desain yang sudah jadi disimpan dalam bentuk pdf.
- 9) Mendesain tampilan buku pedoman penggunaan media menggunakan aplikasi canva dengan menggunakan gambar pendukung untuk mempercantik buku pedoman.


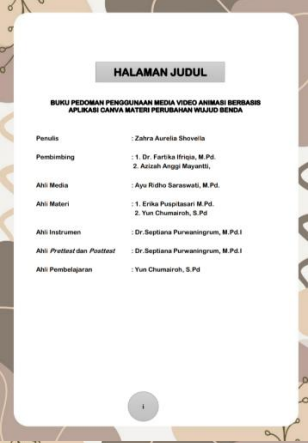

- 10) Setelah itu link *google drive* video animasi dan link *wordwall* di tampilkan di buku pedoman penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva.
- 11) Bukan hanya itu cover/tampilan awal video animasi dan tampilan awal *wordwall* / cover diampikan melalui buku pedoman penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva.
- 12) Selain itu, ada juga poster dan Lembar kerja peserta didik (LKPD) juga ditampilkan di dalam buku pedoman penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva.
- 13) Setelah itu buku pedoman penggunaan media di susun mulai dari cover hingga profil pengembangan.

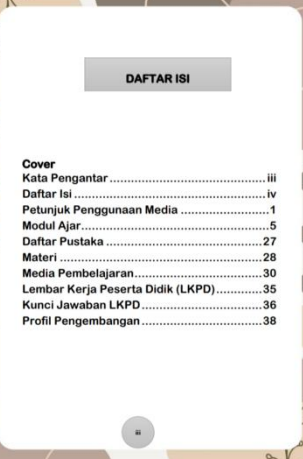
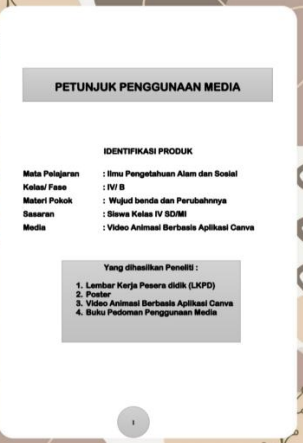


Adapun tahapan pengembangan media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva sebagai berikut:

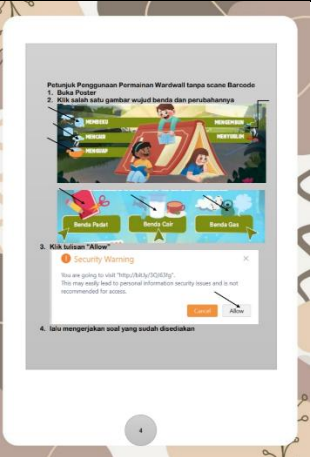
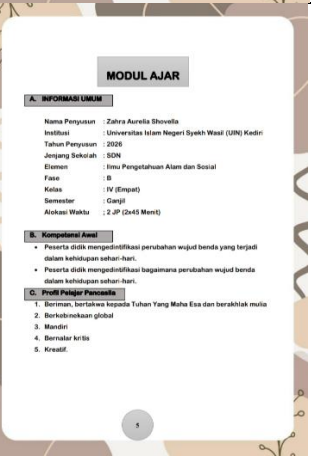

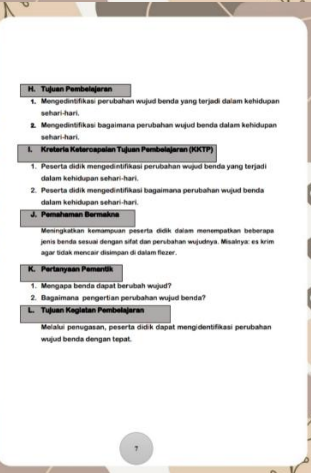
Tabel 4.14 Tahap Pengembangan Poster

Tampilan	Keterangan
	<p>Tampilan poster berisi judul “Wujud benda dan perubahannya”, berisi gambar dan tulisan pengertian wujud benda, macam-macam wujud benda, pengertian perubahan wujud benda, macam-macam perubahan wujud benda dan nama pembuat poster</p>


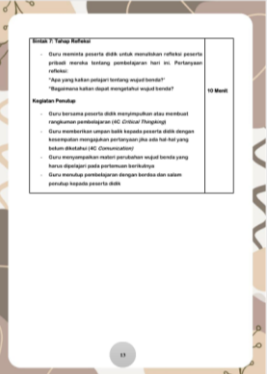
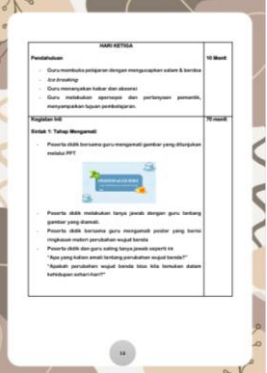


Tabel 4.15 Tahap Pengembangan Buku Pedoman Penggunaan Media

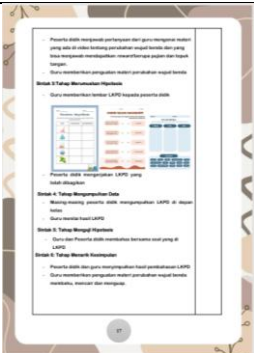



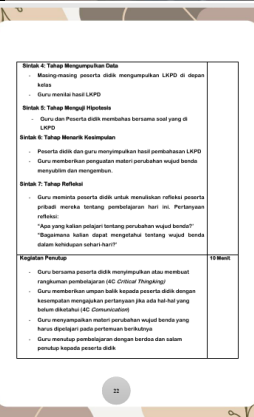
Tampilan	Keterangan
	<p>Tampilan ke-1 buku pedoman penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva berisi judul Buku Pedoman Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Fase B/ Kelas IV”</p>
	<p>Tampilan ke-2 halaman judul berisi nama penulis, pembimbing, ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli instrumen dan ahli <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>.</p>
	<p>Tampilan ke-3 berisi kata pengantar yang telah disusun oleh penyusun.</p>

	<p>Tampilan ke-4 berisi daftar isi seperti no halaman kata pengantar, no halaman daftar isi, no halaman petunjuk penggunaan media, no halaman modul ajar, no halaman daftar pustaka, no halaman materi, no halaman media pembelajaran, no halaman LKPD, no halaman kunci jawaban LKPD, o=no halaman profil pengembangan.</p>
	<p>Tampilan ke-5 berisi petunjuk penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva, identifikasi produk dan yang dihasilkan peneliti.</p>
	<p>Tampilan ke-6 berisi langkah-langkah penggunaan media video animasi berbasis aplikasi canva mulai dari membuka HP, buka poster, klik salah satu tulisan macam-macam wujud benda dan perubahnya, lalu klik "Allow" setelah itu video siap di tonton.</p>
	<p>Tampilan ke-7 berisi petunjuk penggunaan <i>wordwall</i> mulai dari <i>screensot barcode-QR</i> di akhir video animasi berbasis aplikasi canva lalu buka aplikasi google, klik bagian gambar <i>google lens</i>, <i>scane barcode-Qr</i> setelah itu akan muncul <a href="https://wordwall.net">https://wordwall</a> klik tulisan tersebut lanjut klik <i>start/</i> mulai.</p>

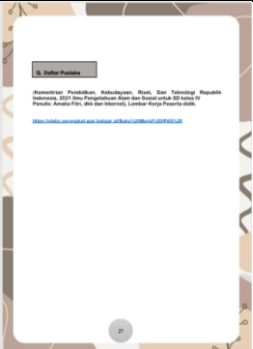




	<p>Tahap ke-8 berisi petunjuk penggunaan <i>wordwall</i> tanpa <i>scane barcode</i>, mulai dari buka poster , klik satu gambar wujud benda dan rubahannya, lalu klik “Allow”, lalu klik mulai mengerjakan soal yang telah disediakan.</p>
	<p>Tahap ke-9 berisi modul ajar, informasi umum seperti nama penyusun modul, institusi, tahun penyusun, jenjang sekolah, elemen, fase, kelas, semester dan alokasi waktu. Dan berisi kompetensi awal dan profil pelajar pancasila.</p>
	<p>Tahap ke-10 berisi sarana prasarana, target peserta didik, pendekatan model dan metode pembelajaran dan Capaian pembelajaran (CP).</p>
	<p>Tahap ke-11 berisi tujuan pembelajaran (TP), KKTP, Pemahaman bermakna dan tujuan kegiatan pembelajaran.</p>






	<p>Tahap ke-11 berisi kegiatan pembelajaran hari pertama mulai dari pendahuluan, kegiatan inti sintak 1, sintak 2, sintak 3 dan alokasi waktu,</p>
	<p>Tahap ke-12 berisi kegiatan penutup, alokasi waktu dan kegiatan hari kedua mulai dari pendahuluan, kegiatan inti dan sintak 1 yang berisi PPT</p>
	<p>Tahap ke-13 berisi kegiatan lanjutan dari sintak 1 dan gambar video animasi wujud benda pada dan wujud benda cair.</p>
	<p>Tahap ke-14 berisi lanjutan sintak 1 dan gambar video animasi wujud benda gas dan sintak 2 berisi pertanyaan.</p>

	<p>Tahap ke-15 berisi lanjutan sintak 2 , sinak 3 berisi gambar LKPD, sintak 4 , sintak 5, dan sintak 6.</p>
	<p>Tahap ke-16 berisi sintak 7, kegiatan penutup dan alokasi waktu 10 menit.</p>
	<p>Tahap ke-17 berisi kegiatan pembelajaran hari ketiga mulai dari pendahuluan , kegiatan inti sintak 1 yang berisi gambar PPT.</p>
	<p>Tahap ke-18 berisi lanjutan dari sintak 1 yaitu mengamati video animasi perbahan wujud benda membeku dan perubahan wujud benda mencair.</p>
	<p>Tahap ke-19 berisi lanjutan dari sintak 1 yang berisi mengamati video animasi perubahan wujud benda menguap dan sintak 2 berisi pertanyaan.</p>







	<p>Tahap ke-20 berisi lanjutan dari sintak 2, sintak 3 berisi gambar menurumkan hipotensi yang berisi beberapa LKPD,</p>
	<p>Tahap ke-21 berisi tahap keempat kegiatan pembelajaran mulai dari pendahuluan, kegiatan inti, sintak 1 dan alokasi waktu sintak 1 yang berisi tahap mengamati gambar PPT.</p>
	<p>Tahap ke-22 berisi lanjutan dari sintak 1 yaitu video animasi perbahan wujud benda mengembun dan perubahan wujud benda menyublim.</p>
	<p>Tahap ke-23 berisi sintak 2 yang berisi pertanyaan, sintak 3 berisi beberapa LKPD.</p>
	<p>Tahap ke-24 berisi sintak 4 pengumpulan data, sintak 5 tahap menguji hipotensi, sintak 6 tahap menarik kesimpulan, sintak 7 tahap refleksi</p>









	<p>Tahap ke-29 berisi daftar pustaka.</p>
	<p>Tahap ke-30 berisi lampiran tentang materi pengertian perubahan wujud benda, pengertian wujud bendam, karakteristik wujud benda dan contoh wujud benda.</p>
	<p>Tahap ke-31 berisi materi tentang macam-macam perubahan wujud benda, pengertian perubahan wujud benda membeku, mencair, menguap, menyublim, mengembun dan materi tentang faktor erjadinya perubahan wujud benda.</p>
	<p>Tahap ke-32 berisi tentang media pembelajaran seperti link ppt, link video animasi dan link <i>wordwall</i>.</p>
	<p>Tahap ke-33 berisi soal lembar peserta didik (LKPD).</p>

	Tahap ke-34 berisi soal LKPD pengayaan dan LKPD soal Remidi
	Tahap ke-35 berisi beberapa soal LKPD
	Tahap ke-36 berisi beberapa Jawaban LKPD
	Tahap ke-37 berisi profil pengembangan muali dari foto, nama, jabatan, instalasi, email, no hp, alamat, harapan unuk pengguna.
	Tahap ke-38 cover penutup berisi kata-kata dan gambar sekolah






