

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI
SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI MTS**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Bidang Tadris Biologi*

Oleh

AFRIANI JUWITA MUNTHER

NIM. 2020800008

PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATERI
SISTEM PERNAPASAN MANUSIA DI MTS**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Bidang Tadris Biologi*

Oleh

AFRIANI JUWITA MUNTHE

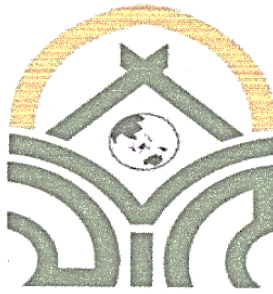
NIM. 2020800008

PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIO VISUAL*
BERBASIS *CANVA* TERHADAP KEMAMPUAN
KOGNITIF SISWA PADA MATERI SISTEM
PERNAPASAN MANUSIA DI MTS**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Bidang Tadris Biologi*

Oleh

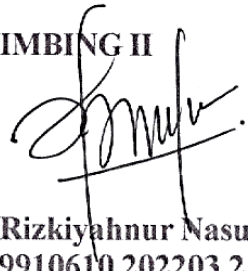
Afriani Juwita Munthe

NIM. 2020800008

PEMBIMBING I


Dr. Lela Hilda, M. Si
NIP. 19720920 200003 2 002

PEMBIMBING II


Wilda Rizkiyahnur Nasution, M. Pd
NIP. 19910610 202203 2 002

**PROGRAM STUDI TADRIS BIOLOGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN
AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING,

Hal : Skripsi

An. Afriani Juwita Munthe

Padangsidempuan, 23 Januari 2025

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Afriani Juwita Munthe yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs*, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi/Pendidikan Biologi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nya ini.

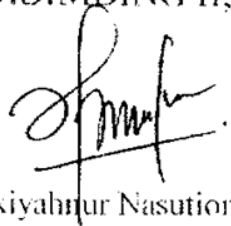
Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I,


Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002

PEMBIMBING II,


Wilda Rizkiyah Nur Nasution, M.Pd
NIP. 19910610 202203 2 002

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afriani Juwita Munthe
NIM : 20 208 00008
Program Studi : Tadris/Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis *Canva* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 02 Januari 2025

Saya yang Menyatakan

Afriani Juwita Munthe
NIM. 20 208 00008



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afriani Juwita Munthe
NIM : 20 208 00008
Program Studi : Tadris/Pendidikan Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis *Canva* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs" Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

Pada Tanggal : 02 Januari 2025

Saya yang Menyatakan,


Afriani Juwita Munthe
NIM. 20 208 00008





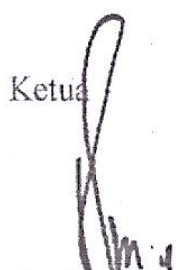
KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

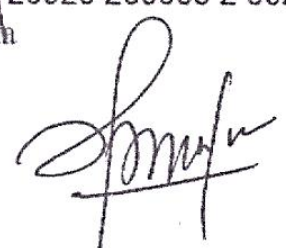
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Afriani Juwita Munthe
NIM : 20 208 00008
Program Studi : Tadris Biologi
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis *Canva* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs

Ketua


Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19720920 200003 2 002
Anggota


Wilda Rizkiyah Nur Nasution, M.Pd
NIP. 19910610 202203 2 002

Sekretaris


Dr. Almira Amir, M.Si
NIP. 19730902 200801 2 006


Misahradarsi Dogoran, M.Pd
NIP. 19900726 202203 2 001

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Ruang Ujian Munaqasyah Forum B
Tanggal	: 14 Januari 2025
Pukul	: 10.00 WIB s/d selesai
Hasil/Nilai	: 80/A
Indeks Prestasi Kumulatif	: Cukup/Baik/Amat Baik/Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22060 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual*
Berbasis *Canva* terhadap Kemampuan Kognitif Siswa
pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs
NAMA : Afriani Juwita Munthe
NIM : 20 208 00008

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Padangsidempuan, 23 Januari 2025



Dekan
Dr. Hilda Hilda, M.Si.

NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Afriani Juwita Munthe
Nim : 2020800008
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Tadris Biologi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pemahaman siswa pada materi sistem pernapasan manusia tergolong masih rendah. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh, mengantuk dan tidak menyukai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) karena pembelajarannya dominan membahas tentang teori, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dikembangkan media pembelajaran yang menarik serta dapat merangsang ide, imajinasi siswa yaitu berupa media pembelajaran audio visual berbasis *canva* materi sistem pernapasan manusia. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana rancangan dan praktikalitas media pembelajaran audio visual berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa materi Sistem pernapasan manusia di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancangan penggunaan media pembelajaran, kepraktikalitasan dan keefektifan media pembelajaran Audio visual berbasis *canva* materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs ZF Hikmatul Ihwan Sukaramai. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini telah dilaksanakan di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai dengan subjek uji coba produk dikelas VIII berjumlah 26 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, angket serta menggunakan teknik analisis validitas, praktikalitas dan evektifitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah divalidasi oleh validator dari 3 ahli yaitu ahli materi sebesar 84% (sangat valid), ahli media sebesar 92% (sangat valid), dan ahli bahasa sebesar 90% (sangat valid). Kemudian hasil respon siswa terhadap media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang dikembangkan telah dinyatakan sangat praktis melalui lembar angket respon siswa secara keseluruhan sebesar 82%. Media audio visual berbasis *Canva* efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan kemampuan kognitif dari 25% pada nilai pretest menjadi 83% pada nilai posttest. Artinya adanya peningkatan yang signifikan antara hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* dengan hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual berbasis *canva* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi sistem pernapasan manusia.

Kata Kunci : Pengembangan media pembelajaran Audio Visual berbasis Canva, Sistem Pernapasan Manusia

ABSTRACT

Name : Afriani Juwita Munthe
Reg. Number : 2020800008
Faculty/Study Program : Tarbiyah and Teacher Training/Biology Education
Thesis Title : *Development of Canva-Based Audio Visual Media on Students' Cognitive Abilities in the Human Respiratory System Material at MTs*

This research is motivated by students' understanding of the human respiratory system material which is still relatively low. This is due to the lack of use of appropriate media in the learning process so that students feel bored, sleepy and do not like Natural Sciences (IPA) subjects because the learning is predominantly discussing theory, resulting in low learning outcomes. To overcome this problem, an interesting learning media was developed that can stimulate students' ideas and imagination, namely in the form of canva-based audio visual learning media for the human respiratory system material. The formulation of the problem in this study is how the design and practicality of canva-based audio visual learning media to improve students' cognitive abilities in the human respiratory system material at MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai. This study aims to determine the design of the use of learning media, the practicality and effectiveness of Audio-visual learning media based on Canva for the Human Respiratory System material at MTs ZF Hikmatul Ihwan Sukaramai. This research is a development research (Research & Development) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research has been conducted at MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai with product trial subjects in class VIII totaling 26 students. The data collection instruments used were observation, interviews, tests, questionnaires and using validity, practicality and effectiveness analysis techniques. The results of the study showed that the media developed had been validated by validators from 3 experts, namely material experts by 84% (very valid), media experts by 92% (very valid), and language experts by 90% (very valid). Then the results of student responses to the Canva-based audio-visual learning media developed have been stated as very practical through the overall student response questionnaire sheet of 82%. Canva-based audio-visual media can effectively improve students' cognitive abilities. Proven by an increase in cognitive ability completion from 25% in the pretest score to 83% in the posttest score. This means that there is a significant increase between learning outcomes before using canva-based audio-visual learning media and learning outcomes after using canva-based audio-visual learning media. So it can be concluded that canva-based audio-visual media can improve students' cognitive abilities in the human respiratory system material.