Tabel 4.16 Tahap Pengembangan Video Animasi Wujud Benda Padat




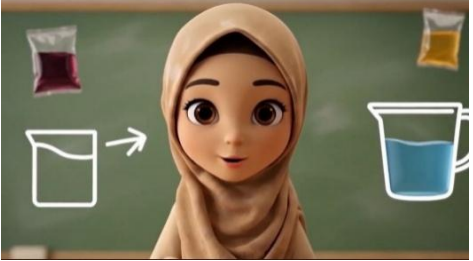

Tampilan	Keterangan
	Tampilan ke-1 berisi Judul “MATERI WUJUD BENDA PADAT KELAS IV”, nama pembuat video dan ucapan kalimat pembuka berupa salam
	Tampilan ke-2 berisi salam pembuk dan bu guru yang berbicara “mari kita belajar tentang wujud benda padat”
	Tampilan ke-3 berisi doa sebelum belajar
	Tampilan ke-4 berisi gambar bu guru dan papan tulis yang berisi tulisan “Pengertian wujud benda padat”
	Tampilan ke-5 berisi penjelasan pengertian wujud benda padat
	Tampilan ke-6 berisi gambar bu guru dan papan tulis yang berisi tulisan “contoh wujud benda padat”


	<p>Tampilan ke-7 bu guru yang sedang menunjukan contoh wujud benda padat</p>
	<p>Tampilan ke-8 berisi gambar bu guru dan papantulis yang berisi tulisan “karakteristik wujud benda padat”</p>
	<p>Tampilan ke-9 bu guru yang sedang memberi penjelasan karakteristik wujud benda padat beserta gambar</p>
	<p>Tampilan ke-10 bu guru yang sedang menunjukan kode QR untuk game pembelajaran materi wujud benda padat</p>
	<p>Tampilan 11 kode QR untuk game pembelajaran materi wujud benda padat</p>

	Tampilan ke-12 berisi penutup
---	-------------------------------





Tabel 4.17 Tahap Pengembangan Video Animasi Wujud Benda Cair







Tampilan	Keterangan
	Tampilan ke-1 berisi Judul “MATERI WUJUD BENDA CAIR KELAS IV”, nama pembuat video dan ucapan kalimat pembuka berupa salam
	Tampilan ke-2 berisi salam pembuka dan bu bu guru yang berbicara “mari kita belajar tentang wujud benda cair”
	Tampilan ke-3 berisi doa sebelum belajar
	Tampilan ke-4 berisi gambar bu guru dan papan tulis yang berisi tulisan “Pengertian wujud benda cair”
	Tampilan ke-5 berisi penjelasan pengertian wujud benda cair beserta gambar


	<p>Tampilan ke-6 berisi gambar bu guru dan papan tulis yang berisi tulisan “contoh wujud benda cair”</p>
	<p>Tampilan ke-7 bu guru yang sedang menunjukan contoh wujud benda cair</p>
	<p>Tampilan ke-8 berisi gambar bu guru dan papan tulis yang berisi tulisan “karakteristik wujud benda cair”</p>
	<p>Tampilan ke-9 bu guru yang sedang memberi penjelasan karakteristik wujud benda cair beserta gambar</p>
	<p>Tampilan ke- 10 berisi CODE QR</p>

	Tampilan ke-11 berisi penutup
---	-------------------------------






Tabel 4.18 Tahap Pengembangan Video Animasi Wujud Benda Gas







Tampilan	Keterangan
	Tampilan ke-1 berisi Judul “MATERI WUJUD BENDA GAS KELAS IV”, nama pembuat video dan ucapan kalimat pembuka berupa salam
	Tampilan ke-2 berisi salam pembuka dan bu guru yang berbicara “mari kita belajar tentang wujud benda gas”
	Tampilan ke-3 berisi doa sebelum belajar
	Tampilan ke-4 berisi gambar bu guru dan papan tulis yang berisi tulisan “Pengertian wujud benda gas”



	<p>Tampilan ke-5 berisi penjelasan pengertian wujud benda gas beserta gambar</p>
	<p>Tampilan ke-6 berisi gambar bu guru dan papan tulis yang berisi tulisan “contoh wujud benda gas”</p>
	<p>Tampilan ke-7 bu guru yang sedang menunjukan contoh wujud benda gas</p>
	<p>Tampilan ke-8 berisi gambar bu guru dan papan tulis yang berisi tulisan “karakteristik wujud benda gas”</p>
	<p>Tampilan ke-9 bu guru yang sedang memberi penjelasan karakteristik wujud benda gas beserta gambar</p>
	<p>Tampilan ke- 10 berisi CODE QR</p>

	Tampilan ke-11 penutup
---	------------------------





Tabel 4.19 Tahap Pengembangan Video Animasi Perubahan Wujud Benda Membeku







Tampilan	Keterangan
	Tampilan ke-1 berisi Judul “MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA MEMBEKU KELAS IV”, nama pembuat video dan ucapan kalimat pembuka berupa salam
	Tampilan ke-2 berisi salam pembuka dan bu guru mengajak belajar bersama pada pertemuan hari ini
	Tampilan ke-3 berisi doa sebelum belajar
	Tampilan ke-4 bu guru menjelaskan materi hari ini yaitu perubahan wujud benda membeku
	Tampilan ke-5 bu guru menjelaskan pengertian perubahan wujud benda membeku



	<p>Tampilan ke-6 bu guru menjelaskan pengertian perubahan wujud benda membeku beserta Kebalikanya</p>
	<p>Tampilan ke-7 bu guru menjelaskan ada beberapa contoh perubahan membeku</p>
	<p>Tampilan ke-8 bu guru menunjukan contoh perubahan membeku</p>
	<p>Tampilan ke-9 bu guru menjelaskan ada faktor penyebab terjadinya perubahan wujud benda membeku</p>
	<p>Tampilan ke-10 bu guru menunjukan beserta mejelaskan terjadinya perubahan wujud benda membeku</p>
	<p>Tampilan ke-11 berisi Game latihan soal berupa kode QR</p>

 <p>Pindai Disini!</p>	<p>Tampilan ke-12 berisi gambar kode QR permainan latihan soal materi perubahan wujud benda Membeku</p>
	<p>Tampilan ke-13 penutup</p>





Tabel 4.20 Tahap Pengembangan Video Animasi Perubahan Wujud Benda Mencair







Tampilan	Keterangan
	Tampilan ke-1 berisi Judul “MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDAMENCAIR KELAS IV”, nama pembuat video dan ucapan kalimat pembuka berupa salam
	Tampilan ke-2 berisi salam pembuka dan bu guru mengajak belajar bersama pada pertemuan hari ini
	Tampilan ke-3 berisi doa sebelum belajar
	Tampilan ke-4 bu guru menjelaskan materi hari ini yaitu perubahan wujud benda mencair
	Tampilan ke-4 bu guru menjelaskan materi hari ini yaitu perubahan wujud benda mencair
	Tampilan ke-5 bu guru menjelaskan pengertian perubahan wujud benda mencair



	<p>Tampilan ke-6 bu guru menjelaskan pengertian perubahan wujud benda mencair beserta Kebalikanya</p>
	<p>Tampilan ke-7 bu guru menjelaskan ada beberapa contoh perubahan mencair</p>
	<p>Tampilan ke-8 bu guru menunjukan contoh perubahan mencair</p>
	<p>Tampilan ke-9 bu guru menjelaskan ada faktor penyebab terjadinya perubahan wujud benda mencair</p>
	<p>Tampilan ke-10 bu guru menunjukan beserta mejelaskan terjadinya perubahan wujud benda mencair</p>
	<p>Tampilan ke-11 berisi Game latihan soal berupa kode QR</p>

	Tampilan ke-12 berisi gambar kode QR permainan latihan soal materi perubahan wujud benda mencair
	Tampilan ke-13 penutup



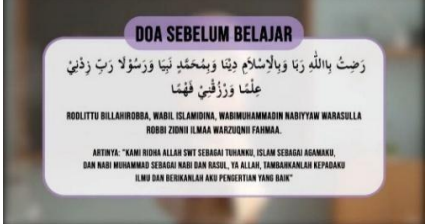



Tabel 4.21 Tahap Pengembangan Video Animasi Perubaham Wujud Benda Menguap








Tampilan	Keterangan
	Tampilan ke-1 berisi Judul “MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA MENGUAP KELAS IV”, nama pembuat video dan ucapan kalimat pembuka berupa salam
	Tampilan ke-2 berisi salam pembuka dan bu guru mengajak belajar bersama pada pertemuan hari ini
	Tampilan ke-3 berisi doa sebelum belajar
	Tampilan ke-4 bu guru menjelaskan materi hari ini yaitu perubahan wujud benda menguap

	<p>Tampilan ke-5 bu guru menjelaskan pengertian perubahan wujud benda menguap</p>
	<p>Tampilan ke-6 bu guru menjelaskan pengertian perubahan wujud benda menguap beserta Kebalikanya</p>
	<p>Tampilan ke-7 bu guru menjelaskan ada beberapa contoh perubahan menguap</p>
	<p>Tampilan ke-8 bu guru menunjukan contoh perubahan menguap</p>
	<p>Tampilan ke-9 bu guru menjelaskan ada faktor penyebab terjadinya perubahan wujud benda menguap</p>
	<p>Tampilan ke-10 bu guru menunjukan beserta mejelaskan terjadinya perubahan wujud benda menguap</p>
	<p>Tampilan ke-11 berisi Game latihan soal berupa kode QR</p>







 <p>Pindai Disini!</p>	<p>Tampilan ke-12 berisi gambar kode QR permainan latihan soal materi perubahan wujud benda menguap</p>
	<p>Tampilan ke-13 penutup</p>




Tabel 4.22 Tahap Pengembangan Video Animasi Perubaham Wujud Benda Mengembun

Tampilan	Keterangan
	Tampilan ke-1 berisi Judul “MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA MENGEMBUN KELAS IV”, nama pembuat video dan ucapan kalimat pembuka berupa salam
	Tampilan ke-2 berisi salam pembuka dan bu guru mengajak belajar bersama pada pertemuan hari ini
	Tampilan ke-3 berisi doa sebelum belajar
	Tampilan ke-4 bu guru menjelaskan materi hari ini yaitu perubahan wujud benda mengembun
	Tampilan ke-5 bu guru menjelaskan pengertian perubahan wujud benda mengembun
	Tampilan ke-6 bu guru menjelaskan pengertian perubahan wujud benda mengembun beserta proses mengembun disebut kondensasi

	<p>Tampilan ke-7 bu guru menjelaskan ada beberapa contoh perubahan mengembun</p>
	<p>Tampilan ke-8 bu guru menunjukkan contoh perubahan mengembun</p>
	<p>Tampilan ke-9 bu guru menjelaskan ada faktor penyebab terjadinya perubahan wujud benda mengembun</p>
	<p>Tampilan ke-10 bu guru menunjukkan beserta menjelaskan terjadinya perubahan wujud benda mengembun</p>
	<p>Tampilan ke-11 berisi Game latihan soal berupa kode QR</p>
	<p>Tampilan ke-12 berisi gambar kode QR permainan latihan soal materi perubahan wujud benda Mengembun</p>
	<p>Tampilan ke-13 penutup</p>

Tabel 4.23 Tahap Pengembangan Video Animasi Perubahan Wujud Benda Menyublim

Tampilan	Keterangan
	Tampilan ke-1 berisi Judul “MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA MENYUBLIM KELAS IV”, nama pembuat video dan ucapan kalimat pembuka berupa salam
	Tampilan ke-2 berisi salam pembuka dan bu guru mengajak belajar bersama pada pertemuan hari ini
	Tampilan ke-3 berisi doa sebelum belajar
	Tampilan ke-5 bu guru menjelaskan pengertian perubahan wujud benda menyublim
	Tampilan ke-6 bu guru menjelaskan pengertian perubahan wujud benda menyublim
	Tampilan ke-7 bu guru menjelaskan ada beberapa contoh perubahan menyublim

	<p>Tampilan ke-8 bu guru menunjukan contoh perubahan wujud benda menyublim</p>
	<p>Tampilan ke-9 bu guru menjelaskan ada faktor penyebab terjadinya perubahan wujud benda menyublim</p>
	<p>Tampilan ke-10 bu guru menunjukan beserta mejelaskan terjadinya perubahan wujud benda menyublim</p>
	<p>Tampilan ke-11 berisi Game latihan soal berupa kode QR</p>
	<p>Tampilan ke-12 berisi gambar kode QR permainan latihan soal materi perubahan wujud benda Menyublim</p>
	<p>Tampilan ke-13 penutup</p>

Setelah proses perancangan dan pengembangan media pembelajaran berupa Video Animasi yang berbasis Aplikasi Canva selesai, langkah berikutnya adalah melakukan validasi media pembelajaran kepada para ahli. Tujuannya adalah untuk menilai kelayakan media yang akan digunakan. Berikut adalah hasil validasi dari para validator:

## b. Hasil Validasi Ahli

Dalam penelitian ini, terdapat lima jenis validasi ahli yang akan dilakukan. Yang pertama adalah validasi ahli Instrumen, yang kedua adalah validasi ahli media, yang ketiga adalah validasi ahli materi, yang keempat adalah validasi ahli pembelajaran, dan yang kelima adalah validasi ahli *Pretest* dan *Posttest*. Tujuannya adalah untuk mengetahui kelayakan media yang akan digunakan. Berikut ini adalah hasil validasi dari validator.

### 1) Validasi Ahli Instrumen

Validasi instrumen ini dilakukan pada tanggal 3 Maret 2026. Validator ahli instrumen dalam penelitian ini adalah Ibu Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I, yang merupakan dosen di UIN Syekh Kediri dan mengajar mata kuliah perangkat pembelajaran. Data yang diperoleh dari validator ahli media terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif.

#### a. Data Kuantitatif

Berikut merupakan hasil analisis dari validasi ahli instrumen sebagai berikut:

**Tabel 4.24 Hasil Validasi Ahli Instrumen**

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan petunjuk pengisian instrument				✓	
2.	Kejelasan rumusan butir instrument				✓	
3.	Kejelasan indikator setiap aspek					✓
4.	Keseuaian indikator dengan soal					✓
5.	Kecocokan indikator dengan butir					✓
6.	Kecukupan jumlah butir instrument				✓	
7.	Mudah dipahami responden					✓
<b>Hasil Keseluruhan</b>		<b>92%</b>				
<b>Rata—Rata</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli instrumen:

$$\rho = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$\rho = \frac{69}{75} \times 100\%$$

$$= 92\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

**Tabel 4.25 Kritik dan saran dari Validator Ahli Instrumen**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ibu Dr.Septiana Purwaningrum, M.Pd.I,	Terdapat beberapa butir yang tidak sesuai dan terdapat pernyataan yang memiliki arti ganda

Hasil perhitungan dari validasi oleh ahli instrumen menunjukkan angka 92% dengan kriteria kelayakan "layak dengan revisi sesuai saran". Dalam angket yang diisi oleh validator ahli instrumen, dinyatakan bahwa media video animasi yang berbasis aplikasi Canva ini "layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran". Kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli instrumen mencakup beberapa butir yang tidak sesuai dengan indikator serta pernyataan yang memiliki makna ganda

b. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam validasi ahli instrumen mencakup kritik dan saran dari Ibu Septi Purwanigrum, M.Pd.I, yang merupakan ahli dalam bidang ini. Kritik dan saran beliau mencakup: Beberapa butir tidak sesuai dan terdapat pernyataan yang memiliki makna ganda. Oleh karena itu, peneliti perlu memperbaiki instrumen sebelum melakukan uji coba.

2) Validasi Ahli Media

Validasi instrumen ini dilakukan pada tanggal 3 Maret 2026. Validator ahli instrumen dalam penelitian ini adalah Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd, yang merupakan dosen di UIN Syekh Wasil Kediri. Data yang diperoleh dari validator ahli media terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif.

a. Data Kuantitatif

Berikut merupakan hasil analisis dari validasi ahli media sebagai berikut:

**Tabel 4. 26 Hasil Validasi Ahli Media**

No	Komponen	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Media Pembelajaran	Kemudahan media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik					✓
		Kesesuaian media pembelajaran dengan materi.					✓
		Kemudahan media untuk membantu guru dalam melakukan pembelajaran.					✓
		Penggunaan media membuat peserta didik aktif				✓	
		Kesesuaian media pembelajaran dengan materi perubahan wujud benda					✓
2.	Tampilan Media Pembelajaran	Daya tarik tampilan gambar animasi					✓
		Kesesuaian background media video animasi					✓
		Kualitas gambar bagus.					✓
		Gambar yang ditampilkan menarik sesuai dengan materi.					✓
		Font yang digunakan dalam media.video animasi					✓
		Tingkat keterbacaan yang digunakan pada media video animasi					✓
		Daya tarik tampilan media video animasi					✓
3.	Aspek penggunaan	Media dapat mempermudah pembelajaran.					✓

	Media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.					✓
<b>Hasil Keseluruhan</b>		<b>98%</b>				
<b>Rata—Rata</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli media:

$$\rho = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$\rho = \frac{69}{70} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

**Tabel 4.27 Kritik dan saran dari Validator Ahli Media**

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.Pd	Nama harus dihilangkan

Hasil perhitungan dari validasi oleh ahli media menunjukkan angka 98% dengan kriteria kelayakan "layak dengan revisi sesuai saran". Dalam angket yang diisi oleh validator ahli media, dinyatakan bahwa media video animasi yang berbasis aplikasi Canva ini "layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran". Kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli media adalah agar penulisan nama dihilangkan.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam validasi ahli media mencakup kritik dan saran dari Ibu Ayu Ridho Saraswati, M.P.d, sebagai ahli media. Kritik dan saran yang beliau berikan antara lain: Nama harus dihapus. Oleh karena itu, peneliti perlu memperbaiki media sebelum melakukan uji coba.

### 3) Validasi Ahli Materi

Validasi materi ini dilakukan pada tanggal 4 Maret 2026. Validator ahli materi 1 dalam penelitian ini adalah Ibu Erika Puspitasari, M.Pd. Beliau adalah dosen di UIN Syekh Wasil Kediri. Validasi materi ini juga dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2026. Validator ahli materi 2 adalah Ibu Yun Chumairoh, S.Pd. Beliau merupakan guru untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas IV A UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Data yang diperoleh dari validator ahli media terdiri dari data kuantitatif dan kualitatif.

#### a. Data Kuantitatif

Berikut merupakan hasil analisis dari validasi ahli media sebagai berikut:

**Tabel 4.28 Hasil Validasi Hasil Materi 1**

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan CP					✓
2.	Kelengkapan materi Perubahan wujud benda					✓
3.	Keluasan materi perubahan wujud benda					✓
4.	Kejelasan dalam pemaparan materi perubahan wujud benda					✓
5.	Kemudahan dalam memahami materi. perubahan wujud benda					✓
6.	Kebenaran penulisan					✓
7.	Metode pembelajaran yang menarik					✓
8.	Meningkatkan hasil belajar peserta didik					✓
9.	Kemudahan mempelajari materi perubahan wujud benda					✓

10.	Bahasa yang mudah dipahami.					✓
11.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna.Fase B					✓
12.	Kejelasan bahasa yang digunakan.					✓
<b>Hasil Keseluruhan</b>		<b>100%</b>				
<b>Kreteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli materi 1:

$$\rho = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$\rho = \frac{60}{60} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

**Tabel 4.29 Kritik dan saran dari Validator Ahli Materi 1**

<b>Nama Validator</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
Erika Puspitasari M.Pd.	Materi sudah benar sudah layak digunakan tanpa revisi.

Hasil perhitungan dari validasi ahli materi 1 adalah 100% dengan kriteria kelayakan "sangat layak digunakan tanpa revisi". Dalam angket, validator ahli materi 1 menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi Canva ini "layak untuk digunakan tanpa revisi". Kritik dan saran dari validator ahli materi 1 adalah bahwa media ini sudah baik dan layak digunakan.

**Tabel 4. 30 Hasil Validasi Materi 2**

No	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan CP					✓
2.	Kelengkapan materi Perubahan wujud benda					✓
3.	Keluasan materi perubahan wujud benda					✓
4.	Kejelasan dalam pemaparan materi perubahan wujud benda					✓
5.	Kemudahan dalam memahami materi.					✓
6.	Kebenaran penulisan					✓
7.	Metode pembelajaran yang menarik					✓
8.	Meningkatkan hasil belajar peserta didik					✓
9.	Kemudahan mempelajari materi perubahan wujud benda					✓
10.	Bahasa yang mudah dipahami.				✓	
11.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna Fase B					✓
12.	Kejelasan bahasa yang digunakan.					✓
<b>Hasil Keseluruhan</b>		<b>98%</b>				
<b>Kreteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli materi 2:

$$\rho = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$\rho = \frac{59}{60} \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

**Tabel 4.31 Kritik dan saran dari Validator Ahli Materi 2**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Yun Chumairoh, S.Pd	Video sudah bagus, materinya lengkap dan sangat menarik, anak-anak antusias menjawab <i>Quiz game wordwall</i> . Layak digunakan di kelas baik melalui link atau video pembelajaran.

Hasil perhitungan dari validasi ahli materi 2 menunjukkan angka 98% dengan kriteria kelayakan "sangat layak digunakan tanpa revisi". Dalam angket yang diisi oleh validator ahli materi 2, dinyatakan bahwa media video animasi yang berbasis aplikasi Canva ini "layak untuk digunakan tanpa revisi". Kritik dan saran yang diberikan oleh validator ahli materi 2 adalah bahwa media ini sudah baik dan layak digunakan.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif pada validasi ahli materi meliputi kritik dan saran dari validasi ahli materi, yang mana validasi ahli media ini Ibu Erika Puspitasari, M.P.d.I dan Ibu Yun Chumairoh, S.Pd Adapun kritik dan saran beliau meliputi: Video sudah bagus, materinya lengkap dan sangat menarik, anak-anak antusias menjawab *Quiz*. Layak digunakan di kelas baik melalui link atau video pembelajaran. Dalam hal ini peneliti layak langsung dilakukan uji coba.

4) Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi pembelajaran ini dilakukan pada tanggal 6 Maret 2026. Validator ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah Ibu Yun Chumairoh, S.Pd. Beliau menjabat sebagai wali kelas IV A di UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Data yang diperoleh oleh validator ahli pembelajaran terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif.

a. Data Kuantitatif

Berikut merupakan hasil analisis dari validasi ahli pembelajaran sebagai berikut:

**Tabel 4.32 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

No	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan media menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran					✓
2.	Muatan materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan					✓
3.	Kejelasan tulisan dalam media video animasi					✓
4.	Kemenarikan warna pada media video animasi					✓
5.	Kemenarikan gambar pada media					✓
6.	Media mudah untuk digunakan					✓
7.	Konten atau isi materi dalam media dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi perubahan wujud benda					✓
8.	Media dapat memperluas wawasan peserta didik					✓
9.	Media sesuai dengan karakteristik peserta didik					✓
10.	Bahasa dalam media mudah untuk dipahami					✓
11.	Media dapat mendorong keaktifan peserta didik					✓
12.	Media dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik					✓
13.	Mmedia dapat menarik minat belajar peserta didik					✓
<b>Hasil keseluruhan</b>		<b>100%</b>				
<b>Kriteria</b>		<b>Sangat Layak</b>				

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli pembelajaran:

$$\rho = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$\rho = \frac{65}{65} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

**Tabel 4.33 Kritik dan saran dari Validator Ahli Pembelajaran**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Yun Chumairoh, S.Pd	Video sudah bagus, materinya lengkap dan sangat menarik, anak-anak antusias menjawab Quiz game wordwall. Layak digunakan di kelas baik melalui link atau video pembelajaran.

Hasil perhitungan dari validasi oleh para ahli pembelajaran menunjukkan 100% dengan kriteria kelayakan "sangat layak digunakan tanpa revisi". Dalam angket yang diisi oleh validator ahli pembelajaran, dinyatakan bahwa media video animasi yang berbasis aplikasi Canva ini "layak untuk digunakan tanpa revisi". Kritik dan saran dari validator ahli media menyatakan bahwa media tersebut sudah baik dan layak digunakan.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif dalam validasi ahli materi mencakup kritik dan saran dari validasi ahli pembelajaran, yang dalam hal ini adalah Ibu Yun Chumairoh, S.Pd. Kritik dan saran beliau mencakup: Video sudah baik, materinya komprehensif dan sangat menarik, anak-anak antusias dalam menjawab Quiz. Materi ini layak digunakan di kelas baik melalui tautan maupun video pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti sebaiknya segera melakukan uji coba.