Keywords: *Development of Canva-based Audio Visual learning media, Human Respiratory System*

خلاصة

الاسم : أفرياني جويتا مونتي
رقم الطالب : ٢٠٢٠٨٠٠٠٠٨
الكلية/برنامج الدراسة : التربية وتدريب المعلمين/تعليم الأحياء
عنوان الرسالة : تطوير الوسائط السمعية والبصرية القائمة على برنامج كانفا على القدرات المعرفية للطلاب في مادة الجهاز التنفسي البشري في المدرسة الثانوية

تم إجراء هذا البحث على ضوء حقيقة مفادها أن فهم الطلبة لمادة الجهاز التنفسي البشري لا يزال منخفضاً نسبياً. ويرجع ذلك إلى عدم استخدام الوسائط المناسبة في العملية التعليمية بحيث يشعر الطلبة بالملل والنعاس وعدم الرغبة في دراسة مواد العلوم الطبيعية لأن عملية التعلم تهيم عليها مناقشة النظرية مما يؤدي إلى انخفاض نتائج التعلم. وللتغلب على هذه المشكلة، تم تطوير وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام يمكنها تحفيز أفكار الطلاب وخيالهم، وخاصة في شكل وسائل تعليمية سمعية وبصرية تعتمد على كانفا حول مادة الجهاز التنفسي البشري. تتلخص صياغة المشكلة في هذه الدراسة في كيفية تحسين القدرات المعرفية للطلاب في مادة الجهاز التنفسي البشري في المدرسة الثانوية زف حكمة جماعة سوكاراماي من خلال تصميم وتطبيق وسائل التعلم السمعية والبصرية القائمة على كانفا. تهدف هذه الدراسة إلى تحديد تصميم استخدام وسائل التعلم، ومدى جدوى وفعالية وسائل التعلم السمعية والبصرية القائمة على كانفا لمادة الجهاز التنفسي البشري في مدرسة زف حكمة جماعة سوكاراماي المتوسطة. هذا البحث هو بحث تطويري (بحث وتطوير) باستخدام نموذج التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تم إجراء هذا البحث في المدرسة الثانوية زف حكمة جماعة سوكاراماي مع مواضيع تجربة المنتج في الصف الثامن والتي بلغ مجموعها ٢٦ طالباً. وتم استخدام أدوات جمع البيانات وهي الملاحظة والمقابلات والاختبارات والاستبيانات واستخدام تقنيات تحليل الصلاحية والعملية والفعالية. وأظهرت نتائج الدراسة أن الوسائط المطورة تم التحقق من صحتها من قبل محققين من ٣ خبراء وهم خبراء المواد بنسبة ٨٤٪ (صالح جداً)، وخبراء الإعلام بنسبة ٩٢٪ (صالح جداً)، وخبراء اللغة بنسبة ٩٠٪ (صالح جداً). ومن ثم، فقد تبين أن نتائج استجابات الطلاب لوسائل التعلم السمعية والبصرية التي تم تطويرها على أساس كانفا كانت عملية للغاية من خلال استبيان استجابة الطلاب الإجمالي بنسبة ٨٢٪. يمكن لوسائل الإعلام السمعية والبصرية المعتمدة على كانفا تحسين القدرات الإدراكية للطلاب بشكل فعال. ويتبين ذلك من خلال زيادة نسبة إتمام القدرة المعرفية من ٢٥٪ في نتيجة الاختبار الأولي إلى ٨٣٪ في نتيجة الاختبار البعدي. وهذا يعني أن هناك زيادة كبيرة بين نتائج التعلم قبل استخدام وسائل التعلم السمعية والبصرية القائمة على كانفا ونتائج التعلم بعد استخدام وسائل التعلم السمعية والبصرية القائمة على كانفا. ومن ثم يمكن الاستنتاج أن الوسائط السمعية والبصرية المعتمدة على كانفا يمكنها تحسين القدرات الإدراكية للطلاب في مادة الجهاز التنفسي البشري.

الكلمات المفتاحية: تطوير وسائل تعليمية سمعية وبصرية تعتمد على كانفا ، الجهاز التنفسي البشري

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kita ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang melimpahkan rahmadnya, serta kesehatan sehingga dapat menyusun skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs”**. Untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar (S.Pd). Oleh karena itu penulis dengan rasa bangga dan bahagia atas tersusunnya proposal ini mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor dan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
2. Ibu Dr. Almira Amir, M.Si. sebagai ketua Program Studi Tadris Biologi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si., selaku Pembimbing I, dan Ibu Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd selaku Pembimbing II yang dengan ikhlas memberikan arahan, bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Mariam Nasution, M.Pd. sebagai Penasehat Akademik (PA).
5. Seluruh dosen Program Studi Tadris Biologi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah banyak memberikan ilmu dan arahan.

6. Terkhusus dan teristimewa kepada Ayahanda tersayang Rizwan Munthe dan Ibunda tercinta Nurlinda Sipahutar yang senantiasa memberikan do'a, kasih sayang, pengorbanan dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti. Serta seluruh keluarga Adik-adikku tersayang, Nenek, Ibu-ibu yang telah memberikan peneliti dorongan, dan dukungan untuk lebih bersemangat dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah membantu penulis di rantau orang ini serta seluruh mahasiswa tadaris biologi UIN syahada Padangsidimpuan.
8. Akhir kata semoga Allah SWT selalu memberikan balasan lebih atas budi baik yang telah diberikan, Aamiin Allahumma Aamiin.

Padangsidimpuan, 10 Januari 2025
Peneliti

Afriani Juwita Munthe
NIM. 2020800008

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA MUNAQASYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
F. Definisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Media Audio Visual	17
3. Canva	19
4. Kognitif	23
5. Sistem Pernapasan Manusia.....	27
6. Kerangka Berfikir.....	34
B. Penelitian Terdahulu	35
BAB III METODE PENGEMBANGAN	37
A. Model Pengembangan.....	37
B. Metode Penelitian.....	46
1. Tempat dan Waktu Penelitian	46
2. Subjek Penelitian.....	47
3. Teknik Pengumpulan Data	47
4. Instrumen Penelitian.....	52
5. Analisis Data	56
6. Perencanaan Desain Produk.....	68
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Hasil Penelitian	70
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	70
2. <i>Design</i> (Desain).....	76
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	77

4. <i>Implementation</i> (Penerapan)	87
5. <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	88
B. Pembahasan Hasil Penelitian	89
C. Keterbatasan Penelitian	93
BAB V PENUTUP	95
A. Kesimpulan	95
B. Implikasi.....	96
C. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Penelitian Terdahulu.....	35
Tabel III.1 Hasil Tujuan.....	42
Tabel III.2 Kisi-kisi wawancara guru.....	49
Tabel III.3 Kisi-kisi wawancara siswa.....	49
Tabel III.4 Skala Likert.....	50
Tabel III.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual.....	51
Tabel III.6 Kisi-kisi Soal Tes.....	51
Tabel III.7 Instrumen Penelitian.....	53
Tabel III.8 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	54
Tabel III.9 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	54
Tabel III.10 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	55
Tabel III.11 Tingkat Kemampuan Kognitif Peserta Didik.....	56
Tabel III.12 Interpretasi Kuesioner Analisis Kuesioner Validasi Ahli.....	57
Tabel III.13 Skor Respon Peserta Didik.....	58
Tabel III.14 Interpretasi skor Kuesioner Respon Peserta Didik.....	59
Tabel III.15 Hasil uji validitas butir soal pretest dan posttest.....	60
Tabel III.16 Kriteria Reliabilitas.....	64
Tabel III.17 Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Instrumen <i>Pretest</i>	65
Tabel III.18 Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Instrumen <i>Posttest</i>	66
Tabel III.19 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Instrumen <i>Pretest</i>	67
Tabel III.20 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Instrumen <i>Posttest</i>	68
Tabel III.21 Perencanaan Desain Produk.....	68
Tabel IV.1 Hasil Tujuan.....	74
Tabel IV.2 Sumber Gambar.....	75
Tabel IV.3 Sumber Audio.....	75
Tabel IV.4 Rencana Proses Pengembangan.....	76
Tabel IV.5 Nama-nama validator/ahli.....	82
Tabel IV.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	83
Tabel IV.7 Hasil Validasi Ahli Materi.....	83
Tabel IV.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	84
Tabel IV.9 Revisi Ahli Materi.....	84
Tabel IV.10 Revisi Ahli Media.....	85
Tabel IV.11 Revisi Ahli Bahasa.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tampilan Canva.....	23
Gambar II.2 Organ Pernapasan Manusia	28
Gambar II.3 Peta Kerangka Berpikir	35
Gambar IV.1 Tampilan <i>Web Browser Google</i>	78
Gambar IV.2 Tampilan Menu Utama pada <i>Canva</i>	79
Gambar IV.3 Tampilan Template <i>canva</i>	79
Gambar IV.4 Tampilan Teks pada <i>Canva</i>	80
Gambar IV.5 Tampilan Gambar Materi pada <i>Canva</i>	80
Gambar IV.6 Tampilan Slide pada Media	81
Gambar IV.7 Tampilan Proses Pengunduhan Media pada <i>Canva</i>	81
Gambar IV.8 Tampilan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> Siap untuk digunakan.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis, sistemik dan terarah pada terbentuknya kepribadian peserta didik. Sesuai UU No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Pendidikan merupakan fenomena universal yang jika benar aktivitasnya akan menumbuhkembangkan multi,ediasi kemampuan dasar anak didik. Pendidikan adalah aktivasi semua potensi dasar manusia melalui interaksi antara manusia dewasa dengan manusia yang belum dewasa. Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja., serta penuh tanggung jawab yang dilakukan orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak tersebut mencapai kedewasaan yang dicita-citakan dan berlangsung terus-menerus.²

Bidang pendidikan mengalami perkembangan pesat yang dirasakan pada abad 21. Pada abad ini guru dituntut mampu menggunakan teknologi

¹ UU SISDIKNAS No 20 Tahun 2003

² Abu Ahmadi & Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2015), hlm 70.

dalam proses pembelajaran di sekolah serta mampu menyelesaikan segala permasalahan yang ada. Pembelajaran pada masa ini mengharuskan siswa untuk berpikir kritis, mengimplementasikan teori yang diperoleh dari sekolah dengan dunia nyata, dan mampu mengoprasikan teknologi untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan kecerdasannya. Oleh karenanya siswa membutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan era saat ini. Guru harus mampu berinovasi supaya pembelajaran yang dilaksanakan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Kemajuan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan begitu berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Khususnya pada perkembangan teknologi informasi yang sangat berperan penting terhadap strategi pembelajaran. Melalui perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, guru dapat membuat berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tersebut. Media merupakan alat bantu mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Guna dapat menciptakan media yang efektif dalam peroses pembelajaran itu sendiri.³

Media merupakan bentuk jamak dari "medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Sedangkan Heinich, mengartikan istilah media yaitu "the term refer to anything that carries information

³ Septy Nurfadillah, *Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi : CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021) hlm 9

between a source and a receiver".⁴ Dalam membuat media pembelajaran harus dirancang semenarik mungkin agar siswa memiliki motivasi untuk belajar dan tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Ciri-ciri media pembelajaran yang menarik yaitu pembelajaran melibatkan korelasi antara guru dengan siswa serta siswa senang dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran menarik yang dapat digunakan yaitu media audio visual.