5) Ahli Soal *Pretest* dan *Posttest*

Validasi Ahli soal *pretest* dan *posttest* ini dilaksanakan pada tanggal 3 maret 2026 Validator ahli soal *pretest* dan *posttest* pada pada penelitian ini adalah Ibu Dr.Septiana Purwaningrum, M.Pd.I Beliau merupakan dosen dari uin sykeh wasil kediri. Data yang diperoleh oleh validator ahli *Pretest* dan *Posttest* berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

a. Data Kuantitatif

Berikut merupakan hasil analisis dari validasi ahli *Pretest Posttest* sebagai berikut:

**Tabel 4. 34 Hasil Validasi Ahli Soal *Pretest* dan *Posttest***

No	Aspek	Instrumen	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Materi	Kesesuaian soal dengan materi perubahan wujud benda					✓
		Kesesuaian soal dengan CP dan TP					✓
2.	Kontruksi	Kejelasan petunjuk pengerjaan					✓
		Kejelasan bahasa soal					✓
		Kejelasan tulisan					✓
3.	Bahasa	Bahasa yang digunakan baik dan benar					✓
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami					✓
		Kesesuaian bahasa yang dengan jenjang Pendidikan sekolah dasar					✓
		Kemampuan soal mengukur hasil belajar					✓
<b>Hasil Keseluruhan</b>			<b>100%</b>				
<b>Kreteria</b>			<b>Sangat Layak</b>				

Berikut merupakan hasil kelayakan keseluruhan pada ahli *Pretest* dan *Posttest*:

$$\rho = \frac{\sum x_1}{\sum x_2} \times 100\%$$

$$\rho = \frac{45}{45} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Keterangan:

$P$  : Persentasi validasi

$\sum x_1$  : Jumlah skor penilaian

$\sum x_2$  : Jumlah skor maksimal / keseluruhan

**Tabel 4.35 Kritik dan saran dari Validator Soal *Pretest* dan *Posttest***

Nama Validator	Kritik dan Saran
Dr.Septiana Purwaningrum, M.Pd.I	Soal-soal yang disusun sudah cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sudah layak digunakan

Hasil perhitungan dari validasi ahli soal *pretest* dan *posttest* yaitu 100% dengan kriteria kelayakan “sangat layak digunakan tanpa revisi”. dalam angket validator ahli soal *pretest* dan *posttest* menyatakan bahwa media video animasi berbasis aplikasi canva ini “layak untuk digunakan tanpa revisi”.

b. Data Kualitatif

Data kualitatif pada validasi ahli materi meliputi kritik dan saran dari validasi ahli soal *Pretest* dan *Posttest*, yang mana validasi ahli *Pretest* dan *Posttest* ini Ibu Septi Purwaningrum, M.P.d I Adapun kritik dan saran beliau meliputi: soal-soal yang disusun sudah cukup sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sudah layak diuji cobakan. digunakan Dalam hal ini sehingga peneliti sudah layak digunakan.

#### **4. *Implementation* (Implementasi)**

Tahap implementasi adalah fase dalam menerapkan media pembelajaran kepada siswa kelas IV di UPT SDN 85 Mandepo Gresik yang dimulai pada tanggal 30 Maret 2026, bertujuan untuk mengetahui tanggapan awal terhadap produk yang dikembangkan, yaitu media video animasi berbasis aplikasi Canva. Langkah pertama dalam tahap ini dilakukan pada tanggal 30 Maret 2026, di mana peneliti memberikan materi tanpa menggunakan media, kemudian siswa diberikan lembar *pretest*. Setelah lembar tersebut diisi, peneliti melanjutkan ke tahap penilaian dan evaluasi. Pada hari kedua, tanggal 31 Maret 2026, peneliti memulai dengan memberikan penjelasan dan menampilkan video animasi. Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva. Dalam media video animasi ini terdapat beberapa sub materi, di mana siswa mempelajari materi 1, 2, dan 3 yang berkaitan

dengan wujud benda padat, cair, dan gas. Setelah itu, siswa satu per satu maju untuk mengerjakan soal di akhir video yang berupa *barcode Wordwall* atau mengklik gambar yang sesuai dengan materi yang ada di poster. Setelah itu, siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada hari ketiga, tanggal 6 April 2026, siswa mempelajari materi 4, 5, dan 6 yang berkaitan dengan perubahan wujud benda membeku, mencair, dan menguap. Setelah itu, siswa satu per satu maju untuk mengerjakan soal di akhir video yang berupa *barcode Wordwall* atau mengklik gambar yang sesuai dengan materi yang ada di poster. Setelah itu, siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada hari keempat, tanggal 7 April 2026, siswa mempelajari materi 7 dan 8 yang berkaitan dengan perubahan wujud benda mengembun dan menyublim. Setelah itu, siswa satu per satu maju untuk mengerjakan soal di akhir video yang berupa *barcode Wordwall* atau mengklik gambar yang sesuai dengan materi yang ada di poster. Setelah itu, siswa mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada hari kelima, tanggal 13 April 2026, peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Peneliti memberikan lembar *posttest* untuk diisi oleh siswa, kemudian dilanjutkan dengan penilaian. Pada tanggal.

a. Uji coba kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 13 April 2026 oleh siswa kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik dengan total 6 anak. Uji coba ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan dan kesiapan media video animasi yang berbasis aplikasi Canva. Siswa diminta untuk mengisi angket yang berisi respon mereka terhadap media video animasi berbasis aplikasi Canva yang telah dikembangkan oleh peneliti. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk menilai kelayakan media tersebut. Adapun hasil tanggapan dari kelompok kecil peserta didik disajikan sebagai berikut:



20.	WTW	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49
21.	ADPY	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	48

c. *Pretest dan Posttest*

Pemberian angket bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media dalam materi perubahan wujud benda. Selain itu, peserta didik juga diberikan *pretest* dan *posttest* untuk menilai peningkatan pemahaman belajar mereka sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva. Sebelum uji coba produk dilaksanakan, peserta didik terlebih dahulu mengerjakan soal *pretest* untuk mengetahui tingkat kemampuan mereka dalam materi perubahan wujud benda. Setelah menyelesaikan *pretest*, tahap selanjutnya adalah proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi aplikasi Canva. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan soal *posttest*. Berikut adalah hasil *pretest* dan *posttest* kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik:

**1) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kecil**

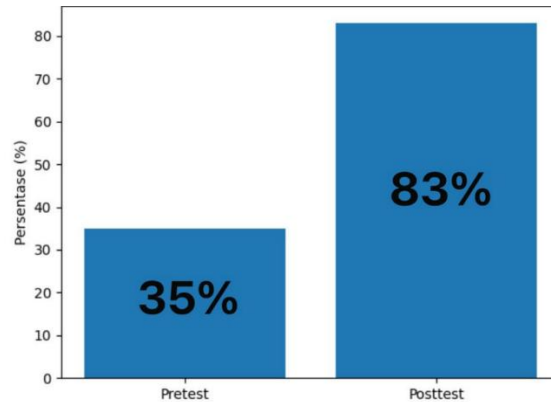
Uji coba kelompok kecil merupakan suatu metode untuk melihat seberapa efektif suatu perangkat pembelajaran. Ini berarti mencoba media tersebut dengan beberapa siswa terlebih dahulu untuk memeriksa cara kerjanya dan hasil apa yang diberikannya sebelum menggunakannya dengan kelompok yang lebih besar. Dalam konteks ini, media yang diuji adalah video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Tes ini dilakukan dengan jumlah siswa sebanyak 6 orang sebagai responden. Berikut data hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS materi perubahan bentuk benda kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik.

**Tabel 4.38 Hasil *Pretest* dan *Posttest* ( Kelompok Kecil)**

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	KKM	Keterangan	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1.	MZA	30	78	Tidak Lulus	80	Lulus
2.	FZA	40	78	Tidak Lulus	80	Lulus
3.	TACE	30	78	Tidak Lulus	90	Lulus
4.	ANA	30	78	Tidak Lulus	80	Lulus
5.	MZA	40	78	Tidak Lulus	80	Lulus

6.	QSK	40	78	Tidak Lulus	90	Lulus
<b>Rata-rata</b>		<b>35%</b>			<b>83%</b>	

### Presentase Peningkatan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Kecil



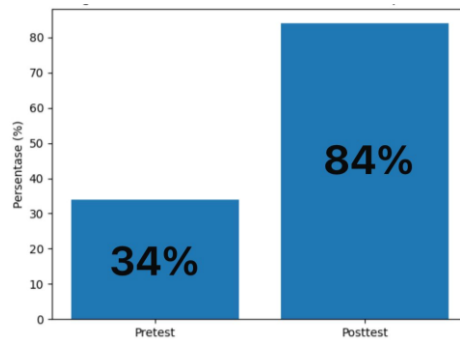
Berdasarkan tabel dan grafik di atas terlihat bahwa rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba kelompok kecil mengalami peningkatan yaitu dari 35% menjadi 83%.

## 2) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Besar

**Tabel 4.39 Hasil *Pretest* dan *Posttest* (Kelompok Besar)**

No	Nama	Nilai <i>pretest</i>	KKM	Keterangan	Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
1.	ASIZ	30	78	Tidak Lulus	80	Lulus
2.	AMI	40	78	Tidak Lulus	80	Lulus
3.	AFZA	30	78	Tidak Lulus	90	Lulus
4.	ADA	30	78	Tidak Lulus	80	Lulus
5.	AM	40	78	Tidak Lulus	80	Lulus
6.	ARF	40	78	Tidak Lulus	90	Lulus
7.	MAA	40	78	Tidak Lulus	90	Lulus
8.	MAR	30	78	Tidak Lulus	90	Lulus
9.	MRAF	40	78	Tidak Lulus	90	Lulus
10.	MDP	30	78	Tidak Lulus	90	Lulus
11.	MHB	30	78	Tidak Lulus	90	Lulus
12.	MRA	30	78	Tidak Lulus	90	Lulus
13.	MFU	30	78	Tidak Lulus	80	Lulus
14.	AAR	30	78	Tidak Lulus	80	Lulus
15.	PSST	40	78	Tidak Lulus	90	Lulus
16.	DAPN	30	78	Tidak Lulus	80	Lulus
17.	DAP	30	78	Tidak Lulus	80	Lulus
18.	AKA	40	78	Tidak Lulus	80	Lulus
19.	FTAP	40	78	Tidak Lulus	90	Lulus
20.	WTW	40	78	Tidak Lulus	80	Lulus
21.	ADPY	30	78	Tidak Lulus	80	Lulus
<b>Rata-rata</b>		<b>34%</b>			<b>84%</b>	

### Presentase Peningkatan *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Besar



Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba kelompok besar mengalami peningkatan, yaitu dari 34% menjadi 84%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan pembelajaran.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahapan kelima dalam model pengembangan ADDIE. Evaluasi tidak hanya dilakukan setelah uji coba media saja, melainkan pada setiap tahapannya mulai dari analisis sampai penerapan. Adanya tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan proses maupun hasil media yang dikembangkan agar pengguna media merasa tertarik dan mudah dalam menerapkannya pada saat pembelajaran.

Evaluasi pada tahap analisis diperoleh setelah melakukan wawancara bersama wali kelas kelas IV-A dan IV-B di UPT SDN 85 Mandepo Gresik, yang mana dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui kendala apa yang sering dialami saat pembelajaran, baik materi, sarana penunjang, maupun kebutuhan peserta didik lainnya. Evaluasi tersebut bertujuan untuk menentukan pengembangan produk yang akan ditawarkan guna memberikan solusi terhadap masalah yang ada.

Evaluasi tahap desain bertujuan untuk memperbaiki desain atau isi materi pada media video animasi berbasis aplikasi canva yang akan dikembangkan. Desain media yang dibuat oleh peneliti, kemudian akan di evaluasi oleh dosen pembimbing.

Evaluasi tahap pengembangan bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap media yang dikembangkan agar layak dan efektif saat diterapkan pada pembelajaran. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli instrumen, ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli soal *pretest* dan *posttest* dan respon peserta didik.

Evaluasi tahap implementasi bertujuan untuk membuktikan bahwa media video animasi berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perubahan wujud benda. Hasil belajar diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah media di uji cobakan

## **B. Analisis Data**

Pada tahap ini, dilakukan analisis data dari uji coba lapangan untuk menilai kelayakan media video animasi berbasis aplikasi canva. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut memenuhi standar kelayakan. Berikut adalah hasil analisis data terkait penilaian kelayakan media video animasi berbasis aplikasi canva.