Media audio visual mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena dengan menggunakan media audio visual guru dapat menyampaikan informasi belajar dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang disampaikan melalui metode ceramah.⁵ Media audio visual dinilai mampu memotivasi dan mempermudah siswa dalam memahami materi dengan cara guru menayangkan sebuah video. Media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dinilai dari perubahan kognitif, perolehan skor dan perubahan perilaku. Aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media audio visual salah satunya yaitu *Canva*.⁶

Canva merupakan Aplikasi atau Web berbasis teknologi yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat desain dan publikasi online. *Canva* dapat diakses dengan mudah melalui *website*, Laptop, dan Handphone. Selain itu, *Canva* mempunyai dua versi yaitu berbayar dan

⁴ Septi Nurfadillah, *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), hlm. 7

⁵ Wilda Rizkiyahnur Nasution & Nusyirwan, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi", *Bioedunis Journal*, Vol. 01 No. 1 Tahun 2022, hlm. 6

⁶ Hilda Anggraini & Isnawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Materi Sistem Respirasi Manusia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa", *Bioedu*, Vol. 12 No. 3 Tahun 2023, hlm. 801-812

gratis. Pengguna dapat menggunakan fitur gratisnya untuk membuat desain grafis, publikasi online, media pembelajaran. *Canva* menyediakan fitur-fitur yang kegunaannya untuk pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga mewujudkan pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan, dan tidak membosankan. *Canva* juga menyediakan berbagai template sehingga bisa diakses dengan mudah oleh pengguna.⁷ *Canva* merupakan aplikasi desain secara online yang menyediakan berbagai desain grafis yang terdiri atas presentasi, poster, pamflet, spanduk, grafik dan lain-lain. *Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lainnya. Media *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran yang dirasa sulit dan abstrak dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik untuk memperhatikan pembelajaran.⁸

Berdasarkan hasil observasi awal dengan guru Biologi di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai lebih sering menggunakan media pembelajaran yaitu buku Biologi. Sehingga respons siswa di MTs ZF Hikmatul Ikhwan

⁷ Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah". *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), hlm. 40-46.

⁸ Agustini & Dian, "Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik kelas VII SMP/MTS". *PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, Vol. 1, No. 1, hlm. 199-207.

Sukaramai Khususnya pada materi Sistem Pernapasan Manusia dirasa sulit karena abstrak dan sedikitnya penggunaan media pembelajaran, bosan menggunakan media pembelajaran dari buku, sehingga kemampuan kognitif peserta didik rendah, membutuhkan media pembelajaran baru, siswa senang belajar menggunakan media pembelajaran audio visual, tertarik dengan media audio visual dan siswa memiliki *gadget* untuk mengaksesnya.⁹

Dari data dan permasalahan tersebut peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai”**

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana validitas penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*?
2. Bagaimana praktikalitas menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*?
3. Bagaimana efektivitas menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*?

⁹ Observasi di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai Pada Tanggal 6 Mei 2024.

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah di temukan di atas, maka adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui validitas media audio visual berbasis *canva*.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran audio visual berbasis *canva*.
3. Untuk menguji keefektifan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan, memberikan informasi terkait media audio visual dalam pembelajaran dan juga sebagai acuan bahan penelitian lebih lanjut kepada peneliti selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Pendidik

Diharapkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan membantu pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran.

- b. Bagi Peserta Didik

Diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi sistem pernafasan dan juga diharapkan dapat meningkatkan

motivasi belajar sehingga kemampuan kognitif peserta didik meningkat.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti dapat menambah pemahaman dan pengalaman serta penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang digunakan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik yang inovatif, kreatif dan efektif di masa mendatang.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Perolehan studi ini berwujud produk yaitu berupa media pengajaran audio visual berbasis *canva* pada materi IPA tentang sistem pernapasan pada manusia. Spesifikasi produk yang diciptakan diharapkan sebagai berikut :

1. Produk pengembangan yang didapatkan pada studi ini ialah media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Produk berwujud media pengajaran audio visual berbasis *canva* pada bentuk video format .mp4. ketika diputar, akan menampilkan video dan suara.
2. Produk dilengkapi dengan gambar, teks audio dan musik yang menarik.
3. Materi yang ditampilkan dan dikembangkan pada media pengajaran audio visual berbasis *canva* adalah materi sistem pernapasan pada manusia.
4. Media belajar yang dikembangkan berupa *soft file* dapat digunakan dimana saja dan kapan saja

F. Batasan Istilah

Dalam penelitian ini berbagai istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Metode penelitian dan pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang mengkaji secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program untuk menghasilkan suatu produk.¹⁰

Metode penelitian atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan keefektifan produk tertentu. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan adalah suatu proses mendesain pelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah media atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan berfungsi agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.¹¹

¹⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019). hlm. 394

¹¹ Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RAJA GRAFINDO, 2019). hlm.3

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu proses belajar dengan cara menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan penerima untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Media audio visual merupakan salah satu media yang mempunyai suara yang dapat didengar dan mempunyai gambar yang dapat dilihat serta mampu menyajikan.

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang menggabungkan antara media yang bisa dilihat dengan media yang bisa didengar. Pada media audio visual terdapat gambar yang menarik bagi peserta didik serta terdapat suara yang dapat didengar oleh peserta didik.

4. Canva

Canva merupakan salah satu platform unik dan inovatif sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dianggap efektif untuk mata pelajaran IPA. Dengan segala macam template yang dimilikinya, *Canva* mampu menawarkan kepraktisan dalam pembuatan konten materi yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA yang sifatnya abstrak dan rumit menjadi lebih mudah dipahami bagi siswa. Dengan diterapkannya media pembelajaran *Canva*, menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi, literasi sains, serta hasil belajar siswa sehingga

layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan kapasitas pembelajaran menjadi lebih baik.¹²

5. Kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif adalah pengenalan terhadap pengetahuan serta pengembangan intelektual yang berkaitan dengan menghafal, memberikan definisi, mengerjakan soal, mengarang dan sebagainya. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir dan memperoleh pemahaman melalui proses belajar.¹³ Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari aspek mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analysing*), menilai (*evaluating*), menciptakan (*creating*).

6. Sistem pernapasan manusia

Pengertian pernapasan atau respirasi adalah suatu proses mulai dari pengambilan oksigen, pengeluaran karbohidrat hingga penggunaan energi di dalam tubuh. Manusia dalam bernapas menghirup oksigen dalam udara bebas dan membuang karbon dioksida ke lingkungan. Organ pernapasan manusia terdiri atas rongga hidung, faring, laring, trakea, bronkus, bronkiolus, alveolus, dan paru-paru.

¹² Citradevi, Cindy Paramita. "Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8.2 (2023): 270-275.

¹³ Almira Amir, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Strategi Problem Posing di SMP Negeri 7 Padangsidimpuan", *Logaritma : Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, Volume 8, No. 1, Juni 2020, hlm. 3.

Dalam mengambil napas ke dalam tubuh dan membuang napas ke udara dilakukan dengan dua cara pernapasan, yaitu :

1. Respirasi / Pernapasan Dada

- Otot antar tulang rusuk luar berkontraksi atau mengerut
- Tulang rusuk terangkat ke atas
- Rongga dada membesar yang mengakibatkan tekanan udara dalam dada kecil sehingga udara masuk ke dalam badan.

2. Respirasi / Pernapasan Perut

- Otot diafragma pada perut mengalami kontraksi
- Diafragma datar
- Volume rongga dada menjadi besar yang mengakibatkan tekanan udara dalam dada mengecil sehingga udara masuk ke paru-paru

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.¹⁴ Media pembelajaran dikatakan sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.

Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut. Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Penerapan teknologi dalam pembelajaran mengarahkan kita pada penerapan multimedia. Multimedia adalah penyajian materi dengan menggunakan kata dan gambar. Dalam proses pembelajaran, penyajian materi dalam bentuk produk multimedia memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengolah informasi. Artinya produk multimedia memberikan saluran interaktif bagi peserta didik untuk memahami materi dalam

¹⁴ Sadiman dkk., *Media pendidikan* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm 6

berbagai aspek seperti teks, gambar, video, audio dan animasi.¹⁵

Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Jadi dapat dijelaskan bahwa pemanfaatan media memiliki fungsi bagi pembelajaran siswa/pebelajar. Keempat fungsinya yaitu: (1) mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis, (2) membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. (3) memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu, dan (4) memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.¹⁶

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar didalam maupun diluar kelas, untuk memudahkan dalam menyampaikan suatu informasi. Selain itu media pembelajaran adalah

¹⁵ Muhammad Hasan, *Media Pembelajaran*, (Klaten: CV Tahta Media Group, 2021), hlm. 4-8.

¹⁶ Mohamad Miftah, *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022), hlm. 4.

segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹⁷ Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.¹⁸

Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Departemen Pendidikan dan Kebudayaan menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadi adanya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan perhatian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa.¹⁹

Media pembelajaran sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas maupun diluar kelas, karena cukup membantu untuk siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Pada umumnya setiap media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing, baik dari segi biaya, waktu sampai tingkat kesulitan penggunaannya. Tergantung bagaimana dan apa

¹⁷ Ni Luh Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," t.t.

¹⁸ Anita Dewi Utami dkk., "Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo," t.t., 7. Hal 12

¹⁹ Ina Magdalena dkk., "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi" 3 (2021).

media yang digunakan. Media pembelajaran sekarang sudah menjadi kebutuhan yang amat dibutuhkan pada proses pembelajaran, terlebih telah banyak peneliti-peneliti yang menemukan media-media baru sebagai alat bantu. Berikut beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran saat terjadinya proses belajar mengajar dikelas : (1) Menciptakan motivasi belajar, (2) Meningkatkan hasil belajar, (3) Membuat peserta didik mengingat pengetahuan lama, (4) Peserta didik mampu menerapkan pengetahuan yang dipelajari.²⁰

Adapun kekurangannya yaitu :

1. Terlalu banyak mengambil waktu untuk persiapan.
2. Semula cenderung pada banyaknya guru yang menjelaskan.
3. Waktu yang digunakan terkadang kurang efisien.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media dibagi menjadi empat jenis, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba aneka. Contoh dari macam-macam media tersebut yaitu :

1. Media Audio : menggunakan radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon.
2. Media visual, dibedakan menjadi 2, yaitu :
 - a) Media visual diam, contohnya yaitu foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan

²⁰ Dewasni Hasiru, Syamsu Qamar Badu, dan Hamzah B. Uno, "Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh," *Jambura Journal of Mathematics Education* 2, no. 2 (12 Juli 2021): 59–69, <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>.

lain, gambar ilustrasi, kliping, film bingkai / slide, film rangkai (film strip), transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun, peta, dan globe.

b) Media visual gerak, contohnya yaitu film bisu.

3. Media Audio-visual. Media audio-visual dibagi menjadi 2, yaitu :

a) Media audio visual diam : televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

b) Media audio visual gerak : video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

4. Media serba aneka, dibedakan menjadi 5, yaitu :

a) Papan dan *display* : papan tulis, papan pengumuman/mading *white board*, mesin pengganda.

b) Media tiga dimensi : realia, sampel, *artifact*, model, diorama, *display*.

c) Media teknik dramatisasi : drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi.

d) Sumber belajar pada masyarakat : kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.

e) Belajar terprogram komputer.²¹

²¹ Muhammad Anas, *Alat Peraga & Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Education, 2014)

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

“Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti *slide* yang dikombinasikan dengan kaset audio” Menurut Wina Sanjaya “Media audio- visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, *slide*, suara, dan sebagainya”. Media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

b. Macam-macam Media Audio Visual

Media ini dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu:

- 1) Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
- 2) Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan komputer.

Karakteristik media Audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan visual. Djamarah menyatakan bahwa sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran. Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut:

- a. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- b. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- c. Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
- d. Kemampuan untuk memberikan penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai.
- e. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).

- f. Dengan menggunakan media audiovisual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.²²

3. Canva

a. Pengertian Canva

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara online. *Canva* juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi *Canva* juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Penggunaan media pembelajaran *canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media *canva* juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik. Aplikasi *Canva* ini diharapkan menjadi alternatif guru

²² Jono Purwono, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan", *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 2, Tahun 2019, hlm. 127-144

dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi “Gaya dan Gerak”.²³

Canva merupakan Aplikasi atau Web berbasis teknologi yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat desain dan publikasi online. *Canva* dapat diakses dengan mudah melalui website, Laptop, dan Handphone. Selain itu, *Canva* mempunyai dua versi yaitu berbayar dan gratis. Pengguna dapat menggunakan fitur gratisnya untuk membuat desain grafis, publikasi online, media pembelajaran. *Canva* menyediakan fitur-fitur yang kegunaannya untuk pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga mewujudkan pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan, dan tidak membosankan. *Canva* juga menyediakan berbagai template sehingga bisa diakses dengan mudah oleh pengguna.²⁴

b. Langkah Mengoperasikan *Canva*

1) Mendaftar *Canva*

Mendaftar *Canva* dengan cara masuk ke <https://www.canva.com> atau mendownload aplikasi di playstore. Ada beberapa cara untuk mendaftar *Canva* seperti

²³ Gita Permata Puspita Hapsari, “Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Basivedu*, Vol. 5, No. 4, Tahun 2021. hlm. 2384-2394

²⁴ Devi Yunita Saputri, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Siswa Sd Negeri 1 Sumberagung, Boyolali”, *Nusantara Hasana Journal*, Vol 3 No.5 Tahun 2023, hlm. 1-6

menggunakan Gmail, atau membuat akun *Canva* dengan memasukkan informasi pribadi Anda.

2) Pilih sesuai kebutuhan Anda.

Canva menawarkan berbagai pilihan seperti presentasi, video, postingan Instagram.

3) Membuat desain melalui *Canva*

Terdapat lembar kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain template sesuai dengan kebutuhannya. Pilihan lain yang tersedia di *Canva* yaitu berbagai template yang sudah tersedia, sehingga memudahkan pengguna untuk memilih template yang tepat.

4) Gunakan fitur *Canva*.

Aplikasi *Canva* memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna dalam mendesain dan membuat bahan ajar.

5) Menyimpan hasil.

Setelah desain Anda siap, langkah terakhir adalah menyimpannya.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Canva*

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi *Canva*, sebagai berikut :

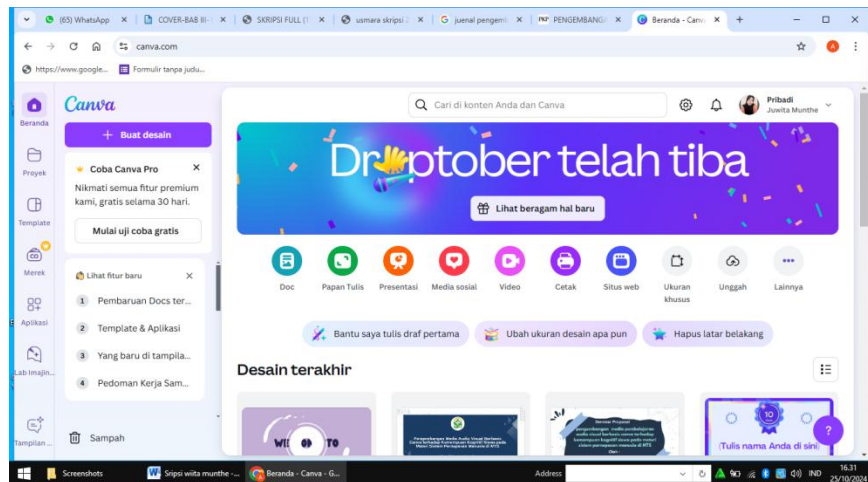
1) Kelebihan aplikasi *Canva* :

- a) Memiliki beragam desain yang menarik.

- b) Banyak fitur yang tersedia untuk meningkatkan kreativitas Anda dalam mendesain media.
 - c) Menghemat waktu dalam membuat media secara praktis.
 - d) Dalam mendesain, tidak harus menggunakan laptop, tetapi dapat melalui smartphone.
- 2) Kekurangan aplikasi *Canva*:
- a) Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup stabil, dan jika tidak ada jaringan internet maka *Canva* tidak dapat digunakan untuk proses desain.
 - b) Dalam aplikasi *Canva* memiliki template, stiker, ilustrasi, font secara berbayar. Ada yang berbayar dan ada pula yang gratis, tapi itu tidak masalah karena banyak sekali template yang gratis dan menarik.
 - c) Desain yang Anda pilih mungkin serupa dengan desain orang lain, termasuk template, gambar, dan warna.

Dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media *Canva* adalah dapat menarik perhatian siswa. Di sisi lain, kelemahan media *Canva* adalah tidak bisa digunakan secara offline dan membutuhkan jaringan internet yang baik.

d. Tampilan Lembar Kerja Canva



Gambar 2.1 Tampilan Canva

4. Kognitif

Tujuan pembelajaran akan tercapai jika terdapat keberhasilan penilaian aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif adalah hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan intelektual.²⁵ Kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir dan menalar. Faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar. Sebab, sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir.²⁶

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan dan pengalaman. Bloom mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu, sebagai berikut :

²⁵ Lelya Hilda, "Pendekatan Saintifik pada Proses Pembelajaran", *Jurnal Darul Ilmi*, Volume. 03, No. 01 Januari 2015, hlm. 71.

²⁶ Maya. S, Psikologi Perkembangan Anak Memaksimalkan Pertumbuhan dan Kemampuan Buah Hati, (Yogyakarta : Cemerlang, 2020), hlm. 31

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual seseorang yang terdiri dari aspek mengetahui, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap atau nilai
- c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan.

Hasil belajar pada ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.²⁷ Kemampuan kognitif merupakan proses berpikir, seperti memecahkan masalah, membandingkan, mengevaluasi, dan kreativitas. Selain itu aspek kognitif meliputi fungsi intelektual seperti pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan berpikir.²⁸ Menurut Anderson dan Krathwohl menyatakan bahwa: “terdapat enam kategori pada dimensi proses kognitif, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta”.²⁹

- a. Mengingat (C1)

Mengingat adalah kemampuan memperoleh kembali pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang untuk membandingkannya dengan informasi yang baru saja diterima. Adapun proses kognitif

²⁷ Mariam Nasution, “Konsep Pembelajaran Matematika dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne”, *Jurnal Logaritma*, Volume 6, No. 2, Desember 2018, hlm. 115.

²⁸ Mirza Awali, “Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Bola Basket,” *Jurnal Gelanggang Olahraga*, Volume 1, No. 2, Juni 2018, hlm. 55.

²⁹ Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Assesmen* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hlm. 99-128.

pada kategori mengingat adalah mengingat kembali, menyebutkan, menyatakan, menuliskan.

b. Memahami (C2)

Memahami merupakan kemampuan mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Peserta didik memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama mereka. Proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

c. Mengaplikasikan (C3)

Mengaplikasikan adalah melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Peserta didik memerlukan latihan soal sehingga peserta didik terlatih untuk mengetahui prosedur apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal. Kategori mengaplikasikan terdiri dari dua proses kognitif, yakni mengeksekusi dan mengimplementasikan.

d. Menganalisis (C4)

Menganalisis adalah melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antarbagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

e. Mengevaluasi (C5)

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria-kriteria ini ditentukan oleh siswa. Kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa dan mengkritik.

f. Mencipta (C6)

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan-tujuan yang diklasifikasikan dalam mencipta yaitu meminta peserta didik membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Mencipta berisikan tiga proses kognitif, yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Kategori-kategori pada dimensi proses kognitif merupakan pengklasifikasian proses-proses kognitif peserta didik secara komprehensif yang terdapat dalam tujuan-tujuan di bidang pendidikan. Tujuan kategori dimensi kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Jadi, kategori

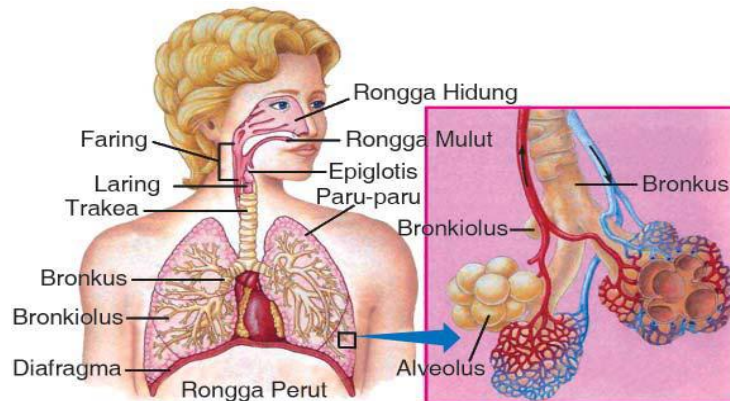
dimensi kognitif merupakan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik dengan melibatkan kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat mengetahui sampai ke tingkat mencipta.

5. Sistem Pernapasan pada Manusia

Respirasi adalah proses pertukaran gas yang terjadi di dalam tubuh makhluk hidup. Ada tiga proses dasar dalam respirasi manusia. (1) Bernapas atau ventilasi paru-paru, merupakan proses menghirup udara (inhalasi) dan mengembuskan udara (ekshalasi) yang melibatkan pertukaran udara antara atmosfer dengan alveolus paru-paru. (2) Respirasi eksternal, merupakan pertukaran gas-gas antara alveolus paru-paru dengan darah di dalam pembuluh kapiler paru-paru. Pada proses tersebut darah dalam pembuluh kapiler mengikat O₂ dari alveolus dan melepaskan CO₂ menuju alveolus. (3) Respirasi internal, merupakan pertukaran gas-gas antara darah di dalam pembuluh kapiler jaringan tubuh dengan sel-sel atau jaringan tubuh. Pada proses tersebut darah melepaskan O₂ dan mengikat CO₂. Di dalam sel tubuh, O₂ digunakan untuk reaksi metabolisme tubuh, selama proses ini dihasilkan energi berupa ATP dan sisa metabolisme berupa CO₂. Proses yang terjadi didalam sel tersebut disebut dengan respirasi seluler.

Sistem pernapasan manusia tersusun atas hidung, faring (tekak), laring (ruang suara), trakea (tenggorokan), bronkus, bronkiolus, alveolus dan paru-paru. Susunan organ organ dalam sistem pernapasan. Organ penyusun sistem pernapasan tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan

struktur maupun fungsinya. Secara struktural, sistem pernapasan tersusun atas dua bagian utama. (1) Sistem pernapasan bagian atas, meliputi hidung dan faring. (2) Sistem pernapasan bagian bawah, meliputi laring, trakea, bronkus, dan paru-paru.



Gambar 2.2 Organ Pernapasan Manusia

Sumber : Internet google tentang organ-organ pernapasan manusia

Secara fungsional, sistem pernapasan tersusun atas dua bagian utama. (1) Zona penghubung, tersusun atas serangkaian rongga dan saluran yang saling terhubung baik di luar maupun di dalam paru-paru. Bagian penghubung, meliputi hidung, faring, laring, trakea, bronkus, dan bronkiolus. Fungsi dari bagian penghubung yaitu menyaring, menghangatkan, dan melembapkan udara serta menyalurkan udara menuju paru-paru. (2) Zona respirasi, tersusun atas jaringan dalam paru-paru yang berperan dalam pertukaran gas yaitu alveolus.

a. Hidung

Hidung merupakan organ pernapasan yang langsung berhubungan dengan udara luar. Hidung dilengkapi dengan rambut-rambut hidung, selaput lendir, dan konka. Rambut-rambut hidung berfungsi untuk

menyaring partikel debu atau kotoran yang masuk bersama udara. Selaput lendir sebagai perangkap benda asing yang masuk terhirup saat bernapas, misalnya debu, virus, dan bakteri. Konka mempunyai banyak kapiler darah yang berfungsi menyamakan suhu udara yang terhirup dari luar dengan suhu tubuh atau menghangatkan udara yang masuk ke paru-paru.

b. Faring

Faring merupakan organ pernapasan yang terletak di belakang (posterior) rongga hidung hingga rongga mulut dan di atas laring (superior). Dinding faring, tersusun atas otot rangka yang dilapisi oleh membran mukosa. Kontraksi dari otot rangka tersebut membantu dalam proses menelan makanan. Faring berfungsi sebagai jalur masuk udara dan makanan, ruang resonansi suara, serta tempat tonsil yang berpartisipasi pada reaksi kekebalan tubuh dalam melawan benda asing.

d. Laring

Laring atau ruang suara merupakan organ pernapasan yang menghubungkan faring dengan trakea. Di dalam laring terdapat epiglotis dan pita suara. Epiglotis berupa katup tulang rawan yang berbentuk seperti daun dilapisi oleh sel-sel epitel berfungsi untuk menutup laring sewaktu menelan makanan atau minuman. Apabila ada partikel kecil seperti debu, asap, makanan, atau minuman yang masuk ke dalam laring akan terjadi refleks batuk, yang berfungsi untuk mengeluarkan partikel tersebut dari laring. Udara yang melewati laring dapat menggetarkan pita suara, sehingga dihasilkan gelombang suara. Gelombang suara ini dapat

diatur untuk menghasilkan berbagai bunyi dengan cara mengatur kolom udara pada faring, rongga hidung, dan mulut. Tinggi rendahnya suara dikontrol oleh tegangan pita suara. Apabila pita suara tegang akibat tertarik oleh otot, pita suara akan bergetar lebih cepat dan dihasilkan nada suara yang tinggi. Berkurangnya tegangan pada pita suara akan menyebabkan pita suara bergetar lebih lambat, sehingga menghasilkan nada suara yang rendah. Akibat adanya hormon androgen (hormon kelamin pria), pita suara pada pria biasanya lebih tebal dan lebih panjang, sehingga pita suara akan bergetar lebih lambat. Hal ini yang menyebabkan nada suara pria memiliki rentang nada yang lebih rendah daripada rentang nada suara wanita.