### **1. Analisis Data Uji Coba Pengembangan**

Hasil respon peserta didik dapat diperoleh dengan penyebaran angket kepada peserta didik. Angket diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media Video animasi berbasis aplikasi canva. Berikut ini hasil respon peserta didik setelah penggunaan media Video animasi berbasis aplikasi canva

a. Uji Coba Kelompok Kecil

**Tabel 4.40 Penilaian Hasil Analisis Data Respon Peserta Didik (Kelompok Kecil)**

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	P (%)	Kreteria
1.	MZA	49	50	98%	Sangat Layak
2.	FZA	47	50	94%	Sangat Layak
3.	TACE	48	50	96%	Sangat Layak
4.	ANA	48	50	96%	Sangat Layak
5.	MZA	47	50	94%	Sangat Layak
6.	QSK	49	50	98%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>288</b>	<b>300</b>	<b>576</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>48</b>	<b>50</b>	<b>96%</b>	
<b>Kriteria</b>					

Berdasarkan tabel 4.40 dapat disimpulkan bahwa dari uji coba media pada kelompok kecil memperoleh hasil rata-rata 96% dengan kategori “sangat layak berdasarkan penilaian hasil analisis data respon peserta didik kelompok kecil”. rata-rata tersebut juga menunjukkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi canva mendapat respon yang baik dari peserta didik dan layak untuk diuji cobakan pada kelompok besar.

b. Uji Coba Kelompok Besar

**Tabel 4. 41 Penilaian Hasil Respon Peserta Didik (Kelompok Besar)**

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Maksimal	P (%)	Kreteria
1.	ASIZ	48	50	96%	Sangat Layak
2.	AMI	48	50	96%	Sangat Layak
3.	AFZA	48	50	96%	Sangat Layak
4.	ADA	49	50	98%	Sangat Layak
5.	AM	48	50	96%	Sangat Layak
6.	ARF	48	50	96%	Sangat Layak
7.	MAA	49	50	98%	Sangat Layak
8.	MAR	48	50	96%	Sangat Layak
9.	MRAF	48	50	96%	Sangat Layak
10.	MDP	49	50	98%	Sangat Layak
11.	MHB	49	50	98%	Sangat Layak

12.	MRA	48	50	96%	Sangat Layak
13.	MFU	48	50	96%	Sangat Layak
14.	AAR	49	50	98%	Sangat Layak
15.	PSST	48	50	96%	Sangat Layak
16.	DAPN	49	50	98%	Sangat Layak
17.	DAP	48	50	96%	Sangat Layak
18.	AKA	49	50	98%	Sangat Layak
19.	FTAP	49	50	98%	Sangat Layak
20.	WTW	49	50	98%	Sangat Layak
21.	ADPY	48	50	96%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>1.017</b>	<b>1.050</b>	<b>2.034</b>	<b>Sangat Layak</b>
<b>Rata-Rata</b>		<b>48</b>	<b>50</b>	<b>96%</b>	
<b>Kreteria</b>					

Berdasarkan data analisis di atas dapat disimpulkan bahwa dari uji coba media pada kelompok besar memperoleh rata-rata 96% dengan kategori “Sangat Layak penilaian hasil analisis data respon peserta didik kelompok besar”. Rata-rata tersebut juga menunjukkan bahwa media video animasi berbasis aplikasi canva mendapat respon yang baik dari peserta didik dan layak untuk diuji cobakan pada kelas IV

#### c. Analisis Data *Pretest* dan *Posttest*

Selain angket respon peserta didik, peneliti juga memberikan soal *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik. Soal yang diberikan sebanyak 10 soal yang berupa pilihan ganda pada peserta didik kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik dengan jumlah 21 peserta didik dan 6 Peserta didik. Pada tahap ini media video animasi berbasis aplikasi canva sudah melalui tahap revisi dan validasi dari para ahli validator, selanjutnya produk di uji coba dengan menggunakan *One group pretest-posttest* yaitu peserta didik kelas IV yang diambil secara keseluruhan.

Tahap selanjutnya siswa diberikan soal *pretest* untuk mengukur hasil belajar peserta didik materi perubahan wujud benda yang disampaikan sebelum menggunakan media pembelajaran. Sedangkan soal *posttest* diberikan kepada siswa setelah menggunakan media video animasi

berbasis aplikasi canva untuk mengukur hasil belajar peserta didik materi perubahan wujud benda.

## 2. Analisis Data Hasil Uji Coba

### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan salah satu teknik analisis data yang bertujuan untuk menguji kenormalan suatu data atau untuk menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui aplikasi IBM SPSS Statistic 27. Dengan data tingkat signifikansi 0,05 Jika signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau data berdistribusi normal, jika signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  diterima atau data berdistribusi tidak normal

**Tabel 4.42 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest Posttest* Kelompok Kecil**

Statistic	Shapiro-Wilk	
	df	Sig.
,907	6	,415
,640	6	,001

**Tabel 4.43 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest Posttest* Kelompok Besar**

	<i>Tests of Normality</i>		
	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	Df	Sig
<i>Pretest</i>	,873	21	,011
<i>Posttest</i>	,753	21	,001

Pada tabel diatas diketahui bahwa hasil data uji normalitas dan analisis data *pretest* dan *posttest* bahwa nilai signifikansi *Shapiro Wilk* pada variabel *pretest* sebesar 0,415 yang menunjukkan bahwa data *pretest*  $> 0,05$  maka data distribusi normal.Selanjutnya pada variabel *posttest* diperoleh data sebesar 0,001 yang menunjukkan bahwa data *posttest*  $> 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal.Berlaku juga pada kelompok besar 0,001  $< 0,05$  maka pada simple

kelompok besar tidak berdistribusi normal, sedangkan pada *posttest* data kelompok besar bagian *pretest*  $0,001 < 0,05$  maka tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu dilakukan uji *Wilcoxon signed Rank test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata rata nilai antara *pretest* dan *posttest*.

b. Uji *Wilcoxon signed Rank test*

Uji *Wilcoxon* merupakan alternatif ketika data tidak berdistribusi normal. Tujuan uji ini adalah untuk menganalisis apakah terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Uji *Wilcoxon* dilakukan dengan menggunakan IBM *SPSS Statistic 27*. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka  $H_0$  diterima, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka  $H_0$  ditolak. Berikut ini adalah hasil perhitungan uji *Wilcoxon* terhadap data *pretest* dan *posttest*.

**Uji *Wilcoxon* Kelompok Kecil**

**Tabel 4. 44 Hasil *Wilcoxon* Uji Kelompok Kecil**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PosttestKecil - PretestKecil	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	6 <sup>b</sup>	3,50	21,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	6		

- a. PosttestKecil < PretestKecil
- b. PosttestKecil > PretestKecil
- c. PosttestKecil = PretestKecil

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	PosttestKecil - PretestKecil
Z	-2,226 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	,026

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 4.44 hasil uji *wilcoxon signed-rank* kelompok kecil diperoleh bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest*, yang ditunjukkan oleh *positive ranks* sebanyak 6, dengan rata-rata peringkat sebesar 3,50 dan jumlah peringkat sebesar 21,00 Tidak terdapat nilai yang lebih rendah pada *posttest* maupun nilai yang

sama. Dengan demikian, hasil uji wilcoxon menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* setelah diterapkannya media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva. Nilai signifikansi hasil uji *wilcoxon* adalah sebesar 0,000, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti penerapan media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

### Uji *Wilcoxon* Kelompok Besar

**Tabel 4. 45 Hasil *Wilcoxon* Uji Kelompok Besar**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
PosttestBesar - PretestBesar	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Positive Ranks	21 <sup>b</sup>	11,00	231,00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	21		

a. PosttestBesar < PretestBesar

b. PosttestBesar > PretestBesar

c. PosttestBesar = PretestBesar

#### Test Statistics<sup>a</sup>

	PosttestBesa r - PretestBesar
Z	-4,047 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	<,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan Tabel 4.45 hasil uji *wilcoxon signed-rank* kelompok besar diperoleh bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai *posttest* dibandingkan *pretest*, yang ditunjukkan oleh *positive ranks* sebanyak 21, dengan rata-rata peringkat sebesar 11,00 dan jumlah peringkat sebesar 231,00. Tidak terdapat nilai yang lebih rendah pada *posttest* maupun nilai yang sama. Dengan demikian, hasil uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest* setelah diterapkannya media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva. Nilai signifikansi hasil uji *wilcoxon* adalah sebesar 0,000, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti penerapan media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Uji N-Gain

Uji N-Gain ini dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan skor hasil belajar ketika menggunakan media dengan yang tidak menggunakan media. data yang diujikan merupakan data hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik.

1) Uji Coba N-Gain Kelompok Kecil

**Tabel 4.46 Uji N-Gain Kelompok Kecil**

Nama	Nilai		Posttest – Pretest	Skor Ideal (100) - Pretest	N- Gain Score	N-Gain Score %
	Pretest	Posttest				
MZA	30	80	50	70	0,71	71,43
FZA	40	80	40	60	0,67	66,67
TACE	30	85	55	70	0,79	78,57
ANA	35	80	45	65	0,69	69,23
MZA	40	80	40	60	0,67	66,67
QSK	45	85	40	55	0,73	72,73
<b>Rata-rata</b>	<b>36,6%</b>	<b>81%</b>				

	N- Gain Score	N-Gain Persen
N	6	6
MINIMUM	0,67	66,67
MAXIMUM	0,79	78,57
MEAN	0,7088	70,8819

Berdasarkan uji diatas, Nilai Rata-rata N-Gain Score lebih besar 0,7 yang berarti data uji tersebut memiliki efektivitas tinggi berdasarkan hasil uji n-gain kelompok kecil, dan untuk nilai rata-rata N-Gain Persen lebih besar dari 70% maka dikatakan tafsirannya efektif.

**Tabel 4.47 Hasil Uji N-Gain Kelompok Kecil**

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngainscore	6	,67	,79	,7088	,04497
Ngainpersen	6	66,67	78,57	70,8819	4,49657
Valid N (listwise)	6				

Pada tabel 4.47 Diatas dapat ditarik Kesimpulan bahwa hasil rata-rata nilai skor N-Gain sebesar 0,7088 berdasarkan rumus *indeks gain* maka 0,7088 memiliki nilai lebih 0,70.

Berdasarkan kriteria uji N-gain maka hasil ini termasuk dalam kriteria hasil Uji N-gain. Dengan tafsiran tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan hasil belajar pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial peserta didik kelas IV-A materi perubahan wujud benda pada hasil belajar peserta didik memiliki perbedaan yang tinggi. Maka media Video Animasi berbasis Aplikasi Canva dapat dikatakan "layak digunakan berdasarkan hasil uji n-gain" untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelas

## 2) Uji Coba N-Gain Kelompok Besar

**Tabel 4.48 Uji N-Gain Kelompok Besar**

Nama	Nilai		Posttest – Pretest	Skor Ideal (100) – Pretest	N- Gain Score	N-Gain Score %
	Pretest	Posttest				
ASIZ	30	80	50	70	0,71	71,43
AMI	40	80	40	60	0,67	66,67
AFZA	30	85	55	70	0,79	78,57
ADA	35	80	45	65	0,69	69,23
AM	40	80	40	60	0,67	66,67
ARF	45	85	40	55	0,73	72,73
MAA	45	90	45	55	0,82	81,82
MAR	35	85	50	65	0,77	76,92
MRAF	40	90	50	60	0,83	83,33
MDP	35	85	50	65	0,77	76,92
MHB	30	85	50	70	0,71	71,43
MRA	30	90	60	70	0,86	85,71
MFU	30	80	50	70	0,71	71,43
AAR	35	80	45	65	0,69	69,23
PSST	40	85	45	60	0,75	75,00
DAPN	30	80	50	70	0,71	71,43
DAP	35	80	45	65	0,69	69,23
AKA	40	80	40	60	0,67	66,67
FTAP	45	85	40	55	0,73	72,73
WTW	40	80	40	60	0,67	66,67
ADPY	35	80	45	65	0,69	69,23
<b>Rata-rata</b>	<b>36%</b>	<b>83%</b>				

	N- Gain Score	N-Gain Persen
N	21	21
MINIMUM	0,67	66,67
MAXIMUM	0,86	85,71
MEAN	0,7334	73,3421

Berdasarkan tabel 4,48 diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 36%, sedangkan nilai rata-rata *posttest* mencapai 83%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva. Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan tersebut dilakukan analisis menggunakan uji N-Gain, yang berfungsi untuk menilai apakah terjadi peningkatan hasil belajar berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan uji diatas, Nilai Rata-rata N-Gain *Score* lebih besar dari 0,7 yang berarti data uji tersebut memiliki efektivitas tinggi berdasarkan hasil uji n-gain, dan untuk nilai rata-rata N-Gain Persen lebih besar dari 70% maka dikatakan tafsirannya efektif

**Tabel 4.49 Hasil Uji N-Gain Kelompok Besar**

<b>Descriptive Statistics</b>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NgainscoreBesar	21	,67	,86	,7334	,05768
NgainscoreBesarPersen	21	66,67	85,71	73,3421	5,76813
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan tabel 4.49 Diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil rata-rata nilai skor N-gain sebesar 0,7334 berdasarkan rumus indeks gain maka 0,7334 memiliki nilai lebih 0,70. Berdasarkan kriteria Uji N-gain maka hasil ini masuk dalam ketegori “Tinggi berdasarkan hasil uji n-gain”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan peningkatan pada kemampuan pengembangan hasil belajar peserta didik kelas IV-A materi perubahan wujud benda pada lembar observasi hasil belajar peserta didik memilik perbedaan yang tinggi. Maka media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva dapat dikatakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.