d. Trakea

Udara yang telah masuk ke laring selanjutnya masuk ke trakea (batang tenggorokan). Trakea adalah saluran yang menghubungkan laring dengan bronkus. Trakea memiliki panjang sekitar 10-12 cm dengan lebar 2 cm. Dindingnya tersusun dari cincin-cincin tulang rawan dan selaput lendir yang terdiri atas jaringan epitelium bersilia. Fungsi silia pada dinding trakea untuk menyaring benda-benda asing yang masuk ke dalam saluran pernapasan.

e. Bronkus

Pada bagian paling dasar dari trakea, trakea bercabang menjadi dua. Percabangan trakea tersebut disebut dengan bronkus, masing-masing bronkus memasuki paru-paru kanan dan paru-paru kiri. Struktur bronkus

hampir sama dengan trakea, tetapi lebih sempit. Bentuk tulang rawan bronkus tidak teratur, tetapi berselang-seling dengan otot polos.

f. Bronkiolus

Di dalam paru-paru bronkus bercabang-cabang lagi. Bronkiolus merupakan cabang-cabang kecil dari bronkus. Pada ujung-ujung bronkiolus terdapat gelembung-gelembung yang sangat kecil dan berdinding tipis yang disebut alveolus (jamak = alveoli).

g. Paru-Paru

Paru-paru merupakan alat pernapasan utama. Paru-paru terbagi menjadi dua bagian, yaitu paru-paru kanan (pulmo dekster) yang terdiri atas 3 lobus dan paru-paru kiri (pulmo sinister) yang terdiri atas 2 lobus. Paru-paru dibungkus oleh selaput rangkap dua yang disebut pleura. Pleura berupa kantung tertutup yang berisi cairan limfa. Pleura berfungsi melindungi paru-paru dari gesekan saat mengembang dan mengempis. Di dalam paru-paru terdapat bagian yang berperan dalam pertukaran gas oksigen dan gas karbon dioksida yaitu alveolus.

h. Alveolus

Dinding alveolus tersusun atas satu lapis jaringan epitel pipih. Struktur yang demikian memudahkan molekul-molekul gas melaluinya. Dinding alveolus berbatasan dengan pembuluh kapiler darah, sehingga gas-gas dalam alveolus dapat dengan mudah mengalami pertukaran dengan gas-gas yang ada di dalam darah. Adanya gelembung-gelembung alveolus memungkinkan penambahan luas permukaan untuk proses

pertukaran gas. Luas permukaan alveolus 100 kali luas permukaan tubuh manusia. Besarnya luas permukaan seluruh alveolus dalam paru-paru menyebabkan penyerapan oksigen lebih efisien. Mekanisme pertukaran gas oksigen dan gas Karbon dioksida.³⁰

Mekanisme Pernapasan Manusia

Proses pernapasan meliputi dua proses, yaitu menarik napas (inspirasi) serta mengeluarkan napas (ekspirasi). Otot diafragma berkontraksi saat menarik napas, dari posisi melengkung ke atas menjadi lurus. Bersamaan dengan itu, otot-otot tulang rusuk pun berkontraksi. Akibat berkontraksinya kedua jenis otot tersebut ialah mengembangkannya rongga dada sehingga tekanan dalam rongga dada berkurang dan udara masuk. Sewaktu menarik napas, udara masuk melalui hidung. Dari hidung, udara menuju ke tenggorokan, kemudian masuk ke paru-paru. Setelah mencapai paru-paru, udara akan mengalir sampai ke alveoli yang merupakan ujung saluran. Oksigen yang terkandung dalam alveolus bertukar dengan karbondioksida yang terkandung dalam darah yang ada di pembuluh darah alveolus melalui proses difusi. Dalam darah, oksigen diikat oleh hemoglobin. Selanjutnya, darah yang telah mengandung oksigen mengalir ke seluruh tubuh.

Saat mengeluarkan napas, otot diafragma dan otot-otot tulang rusuk melemas. Akibatnya, rongga dada mengecil dan tekanan udara di dalam paru-paru naik sehingga udara keluar. Gas karbon dioksida yang dihasilkan

³⁰ Farikhah Aidah, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta, 2017), hlm. 270

selama proses respirasi sel tubuh akan ditukar dengan oksigen. Selanjutnya, darah mengangkut karbon dioksida untuk dikembalikan ke alveolus paru-paru. Karbon dioksida dikeluarkan ke udara melalui hidung saat mengeluarkan napas.

Gangguan Sistem Pernapasan

Gangguan pernapasan biasanya berupa kelainan atau penyakit yang menyebabkan terganggunya proses pernapasan. Gangguan atau penyakit pada sistem pernapasan ialah sebagai berikut :

1. Emfisema, yaitu pembengkakan paru-paru karena pembuluh darahnya memasukan udara
2. Asma, yaitu kelainan penyumbatan saluran pernapasan yang disebabkan oleh alergi, kelainan ini dapat diturunkan dan dapat kambuh jika suhu lingkungan cukup rendah atau keadaan dingin.
3. Asfiksi, yaitu gangguan pernapasan pada waktu pengangkutan atau penggunaan O₂ oleh jaringan.
4. Asidosis, yaitu kenaikan kadar asam karbonat dan kadar asam bikarbonat dalam darah sehingga pernapasan terganggu.
5. Difteri, yaitu penyumbatan lendir baik pada rongga faring maupun laring yang disebabkan oleh kuman.
6. Kanker paru-paru, yaitu kerusakan paru-paru karena pertumbuhan sel yang tidak terkendali salah satu pemicu kanker paru-paru ialah kebiasaan merokok.

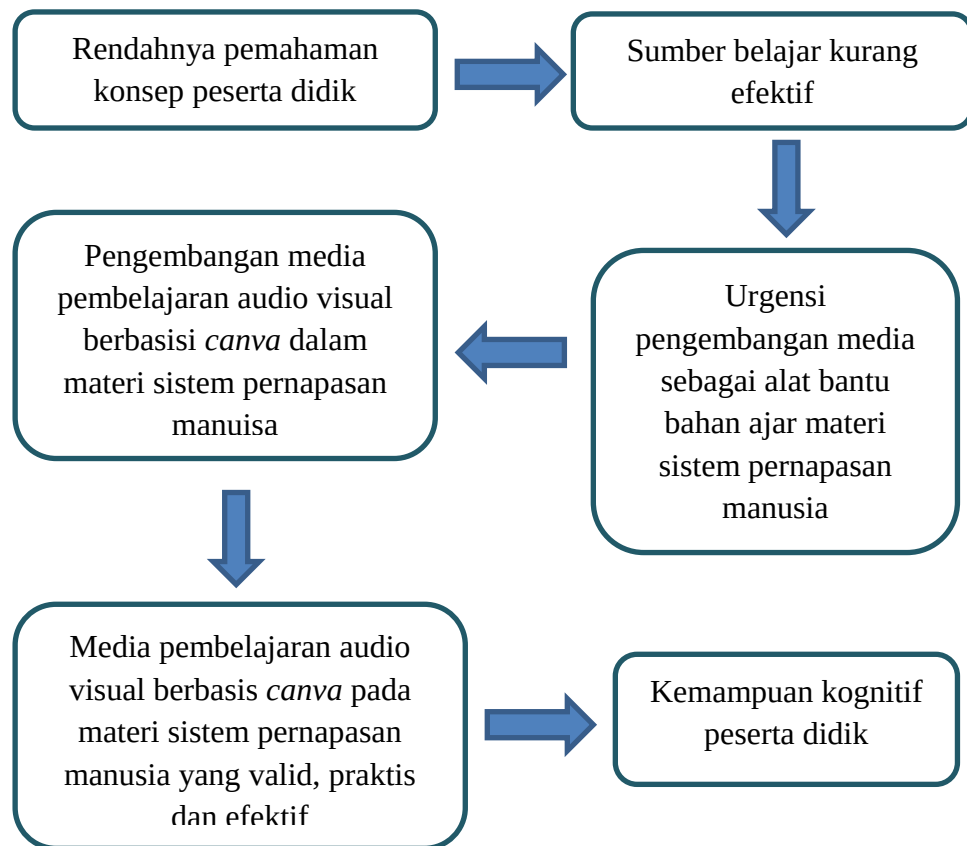
7. Bronkitis, yaitu gangguan pada cabang batang tenggorokan akibat infeksi. Gejalanya ialah penderita mengalami demam dan menghasilkan lendir yang menyumbat batang tenggorokan. Akibatnya penderita mengalami sesak nafas.

6. Kerangka Berfikir

Pembelajaran menggunakan audio visual berbasis *canva* untuk siswa kelas VIII MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai merupakan suatu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada peserta didik. Oleh karena itu guru memerlukan media pembelajaran yang interaktif untuk menarik perhatian peserta didik agar dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru memerlukan variasi dalam penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu. Variasi penggunaan media pembelajaran ini dilakukan untuk mengatasi tingkat kebosanan bagi peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi sistem pernapasan manusia.

Peta Kerangka Berpikir



Gambar II.3 Peta Kerangka Berpikir

B. Penelitian Terdahulu

Sebelum peneliti melakukan penelitian terdapat beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik diantaranya:

Tabel II.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Fitri Agustina Lubis, Iskandar Safri, Aslamiyah	Pengembangan Media Audio visual Berbasis Aplikasi	Perbedaan dalam penelitian ini dan penelitian Fitri Agustina Lubis,	Sama-sama meneliti menggunakan media <i>Canva</i>

	Rambe, Muhammad Adrian	Canva Materi Sistem Respirasi (2024)	Iskandar Safri, Aslamiyah Rambe, Muhammad Adrian adalah variabel mengukur dan lokasi penelitian.	untuk penelitian
2.	Ayu Aprilia Fitriani	Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar Di Rumah. (2020)	Perbedaan dalam penelitian ini dan penelitian Ayu Aprilia Fitriani adalah pada pembuatan media video menggunakan aplikasi canva.	Memiliki persamaan yaitu video pembelajaran menjelaskan materi Sistem pernapasan pada manusia dan sama-sama menggunakan penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D) dan media <i>canva</i> .
3.	Ni Made Liana Candra Dewi, I Gusti Agung Oka Negara	Meningkatkan semangat belajar siswa melalui video animasi IPA pada pokok bahasan sistem pemapasan kelas V. (2021)	memiliki perbedaan yaitu pada pembuatan video menggunakan aplikasi canva.	Memiliki persamaan yaitu pengembangan media video pembelajaran, Sama-sama menggunakan penelitian pengembangan atau <i>Research and Development</i> (R&D) dan media <i>canva</i> .

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah ADDIE. Salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan adalah ADDIE Model yang melalui 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, emplementasi dan umpan balik. Model ADDIE adalah salah satu model desain sistem pembelajaran yang memperlihatkan tahapan dasar sistem pembelajaran yang mudah untuk dilakukan³¹. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*. Salah satu fungsi ADDIE adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja itu sendiri. Sehingga dapat membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran³².

Penelitian ini memiliki ciri-ciri tentang penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai pemecahan masalah berkaitan dengan upaya inovasi atau penerapan teknologi dalam pembelajaran.
2. Penelitian dilakukan untuk menunjang keefektifan pencapaian kompetensi peserta didik.

³¹ Rahmat Arofah Hari Cahyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model," *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (5 Juni 2019): 35–42, <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

³² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, Mara Samin Lubis. (Bandung: Citapustaka Media Jl. Cijotang Indah II No. 18-A Bandung, 2016). Hal. 257

3. Melakukan studi atau penelitian awal untuk mencari temuan-temuan penelitian terkait dengan produk yang akan dikembangkan.
4. Mengembangkan produk berdasarkan temuan penelitian tersebut.
5. Melakukan uji lapangan dalam seting atau situasi senyatanya dimana produk tersebut nantinya digunakan.

Model pengembangan yang akan menjadi acuan pada penelitian ini adalah model ADDIE merupakan desain model pembelajaran yang sistematis dan terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran. Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan yaitu Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Berikut penjelasan dari setiap tahap pengembangan model tersebut yakni sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis berkaitan dengan upaya melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaranyang kemudian diidentifikasi pemecahan masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Tahap analisis bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai hal yang dibutuhkan untuk mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis, yaitu analisis

kebutuhan, analisis kurikulum, merumuskan tujuan, menentukan batasan, menentukan dan mengumpulkan sumber, serta menyusun rencana proses pengembangan.

Pada tahap ini peneliti menganalisis masalah apa yang melatarbelakangi munculnya pengembangan media pendidikan ini. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi melalui wawancara kepada guru kelas serta melakukan pengamatan kepada beberapa siswa.

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada penelitian ini berupa wawancara kepada guru bidang studi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan siswa kelas VIII di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai untuk mendapatkan informasi penggunaan media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* tersebut. Berdasarkan hasil observasi dilakukan di dalam kelas, peneliti menyimpulkan bahwa mayoritas siswa kurang aktif ketika mengikuti pembelajaran.

Hal ini terlibat saat guru menjelaskan hanya terpaku dengan buku paket. Siswa sama sekali tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Proses pembelajaran menggunakan metode ceramah yang mana pembelajaran terpusat pada guru mengakibatkan siswa merasa bosan, bahkan ada siswa yang berbicara sendiri dengan teman di sampingnya. Berdasarkan observasi wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik

siswa untuk belajar dan memudahkan siswa untuk memahami materi sistem pernapasan manusia.

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan pada penelitian ini berupa wawancara dengan guru mata mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan siswa kelas VIII untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*. Berikut ini hasil wawancara dalam analisis kebutuhan.

a. Wawancara dengan Guru

Hasil wawancara dengan ibu afridayani S.Pd yang dapat dilihat pada lampiran, peneliti mengambil kesimpulan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kurang diminati oleh siswa karena mata pelajarannya yang abstrak. Kemudian metode yang digunakan dalam proses belajar yaitu metode ceramah dan tanya jawab, kurang begitu menarik, sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru dan merasa bosan. Proses akan sangat membosankan bagi siswa jika dilaksanakan dalam waktu yang lama. Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan menjadi sangat bosan dan tidak dapat menerima informasi atau pengetahuan. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa tidak mampu mengerjakan latihan soal dengan baik.

Ibu Afridayani S.Pd. mengharapkan adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran. Inovasi tersebut dapat dilakukan pada media pembelajaran yang digunakan. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang ini, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Inovasi yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran audio visual berbasis *canva* karena dapat menjadi referensi bagi siswa dalam belajar serta akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan membantu siswa dalam memahami konsep materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

b. Wawancara dengan Siswa

Hasil wawancara dengan siswa yaitu Rizky Anggina Siregar yang dapat dilihat pada lampiran 2, peneliti mengambil kesimpulan bahwa pada umumnya siswa menganggap Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) itu merupakan pelajaran sulit karena banyak materi untuk dihapal sehingga membuat siswa tidak menyukai pelajaran tersebut yang menyebabkan hasil belajar rendah karena kurangnya pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Kemudian guru menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan dalam belajar, siswa juga mengharapkan adanya media pembelajaran yang menarik agar

belajar lebih menyenangkan dan tidak bosan ketika belajar, serta mudah untuk memahami materi. Maka peneliti berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang akan membuat pembelajaran tidak membosankan dan menarik minat siswa.

2. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan telaah tentang harapan masyarakat/lingkungan terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk anak MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai telah menerapkan Kurikulum-13 (K-13) Materi yang dipilih adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pokok bahasan Sistem Pernapasan Manusia.

3. Merumuskan Tujuan

Merumuskan tujuan didasarkan fokus masalah yang dipilih oleh peneliti dari hasil analisis kebutuhan dan kurikulum serta mempertimbangkan kemampuan siswa. Kegiatan ini menghasilkan tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum adalah yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa, sedangkan tujuan khusus adalah uraian lebih rinci dari tujuan umum. Hasil rumusan tujuan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III.1 Hasil Tujuan

Tujuan umum	Tujuan Khusus
Mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis	Mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> yang menarik serta membantu dalam membentuk imajinasi

canva materi sistem pernapasan manusia.	siswa.
	Mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> yang dapat membantu siswa memahami konsep Ilmu Pengetahuan Alam
	Konten media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> memuat materi tentang bagian-bagian tumbuhan yang sesuai dengan materi tingkat MTs.

4. Menentukan dan Mengumpulkan Sumber

Pada tahap ini penentuan dan pengumpulan sumber ditentukan berdasarkan keprluan dan kebutuhan selama proses pengembangan media. Daftar sumber yang dibutuhkan selama pengembangan meliputi sumber materi, dan sumber gambar. Komponen dan sumber-sumber pendukung dalam pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* seperti sumber materi dan sumber gambar.

5. Menyusun Rencana Proses Pengembangan

Kegiatan terakhir pada tahap analisis adalah menyusun rencana proses pengembangan. Kegiatan yang dilakukan adalah menyusun rencana berupa jadwal pelaksanaan penelitian dan pengembangan. Berikut ini jadwal proses pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*.