### C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi media pembelajaran kepada ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran, ahli *pretest* dan *posttest*. maka selanjutnya peneliti melakukan revisi produk yang sesuai dengan masukan dan saran dari pembimbing, ahli media.

#### 1. Revisi Tahap Pembimbing

Revisi dari pembimbing dilakukan terlebih dahulu sebelum media divalidasi oleh para ahli, seperti ahli media, ahli materi, ahli instrument, ahli pembelajaran, ahli *pretest* dan *posttest*. Revisi ini didasarkan pada masukan dan saran dari dosen pembimbing terkait pengembangan media. Adapun perbandingan tampilan media video animasi berbasis aplikasi canva sebelum dan sesudah direvisi disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4.50 Revisi Media Tahap Pembimbing 1 & Pembimbing 2**

No	Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva (Sebelum Revisi)	Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva (Sesudah Revisi)
1.	 <p>Background Gedung-gedung di hapus</p>	 <p>Background gedung-gedung sudah di hapus</p>

2.



Di tambah doa sebelum belajar



Doa sebelum belajar sudah di tambhkn di dalam isi video animasi.

3.



Contoh benda gas di buat melayang

















Contoh wujud benda gas sudah melayang-layang

## 2. Revisi Ahli Media

Berdasarkan penilaian dari ahli media ini, media layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran yang telah diberikan, berikut ini merupakan tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi

**Tabel 4.51 Revisi Media Tahap Validator Media**

No	Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva (Sebelum Revisi)	Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva (Sesudah Revisi)
1.	 <p>Nim berada di pojok bawah dan tulisan di kasih kotak</p>	 <p>Nim sudah dihapus dan tulisan sudah dikasih kotak transparan</p>
2.	 <p>Letak nama pembuat video dan nama "Zahra Aurelia Shovella" salah posisinya</p>	 <p>Posisi nama "Zahra Aurelia Shovella" sudah dibenarkan dan kalimat "nama pembuat video" sudah dihapus.</p>
3.	 <p>Letak nama pembuat video dan nama "Zahra Aurelia Shovella" salah posisinya</p>	 <p>Posisi nama "Zahra Aurelia Shovella" sudah dibenarkan dan kalimat "nama pembuat video" sudah dihapus.</p>



<p>4.</p>	 <p>Letak nama pembuat video dan nama “Zahra Aurelia Shovella” salah posisinya.</p>	 <p>Posisi nama “Zahra Aurelia Shovella” sudah dibenarkan dan kalimat “nama pembuat video” sudah dihapus.</p>
<p>5.</p>	 <p>Letak nama pembuat video dan nama “Zahra Aurelia Shovella” salah posisinya</p>	 <p>Posisi nama “Zahra Aurelia Shovella” sudah dibenarkan dan kalimat “nama pembuat video” sudah dihapus.</p>
<p>6.</p>	 <p>Letak nama pembuat video dan nama “Zahra Aurelia Shovella” salah posisinya.</p>	 <p>Posisi nama “Zahra Aurelia Shovella” sudah dibenarkan dan kalimat “nama pembuat video” sudah dihapus.</p>
<p>7.</p>	 <p>Letak nama pembuat video dan nama “Zahra Aurelia Shovella” salah posisinya</p>	 <p>Posisi nama “Zahra Aurelia Shovella” sudah dibenarkan dan kalimat “nama pembuat video” sudah dihapus.</p>

<p>8.</p>	 <p>Letak nama pembuat video dan nama “Zahra Aurelia Shovella” salah posisinya</p>	 <p>Posisi nama “Zahra Aurelia Shovella” sudah dibenarkan dan kalimat “nama pembuat video” sudah dihapus.</p>
<p>9.</p>	 <p>Letak nama pembuat video dan nama “Zahra Aurelia Shovella” salah posisinya</p>	 <p>Posisi nama “Zahra Aurelia Shovella” sudah dibenarkan dan kalimat “nama pembuat video” sudah dihapus</p>

### 3. Revisi Ahli Materi 2

Berdasarkan penilaian dari ahli materi 2 ini, media layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran yang telah diberikan, berikut ini merupakan tampilan media sebelum dan sesudah dilakukan revisi

**Tabel 4.52 Revisi Media Tahap Validator Materi 2**

No	Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva (Sebelum Revisi)	Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva (Sesudah Revisi)
<p>1.</p>	 <p>Kata “Hashtag” di part ini sulit dipagami bagi peserta didik</p>	 <p>Kata “Hashtag” di part ini sudah diganti</p>

## **Pembahasan**

Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva ini menyajikan beberapa gambar, warna, materi dan *game* yang sesuai dengan materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV. Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva ini bisa diakses melalui link *google drive*. Melalui perkembangan media video animasi berbasis aplikasi canva ini, peneliti menaruh harapan besar terhadap upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik pada siswa kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Adapun tahapan-tahapan pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

### **1. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva**

Peneliti merancang dan mengembangkan media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva ini materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Media Video Animasi ini berisi tentang gambar, suara, materi dan *game* yang sesuai dengan materi perubahan wujud benda untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu suatu proses atau langkah-langkah yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru.<sup>4</sup> Proses pembuatan media video animasi berbasis aplikasi canva ini menggunakan model penelitian dan pengembangan yang disebut ADDIE. yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.<sup>5</sup>

Tahap pertama merupakan analisis, di mana peneliti mengumpulkan data dari wawancara dengan siswa serta wali kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, terdapat sejumlah siswa yang cenderung pasif sehingga pencapaian belajar mereka rendah disebabkan oleh metode pengajaran yang terlalu monoton. Pembelajaran hanya menggunakan buku IPAS dan metode ceramah, sehingga

---

<sup>4</sup> Judijanto, L., Muhammadiyah, M. U., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y. & Yunus, M. ,Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD,2024, PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

<sup>5</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan, 1st ed. (Bandung: Alfabeta, 2021): 752

mengakibatkan kesulitan bagi mereka dalam memahami materi pelajaran IPAS, khususnya pada topik tentang perubahan wujud benda dan berbagai jenis perubahan wujud benda. Berdasarkan pendapat Ridwan Wirabumi, metode ceramah memiliki kelemahan terkait terbatasnya kesempatan untuk berdiskusi, kurangnya interaksi dalam proses pembelajaran yang membuat penyerapan pengetahuan terfokus secara satu arah, minimnya kreativitas guru yang dapat menciptakan suasana kelas yang membosankan, dan kurangnya motivasi bagi siswa untuk membaca.<sup>6</sup> Menurut Ridwan metode ceramah rentan menimbulkan Kebosanan dan Kurang Motivasi, Minimnya Partisipasi Aktif Siswa.<sup>7</sup> Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh A. Moh. Ickhamal Suryadinata menunjukkan bahwa terdapat keterbatasan menggunakan metode ceramah, seperti minimnya partisipasi aktif siswa, potensi kejenuhan dalam proses belajar, dan kesulitan dalam mengukur pemahaman peserta didik secara langsung.<sup>8</sup> Implikasi dari temuan ini menunjukkan bahwa metode ceramah perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran aktif lainnya untuk mencapai tujuan pendidikan Islam yang holistik. Penelitian-penelitian tersebut tergambar pada hasil *pretest* dari siswa kelas IV yang menunjukkan bahwa rata-rata kelas IV pada nilai *Pretest* 35% dan hasil wawancara seperti peta konsep hal 76 yang artinya siswa kurang memahami materi perubahan wujud benda karena pembelajaran yang monoton tanpa adanya penggunaan media pembelajaran.

Tahap kedua desain, peneliti menyusun rancangan produk dengan memanfaatkan aplikasi Canva dan *wordwall*. Pada tahap ini, peneliti memilih menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain gambar menggunakan elemen yang ada di Canva dan gambar pendukung untuk mempercantik tampilan media media, mendesain tulisan dan pemilihan warna. Peneliti juga memilih *wordwall* karena banyak variasi permainan (kuis, tebak kata, mencocokkan dll) yang bisa digunakan saat pembelajaran, bisa dimainkan langsung di

---

<sup>6</sup> Ridwan Wirabumi, Metode Pembelajaran Ceramah, ACIET, Vol. I, No. I, (Bogor 2020),

<sup>7</sup> Ridwan, Metode Pembelajaran Ceramah, Universitas Khaldin Bogor, Vol 1 no1 thn 2020.

<sup>8</sup> A. Moh. Ickhamal Suryadinata "Metode Ceramah Dalam Pendidikan Islam (Keuntungan dan Keterbatasannya)" Palu Vol 8 No 6

HP/laptop atau dicetak, Aplikasi canva dan wordwall bisa di akses kapan pun dan dimana pun. Selain menggunakan aplikasi canva dan wordwall peneliti juga menggunakan *Adobe premiere*. Peneliti memilih *Adobe premiere* karena fiturnya lengkap dan profesional, Mendukung berbagai format video, *Color grading* (pengaturan warna) banyak, Cocok untuk pemula sampai profesional. *Adobe premiere* digunakan untuk membuat gambar animasi dan menerjemahkan dalam video. Kemudian untuk mempertajam penjelasan maka dibuat *code QR* yang di dalamnya terdapat link *wordwall* yang diletakan di akhir video. Menurut Kurniawan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis canva memiliki potensi yang sangat besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan konsep dan keterampilan membaca permulaan.<sup>9</sup> Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh anggita tri menunjukkan bahwa terdapat peningkatan sebesar 15,8% setelah siswa menyimak video animasi, yang menunjukkan adanya pengaruh positif media pembelajaran berbasis canva terhadap pemahaman siswa.<sup>10</sup> Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nurhosen et al menunjukkan bahwa Canva memiliki peran signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, meskipun terdapat kendala teknis infrastruktur dan pelatihan guru.<sup>11</sup> Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Indriani menunjukkan bahwa Canva efektif sebagai media pembelajaran IPAS karena menyediakan fitur yang mendukung penyampaian materi abstrak secara menarik.<sup>12</sup>

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media video animasi berbasis aplikasi canva. Peneliti mendesain animasi menggunakan aplikasi canva. Setelah itu peneliti memilih tampilan ruangan kelas dan tampilan yang menarik dan yang cocok ditayangkan saat pembelajaran seperti gambar wujud benda dan perubahannya, gambar guru dan elemen-elemen yang lain. Lalu tampilan tersebut di desain

---

<sup>9</sup> Kurniawan et al. "Pengembangan media menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan hasil belajar" Jakarta (2024)

<sup>10</sup> Anggita tri "Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva materi penampakan alam dan buatan siswa sekolah dasar (2025)

<sup>11</sup> Nurhosen et al "Pengembangan media menggunakan aplikasi canva utuk meningkatkan hasil belajar"(2024)

<sup>12</sup> Indriani "Media canva sangat efektif untuk pembelajaran IPA"(2024)

menjadi video animasi menggunakan *Adobe premiere*. di akhir video ditambahkan barcode berisi *link wordwall* untuk kuis. Setelah itu video animasi menjadi video pendek yang berjumlah 8 yang berisi materi wujud benda dan perubahannya. Setelah itu peneliti lanjut melakukan validasi kepada 5 ahli yaitu ahli materi yang di validasi oleh Ibu Erika Puspitasari M.Pd dan Ibu Yun Chumairoh S.Pd peneliti memilih ahli materi Ibu Erika Puspitasari M.Pd, karna beliau dosen UIN Syekh Wasil kediri sebagai validasi ahli materi dan Ibu Yun Chumairoh S.Pd selaku wali kelas IV A UPT SDN 85 Mandepo Gresik. selain itu peneliti juga memilih validasi media yang di validasi oleh Ibu Ayu Saraswati M.Pd peneliti memilih ahli media Ibu Ayu Saraswati M.Pd, karena beliau dosen UIN Syekh Wasil kediri sebagai validasi ahli media. Setelah itu lanjut validasi ahli pembelajaran yang di validasi oleh Ibu Yun Chumairoh S.Pd peneliti memilih Ibu Yun Chumairoh S,Pd karena beliau selaku wali kelas IV A UPT SDN 85 Mandepo Gresik. Peneliti juga melakukan validasi kepada ahli Instrumen dan ahli *Prettest* dan *Posttest* yang di validasi oleh Ibu Septi Purwanigrum M.Pd.I peneliti memilih ahli Instrumen dan ahli *Prettest* dan *Posttest* Ibu Septi Purwanigrum M.Pd.I karena beliau dosen UIN Syekh Wasil kediri sebagai validasi ahli Instrumen dan ahli *Prettest* dan *Posttest*. Dari hasil tersebut, peneliti mengetahui melalui hasil ahli validasi media 98% dengan kreteria layak karena video animasi yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi aspek tampilan media, desain media dan aspek penggunaan media sesuai dengan aspek yang di validasi oleh validator. Karena aspek tampilan media, desain media dan aspek penggunaan media dapat mempengaruhi hasil belajar. lembar validator ahli media pada lampiran 9 hal 184. Di dukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hendrina menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis canva layak dan efektif digunakan dengan prsentase kelayakan ahli media mencapai nilai 80%.<sup>13</sup> peneliti juga mengetahui melalui hasil ahli validasi materi 1 yaitu 100%, materi 2 yaitu 98% dengan kreteria layak

---

<sup>13</sup> Hendrina “Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar siswa muatan IPS kelas V sekolah Dasar” (2024)

karena video animasi yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi aspek kesesuaian CP , aspek kelengkapan materi perubahan wujud benda, aspek kemudahan dalam memahami materi, aspek metode pembelajaran yang tidak monoton, aspek kejelasan penggunaan bahasa dapat mempengaruhi hasil belajar. lembar validator ahli materi 1 pada lampiran 11 hal 185, materi 2 pada lampiran 12 hal 186. Di dukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andini Dewanti dan Adi Putra menyatakan bahwa media video animasi berbasis *problem-based learning* dapat meningkatkan hasil belajar dan presentase validasi ahli materi adalah 92,65% (kategori tinggi). Berdasarkan hasil uji validasi tersebut, video animasi berbasis *problem-based learning* sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS.<sup>14</sup> peneliti juga mengetahui melalui hasil ahli validasi instrumen 92% dengan kriteria layak karena video animasi yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi aspek kemudahan cara menjawab, aspek kejelasan petunjuk pengisian instrumen, aspek indikator setiap, aspek, tata bahasa yang digunakan dapat mempengaruhi hasil belajar. lembar validator ahli media pada lampiran 13 hal 188. Di dukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Alya Yulieta dkk menyatakan bahwa pengembangan video animasi pembelajaran menggunakan media canva pada kelas V berhasil meningkatkan hasil belajar presentase validasi ahli instrumen adalah 80%.<sup>15</sup> peneliti juga mengetahui melalui hasil ahli validasi pembelajaran 100% dengan kriteria layak karena video animasi yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi aspek tampilan, aspek kejelasan tulisan, aspek materi dalam media, aspek kemenarikan gambar, aspek karakteristik peserta didik, aspek bahasa dapat mempengaruhi hasil belajar. lembar validator ahli instrumen pada lampiran 12 hal 187. Di dukung oleh penelitian sebelumnya dilakukan oleh Agus Santoso menyatakan bahwa media video animasi interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dan dapat meningkatkan pemahaman

---

<sup>14</sup> Andini Dewanti dan Adi Putra Andini Dewanti dan Adi Putra “video animasi berbasis *problem-based learning* digunakan pada pembelajaran IPAS” (2024)

<sup>15</sup> Alya Yulieta dkk “pengembangan video animasi pembelajaran menggunakan media canva pada kelas V meningkatkan hasil belajar” (2025)

peserta didik sekolah dasar dengan presentase validasi ahli pembelajaran 80%.<sup>16</sup> peneliti juga mengetahui melalui hasil ahli validasi *pretest* dan *posttest* 100% dengan kriteria layak karena video animasi yang dikembangkan oleh peneliti memenuhi aspek materi, konstruksi dan bahasa dapat mempengaruhi hasil belajar. lembar validator ahli validasi *pretest* dan *posttest* pada lampiran 14 hal 189. Di dukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh novi susanti dkk menyatakan bahwa hasil belajar koognitif siswa meningkat presentase validasi ahli *pretest* dan *posttest* 89%.<sup>17</sup>

Tahap yang keempat adalah tahap pelaksanaan Di fase ini, produk diuji melalui pembelajaran dalam kelompok kecil Peneliti memilih untuk melaksanakan percobaan dengan kelompok kecil terlebih dahulu karena jumlah siswa hanya enam orang. Hasil dari uji coba media video animasi menunjukkan bahwa siswa memiliki semangat tinggi selama pembelajaran, dan mereka mampu menjaga ketertiban serta fokus saat proses belajar berlangsung .Selanjutnya, uji coba dilanjutkan dengan kelompok yang lebih besar yang terdiri dari dua puluh satu siswa .Uji coba pada kelompok yang lebih besar memiliki tujuan untuk mengetahui hasil belajar dalam pelajaran IPAS serta pemahaman mengenai materi perubahan bentuk benda .Hasil dari uji coba media video animasi di kelompok yang lebih besar menunjukkan bahwa siswa sangat antusias selama pembelajaran karena metode yang digunakan tidak monoton, di mana mereka tetap teratur dan fokus .Oleh karena itu, terdapat peningkatan hasil belajar siswa karena metode pembelajaran yang digunakan tidak membosankan, berkat penggunaan media video animasi selama waktu belajar .Menurut Waluyanto dalam Karunia, ada beberapa keuntungan menggunakan video animasi dalam pembelajaran, di antaranya dapat meningkatkan hasil belajar karena terdapat berbagai gambar dan warna yang membuat siswa lebih tertarik, serta tidak terasa membosankan saat belajar dan tidak memerlukan banyak biaya.<sup>18</sup> Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh

---

<sup>16</sup> Agus Santoso “Pengembangan media video animasi interaktif meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar” (2025)

<sup>17</sup> Novi susanti dkk “Pengembangan video animasi meningkatkan hasil belajar koognitif siswa” (2025)

<sup>18</sup> Waluyanto dalam Karunia “Animasi Dalam Pembelajaran”, Majalah Ilmiah Pembelajaran, 7, 2011, 50

Fuji Novitasari Sudarya menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan kegiatan *pre-test* dan *post-test* pencapaian rata-rata 46 menjadi 87,7.<sup>19</sup> Simpulan dari penelitian ini adalah media video animasi layak untuk diimplementasikan di dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Priskilah Elmawatid kk menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai *pretest* siswa yaitu 49,31 dan mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan dengan nilai rata-rata *posttest* siswa yaitu 84,77. Simpulan dari penelitian ini adalah media video animasi *powtoon* layak untuk diimplementasikan di dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>20</sup>

Tahap akhir adalah penilaian Di fase ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap setiap langkah dalam pengembangan media. Hasil dari evaluasi pada fase analisis mengindikasikan bahwa tujuan tahap ini adalah untuk menilai efektivitas media video animasi yang dibuat dengan aplikasi Canva dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti dapat melihat seberapa besar video animasi berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar yang tercermin dalam hasil *posttest* yang meningkat menjadi 84% .Angka *posttest* tercantum dalam tabel diatas. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Erna Ederline KK menunjukkan adanya kemajuan dalam hasil belajar siswa dengan nilai *pretest* awal sebesar 46, yang kemudian meningkat setelah mendapat perlakuan, dengan nilai rata-rata *posttest* mencapai 86. Kesimpulan dari penelitian ini menyatakan bahwa media video animasi sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

---

<sup>19</sup> Fuji Novitasari Sudarya “Pengembangan media video animasi 2D pada materi kecepatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar” (2023)

<sup>20</sup>Priskilah Elmawatid kk “Pengaruh penggunaan media video animasi powtoon terhadap hasil belajar siswa SD kelas 5 kabupaten barru” (2021)

## 2. Kelayakan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "kelayakan" berasal dari kata "layak" yang memiliki arti sesuai dan berhak. Dari definisi tersebut, analisis kelayakan merujuk pada kegiatan mengategorikan suatu hal ke dalam klasifikasi tertentu dan kemudian menginterpretasikan maknanya untuk menilai apakah hal tersebut layak atau pantas digunakan. Dalam pandangan Mualdin dan Edi, salah satu kriteria untuk memilih media yang memadai adalah media yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran. Selain itu, media dianggap layak digunakan jika ia mendukung konten materi pembelajaran.<sup>21</sup> Berdasarkan pendapat Safrudin, ada tiga aspek yang menentukan kelayakan media pembelajaran, yaitu: Kelayakan praktis, Kelayakan teknis, dan Kelayakan biaya.<sup>22</sup> Kelayakan suatu media dievaluasi berdasarkan teori kelayakan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad. Teori ini menekankan bahwa media yang baik harus sesuai dengan tujuan pendidikan, menarik perhatian, mudah dioperasikan, efisien, mampu diadaptasi, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.<sup>23</sup>

Oleh sebab itu, peneliti menciptakan sarana pembelajaran yang sesuai dengan sifat dan kebutuhan peserta didik. Untuk mengevaluasi kelayakan sarana pembelajaran yang digunakan, uji coba di lapangan perlu dilaksanakan. Dalam pandangan Delia Fitriani, evaluasi kelayakan sarana pembelajaran harus dilakukan dengan tujuan agar sarana yang dikembangkan sejalan dengan tujuan pembelajaran dan dapat dimanfaatkan secara efektif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.<sup>24</sup> Berdasarkan pertimbangan tersebut, perlu dilakukan evaluasi kelayakan terhadap pengembangan media video animasi yang dibuat dengan aplikasi Canva untuk materi perubahan bentuk benda, agar dapat dipastikan bahwa

---

<sup>21</sup>Mualdin dan Edi, Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X Di Sma 1 Pitu Riase Kab. SIDRAP, AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 4 No. 2, Desember 2017, pp. 14-28. DOI: <https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a2.2017>

<sup>22</sup> Safrudin "Evaluasi Program Pendidikan" Jakarta: PT. Bumi Aksara (2008) Hal35

<sup>23</sup> Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran: Edisi Revisi. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

<sup>24</sup> Amrulloh, Rizqi. "Kelayakan Teoritis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Materi Mutasi Untuk Sma." Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (Bioedu) 2.2 (2013): 134-136.

media tersebut siap digunakan dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui area yang perlu ditingkatkan agar bisa lebih layak. Kelayakan media video animasi yang dihasilkan dari aplikasi Canva dapat diukur lewat hasil validasi dari lima ahli, yaitu ahli instrumen, media, materi, proses pembelajaran, serta ahli soal *pretest* dan *posttest*. Dari penilaian ahli media, media video animasi yang dirancang dengan aplikasi Canva ini dinyatakan layak digunakan, karena memenuhi kriteria tampilan media, desain media, dan aspek pemanfaatan media yang dapat berdampak pada hasil belajar. Pendukungnya adalah pernyataan Monalisa et al.<sup>25</sup> bahwa media pembelajaran dapat dinyatakan pantas digunakan karena telah memenuhi kriteria tampilan serta pengoperasian media. Berdasarkan evaluasi dari ahli materi, media animasi video yang berbasis aplikasi canva dianggap pantas untuk dipakai karena telah memenuhi kriteria kesesuaian CP TP, kriteria kelengkapan materi, kriteria kemudahan dalam memahami materi, kriteria metode pembelajaran yang variatif, dan kriteria kejelasan bahasa yang dapat memengaruhi hasil belajar, yang dikuatkan oleh Hikmah et al yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dinyatakan pantas digunakan karena sudah memenuhi kriteria kelengkapan materi dan pemahaman materi<sup>26</sup> Berdasarkan evaluasi dari pakar pendidikan, penggunaan media video animasi yang dikembangkan melalui aplikasi Canva dianggap pantas karena memenuhi berbagai aspek, seperti aspek penampilan, aspek kejelasan teks, aspek konten dalam media, aspek daya tarik visual, aspek karakteristik siswa, dan aspek bahasa yang dapat memengaruhi hasil belajar. Dikuatkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Hikmah et al. yang menyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan layak dipakai karena telah memenuhi berbagai aspek penampilan dan konten dalam media.<sup>27</sup> Berdasarkan tinjauan pakar *pretest* dan *posttest*, sarana video animasi bertema aplikasi Canva ini pantas dipakai sebab memenuhi dimensi materi, konstruksi, dan bahasa dapat memengaruhi capaian belajar. Dikuatkan oleh Paksi & Hikam

---

<sup>25</sup> Monalisa et al “Media pembelajaran untuk SD/MI” (2024) Jakarta

<sup>26</sup> Hikmah et al “Media Pembelajaran berbasis digital” (2020) Yogyakarta Vol 6

<sup>27</sup> Hikmah et al “Media Pembelajaran berbasis digital” (2020) Yogyakarta Vol 6

bahwa alat pembelajaran dinilai pantas dipakai karena telah mencukupi dimensi materi dan bahasa<sup>28</sup> Mengacu penilaian pakar instrumen, media video animasi berbasis aplikasi canva ini pantas dipakai karena memenuhi dimensi kemudahan cara menjawab, dimensi kejelasan arahan pengisian instrumen, dimensi penanda setiap dimensi, gaya bahasa. Diperkuat oleh Desnelita bahwa media pembelajaran disebut layak dipakai karena sudah memenuhi kejelasan arahan pengisian instrumen, dimensi penanda.<sup>29</sup>

Ada beberapa rincian hasil validasi media video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik:

- a. Hasil kelayakan, validator ahli instrumen video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 92%. Oleh karena itu berdasarkan hasil presentase tersebut, maka media dikategorikan layak dipakai dengan revisi sesuai saran.
- b. Hasil kelayakan, validator ahli media video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 98%. Oleh karena itu berdasarkan hasil presentase tersebut, maka media dikategorikan layak dipakai dengan revisi sesuai saran.
- c. Hasil kelayakan, validator ahli materi 1 video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 100%. Oleh karena itu berdasarkan hasil presentase tersebut, maka media dikategorikan layak dipakai tanpa revisi.
- d. Hasil kelayakan, validator ahli materi 2 video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 98% Oleh karena itu berdasarkan hasil presentase tersebut, maka media dikategorikan layak dipakai tanpa revisi.

---

<sup>28</sup> Paksi & Hikam "Media Pembelajaran IPAS" (2022)

<sup>29</sup> Desnelita "Media Pembelajaran IPA SD/MI" (2022)

e. Hasil kelayakan, validator ahli pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 100% Oleh karena itu berdasarkan hasil presentase tersebut, maka media dikategorikan layak dipakai tanpa revisi.

f. Hasil kelayakan, validator ahli *pretest* dan *posttest* video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 100%. Oleh karena itu berdasarkan hasil presentase tersebut, maka media dikategorikan layak dipakai tanpa revisi.

Hasil kelayakan, validator ahli instrumen video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 92% dikategorikan layak digunakan karena sudah memenuhi aspek kejelasan petunjuk pengisian instrumen, kecukupan jumlah butir instrument, kejelasan indikator setiap aspek, kejelasan rumusan butir instrument, kecocokan indikator dengan butir, kesesuaian indikator dengan soal, mudah dipahami responden dll. Hasil kelayakan, validator ahli media video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 98%. dikategorikan layak digunakan karena sudah memenuhi aspek desain media pembelajaran, tampilan media dan aspek penggunaan. Hasil kelayakan, validator ahli pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 100% dikategorikan layak digunakan karena sudah memenuhi aspek tampilan media, Muatan materi dalam media sesuai tujuan pembelajaran, Kejelasan tulisan, Kemenarikan warna, Kemenarikan gambar dll. Hasil kelayakan, validator ahli materi 1 video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 100%. dikategorikan layak digunakan karena sudah memenuhi aspek kelengkapan materi, keluasan materi, kejelasan bahasa dll. Hasil kelayakan, validator ahli materi 2 video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 98% dikategorikan layak digunakan karena sudah memenuhi aspek kelengkapan materi, keluasan

materi, kejelasan bahasa dll. Hasil kelayakan, validator ahli *pretest* dan *posttest* video animasi berbasis aplikasi canva materi perubahan wujud benda memperoleh presentase sebesar 100%. ikategorikan layak digunakan karena sudah memenuhi aspek materi, kontruksi bahasa.

Dari hasil kelayakan tersebut media video animasi berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV UPT SDN 85 Mandepo Gresik.

### **3. Keefektifan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva**

Keefektifan menurut KBBI adalah ukuran kesuksesan dalam menggapai sasaran berdasarkan kualitas, kuantitas, dan ketepatan waktu. Dalam pembelajaran, kemampuan memamerkan sejauh mana target belajar teraih secara maksimal. Kemampuan pembelajaran adalah ukuran atau keadaan yang memperlihatkan derajat kesuksesan dan perolehan sasaran pembelajaran. Penyerapan terhadap materi belajar, baik secara pribadi maupun kelompok, yang tinggi adalah penanda yang menampakkan proses belajar mengajar terwujud.<sup>30</sup> Efektivitas sarana dianalisis berdasarkan peningkatan literasi sosial peserta didik yang mencakup empat segi: kegunaan intelektual, kemampuan sosial, keterampilan gotong royong, serta perilaku dan harga diri sosial.<sup>31</sup> Muniroh berkeyakinan bahwa efektivitas pembelajaran adalah salah satu patokan mutu pendidikan yang sering kali dinilai berdasarkan tercapainya sasaran setelah proses belajar mengajar. Ini mencakup penyediaan kesempatan untuk peserta didik guna belajar sendiri atau melaksanakan kegiatan yang luas<sup>32</sup>

Keefektifan dalam media pembelajaran merupakan suatu perangkat atau media belajar yang bisa mendukung tercapainya sasaran belajar yang telah ditentukan sebelumnya oleh pengajar. Di samping itu media pembelajaran juga mesti dapat menyampaikan informasi yang akan disampaikan oleh pengajar secara utuh. Tolok ukur manjur dalam media

---

<sup>30</sup> Bistari, 'Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif'

<sup>31</sup> Fatmawati, Lia. 2019. Literasi Sosial dalam Pembelajaran IPS. Bandung: Alfabeta

<sup>32</sup> Ni Rury Heranda Meduri, Rangga Firdaus, Helmy Fitriawan, "Efektivitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik" *AKADEMIKA: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 11 (2022), hlm. 286.

pembelajaran terdapat lima yaitu: Pengelola pelaksanaan pembelajaran. proses yang komunikatif, reaksi yang diperlihatkan peserta didik, kegiatan belajar dan hasil belajar Tolok ukur kemanjuran media pembelajaran ini saling berkaitan satu sama lain. Media pembelajaran dinyatakan manjur jika semua indikator terpenuhi dan dalam klasifikasi bagus.<sup>33</sup> Efektifitas media ini dapat diamati dari capaian pemahaman murid yang diperoleh setelah memanfaatkan sarana ini. Berdasarkan Prihartono menyatakan bahwa kegunaan diartikan selaku tingkatan keberhasilan menggapai sasaran.<sup>34</sup> Berikut bisa dimanfaatkan untuk menilai keefektifan media pembelajaran Kandungan sarana selaras dengan sasaran belajar, gampang dipakai, mempunyai kapabilitas untuk mengerti urusan abstrak atau konkret guna belajar, melukiskan sarana seolah-olah barang sungguhan dan dapat digerakkan layaknya barang aslinya, menolong dalam menangkap pengertian secara tepat, dapat menunjang menghubungkan pengertian dengan kenyataan (kontekstual).<sup>35</sup> Maka dari itu, keefektifan pembelajaran sebagai patokan kualitas pendidikan dapat diukur sesudah proses belajar dinilai berdasarkan sejauh mana sasaran yang sudah ditentukan dapat diraih. Miarso pun mengatakan bahwa keberhasilan belajar adalah salah satu penanda mutu pendidikan yang kerap diukur melalui perolehan hasil belajar, atau bisa juga dimengerti sebagai kecakapan dalam menangani suatu kondisi dengan akurat<sup>36</sup> Khalilah menuturkan bahwa keefektifan pembelajaran adalah akibat dari ragam pengajaran yang diadakan oleh guru, sehingga siswa bisa belajar dengan gampang, mengasyikkan, dan selaras dengan keinginan yang dicita-citakan.<sup>37</sup> Media pembelajaran yang pas dapat meningkatkan daya guna dengan menunjang tahapan menyerap ilmu jadi makin irit dan serasi dengan kemestian pembelajar. Menurut M. Muis dalam bukunya berjudul Model Pembelajaran Berbasis

---

<sup>33</sup> Bistari Basuni Yusuf, “ Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif’ Jurnal Kajian Pembelajaran Keilmuan, Vol 1 No 2 (2017) 16

<sup>34</sup> Kurniawan Tjakradiningrat, Efektivitas Kebijakan Pemerintah Dalam Penegakan Protokol Kesehatan Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Manado, JURNAL GOVERNANCE Vol.1, No. 2, 2021, Hlm.3

<sup>35</sup> Kurnia, ‘Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Pertiwi Teladan Metro Pusat’.

<sup>36</sup> Afifatu Rohmawati, Haridra: Jurnal Pendidikan Usia Dini, h. 16

<sup>37</sup> Arif Fahturrahman, Jurnal Manajemen Pendidikan, h. 844

Masalah: Teori dan Penerapannya, muatan belajar dapat diukur lewat empat tolok ukur. Pertama, capaian penuntasan, yaitu sejauh mana peserta didik sukses mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dipatok. Apabila mayoritas peserta didik mengerti bahan, maka pengajaran dianggap ampuh. Kedua, keaktifan menyerap ilmu, yang tampak dari keikutsertaan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran misalnya bertanya, berdiskusi serta mengerjakan pekerjaan. Ketiga, kapabilitas pengajar dalam mengatur pembelajaran, mencakup persiapan, pelaksanaan, dan penataan kegiatan belajar agar berjalan mulus dan sejalan sasaran. Keempat, tanggapan pelajar terhadap tahapan mengajar, seperti ketertarikan, dorongan, dan perilaku yang baik, menjadi penanda bahwa sarana dan cara pembelajaran yang dipakai telah cocok dan menyokong kesuksesan belajar.<sup>38</sup>

Peneliti melakukan efektifitas media untuk mengetahui tingkat keberhasilan ketercapaian hasil belajar peserta didik kelas IV yang berjumlah 21. Keefektifan media dalam penelitian ini diukur melalui instrumen tes hasil *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji *n-gain*. Dalam penelitian ini, terjadi peningkatan hasil dari *pretest* sebesar 34% menjadi 84% pada *posttest*. Hasil ini kemudian dianalisis peneliti menggunakan uji *n-gain*, peneliti memilih uji *n-gain* karena untuk mengetahui adanya peningkatan skor hasil belajar ketika menggunakan media dengan yang tidak menggunakan media. yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai *n-gain* sebesar 0,73 (lebih besar dari 0,7) dengan persentase uji *n-gain* sebesar  $73\% < 76\%$ . Berdasarkan kriteria tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi canva tergolong cukup efektif untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya materi perubahan wujud benda, dengan kategori peningkatan tinggi. Peneliti juga menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* melalui uji normalitas. Peneliti memilih uji normalitas karena untuk menguji kenormalan suatu data menggunakan *shapiro wilk*. Uji normalitas menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok besar pada *pretest* 0,011 dan

---

<sup>38</sup> M Muis, Model Pembelajaran Berbasis Masalah: Teori dan Penerapannya, 1st ed. (Jawa Timur: Caremedia Communication, 2020): 47- 48.

untuk data *posttest* adalah  $<0,001$  yang keduanya berada dibawah taraf signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas kelompok besar bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis selanjutnya menggunakan uji *statistik non-parametrik*. yaitu menggunakan uji *wilcoxon signed rank test*. Peneliti memilih uji *wilcoxon signed rank test* untuk data tidak berdistribusi normal. Hasil uji *wilcoxon signed rank test* kelompok besar mengalami peningkatan nilai *posttest* dibandingkan nilai *pretest*, dengan rata-rata peringkat (*mean rank*) sebesar 11,00 dan jumlah peringkat (*sum of rank*) sebesar 231,00. Tidak terdapat nilai yang lebih rendah pada *posttest* (*negative ranks =0*) maupun nilai yang sama (*ties=0*). Dengan demikian, hasil uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mengalami peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* setelah diterapkannya media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva. Nilai signifikansi hasil uji *wilcoxon* adalah sebesar 0,000, yang berada di bawah batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti penerapan media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut ahli statistik Frank *wilcoxon* uji *wilcoxon* digunakan untuk menguji hipotesis *non-parametrik* pada dua sampel berpasangan.<sup>39</sup> Di dukung oleh penelitian sebelumnya oleh Wanda Aini dkk yang menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dengan menggunakan uji *Wilcoxon rank* menunjukkan nilai *pretest* 66,29, nilai *posttest* 94.16 sangat efektif dikarenakan  $H_1$  menunjukkan nilai *Asymp*.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Suliyanto “Statistika *Non parametrik* Dalam Aplikasi Penelitian” Yogyakarta CV andi (2014)

<sup>40</sup> Wanda Aini dkk “Implementasi penggunaan media video animasi pada uji *wilcoxon* sangat mempengaruhi terhadap hasil belajar” (2025)