- a. Tahap pertama, yaitu *analysis* (analisis) yang dilakukan pada bulan Mei 2024.
- b. Tahap kedua, yaitu *design* (desain/perancangan) yang dilakukan pada awal bulan Juni 2024.

- c. Tahap ketiga, yaitu *development* (pengembangan) yang dilakukan pada pertengahan bulan Juni 2024.
- d. Tahap keempat, yaitu *implementation* (penerapan) yang dilakukan pada akhir bulan Juni hingga Oktober 2024.
- e. Tahap kelima, *evaluation* (evaluasi) yang dilakukan pada akhir bulan Oktober 2024.

2. Desain (*Design*)

Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pembuatan rancangan tampilan media yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan karakteristik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam perancangan media pembelajaran terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu menyusun peta konsep dan garis besar isi media. Dalam tahapan ini, peneliti akan merealisasikan hal yang telah dianalisis. Peneliti akan membuat perencanaan yang dibutuhkan.

a. Menyusun Peta Konsep

Menyusun peta konsep pada pokok bahasan materi sistem pernapasan dengan gambar yang memaparkan struktur konsep tentang keterkaitan antar konsep dari suatu gambar yang menyatakan hubungan bermakna dari materi pelajaran tersebut sehingga membentuk proposisi.

b. Garis Besar Isi Media

Garis besar isi media pada tahap ini merupakan rambu-rambu yang dijadikan petunjuk dalam menulis naskah tentang pokok-pokok media

yang akan ditampilkan dalam produk media pembelajaran audio visual pada materi nilai-nilai sosial. Garis besar isi media berisi mengenai kompetensi dasar, indikator, desain tampilan disesuaikan dengan materi pokok sehingga tercipta ketersesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Penyusunan garis besar isi media merujuk pada RPP.

c. Naskah Media Pembelajaran Audio Visual

Tahap penyusunan naskah media pembelajaran audio visual merupakan tahap produksi media pembelajaran audio visual yang terdiri dari keterangan pemandangan yang sesuai dengan materinya, keterangan tampilan visual serta keterangan narasi dan audio.

3. Pengembangan (*Development*)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain yang sudah ditetapkan diawal untuk menjadi kenyataan. Dalam penelitian ini, tahap pengembangan merupakan tahap produksi media.

Pada tahap ini, media akan mulai dikembangkan oleh peneliti sesuai desain yang telah diterapkan. Setelah itu media yang telah dibuat akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yang digunakan untuk merancang media pembelajaran yang akan dibuat. Adapun kegiatan antara lain produksi media pembelajaran, validasi produk dan revisi produk

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini media pembelajaran audio visual sudah siap untuk diterapkan/diuji coba produk sebagai langkah nyata pada produk yang

dibuat. Pada tahap ini semua kerangka media pembelajaran audio visual sudah diatur sedemikian rupa sehingga peran dan fungsi setiap komponennya dapat diimplementasikan. Implementasi media pembelajaran audio visual agar sesuai dengan sasarannya, produk ini diimplementasikan pada siswa kelas VIII di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai.

5. Tahap Evaluation (*Evaluasi*)

Evaluasi adalah suatu proses untuk melihat apakah media yang sedang atau telah dibangun berhasil, dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Pada penelitian ini proses evaluasi dilaksanakan dengan cara diberikan sebuah tes untuk mengetahui perubahan pada siswa setelah mengembangkan produk ini.

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan dengan melihat hasil umpan balik dari siswa setelah menggunakan media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* tersebut. Evaluasi adalah proses untuk melihat (melakukan evaluasi) apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan pengembangan diawal atau tidak.

B. Metode Penelitian

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai. Peneliti memilih lokasi ini karena pada saat proses

pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah dan fokus terhadap buku saja. Sehingga siswa terlihat tidak antusias dan cenderung sering mengantuk karena dalam pembelajaran bersifat monoton dan membosankan. Sedangkan waktu penelitian dimulai pada bulan Januari sampai bulan Desember 2024.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai. Populasi salah satu kelas VIII MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai. Penelitian dengan cara ini dapat mempersingkat dan mengefesienkan waktu.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Observasi dilakukan pada penelitian ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran di

kelas VIII MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai. Selain itu dengan observasi peneliti akan mengetahui keadaan di lapangan (sekolah) untuk menganalisis kebutuhan yang akan dijadikan bahan awal untuk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media audio visual berbasis *Canva*. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi dapat dilakukan secara langsung untuk mengetahui keyakinan pengembangan media audio visual berbasis *Canva*, dengan melakukan instrumen ini maka perlu diperoleh beberapa gambaran tentang mengenai proses pembelajaran di kelas VIII MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai pada materi Sistem Pernapasan Manusia.

b. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara dilakukan dengan pendidik yang mengajar kelas VIII MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai. Kegiatan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran peserta didik MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai serta karakteristik dalam pembelajaran yang terjadi di kelas khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Wawancara mendalam (*in depth interview*) adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antar pewawancara dengan informan (orang yang diwawancara), dengan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara.

Narasumber wawancara pada penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai untuk memperoleh informasi mengenai proses kegiatan belajar, ketersediaan alat sumber belajar dan kesiapan sebelum kegiatan belajar.

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan siswa, wawancara ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai proses kegiatan belajar, ketersediaan alat sumber belajar dan kesiapan sebelum kegiatan belajar. Peneliti menggunakan pedoman wawancara sebagai acuan yang digunakan untuk wawancara.

Adapun kisi-kisi wawancara dengan guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Siswa kelas VIII MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai disajikan dalam tabel berikut:

Tabel III.2 Kisi-kisi wawancara guru

Indikator	No Butir Pertanyaan
Pembelajaran di kelas	1,2
Media Pembelajaran di sekolah	3,4,5,6
Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i>	7,8,9,10
Jumlah	10

Tabel III.3 Kisi-kisi wawancara siswa

Indikator	No Butir Pertanyaan
Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	1,2
Media Pembelajaran di sekolah	3,4,5
Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i>	6,7
Jumlah	7

c. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.³³ Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Angket cocok digunakan dengan jumlah responden yang cukup besar. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka. Dengan adanya kontak langsung antara peneliti dengan responden akan memberikan data obyektif dan cepat.

Angket yang akan digunakan untuk mengetahui respon peserta didik dan terdapat angket validator ahli media pembelajaran kepada dosen, dan validator ahli pembelajaran Biologi kepada guru kelas, dan respon peserta didik terhadap minat/ketertarikan, isi/materi, tampilan dan bahasa. Dengan menggunakan skala likert.³⁴

Tabel III.4 Skala Likert

Kategori	Nilai
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
KS (Kurang Setuju)	1

³³ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Cita Pustaka Media, 2016)hlm149.

³⁴ Tukiran Taniyedja, *Penelitian Kuantitatif*, (Bandung:Alfabeta,2012)

Tabel III.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Kriteria	Indikator Penilaian	Nomor Item
Respon Siswa	Ketertarikan/Minat	1,2,3,4,20
	Pemahaman Materi	6,7,8,9,10,11,12,14,
	Bahasa dan Tampilan Media	5,13,15,16,17,18,19
	Jumlah	20

d. Tes

Tes merupakan alat penilaian berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa yang digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran.³⁵ Tes yang diberikan dalam bentuk tes objektif yaitu pilihan ganda, hasil tes akan diberi skor sesuai dengan kriteria penilaian. Pengumpulan data yang utama pada penelitian ini adalah uji tes. Melalui tes dapat mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa.

Tabel III.6 Kisi-kisi Soal Tes

KD/Materi	Indikator soal	No Butir Soal	Level Kognitif
Sistem Pernapasan Manusia	Menyebutkan organ-organ pernapasan	1	C2
	Menjelaskan pengertian sistem pernapasan melalui mekanisme pernapasan	2	C3
	Disajikan nama- nama organ pernapasan yang meminta siswa untuk mengurutkan organ- organ	3	C3

³⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 22nd ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), hlm. 35.

	dari udara masuk ke dalam paru-paru dengan benar		
	Disajikan soal pilihan ganda yang meminta siswa untuk menjelaskan hal yang terjadi pada saat sedang makan	4	C4
	Disajikan soal pilihan ganda berupa gambar yang meminta siswa untuk menentukan organ pernapasan trakea dan alveolus	5	C2
	Disajikan soal pilihan ganda yang meminta siswa menjelaskan proses ekspirasi	6	C4
	Disajikan soal pilihan ganda yang meminta siswa untuk menjelaskan hal yang terjadi pada rusuk saat melakukan pernapasan dada	7	C3
	Disajikan soal pilihan ganda yang meminta siswa untuk menganalisis frekuensi pernapasan	8	C5
	Disajikan soal pilihan ganda yang meminta siswa untuk menentukan volume udara	9	C4
	Disajikan soal pilihan ganda yang meminta siswa untuk menentukan kapasitas paru-paru	10	C5

4. Instrumen Penelitian

Instrumen digunakan peneliti sebagai alat-alat untuk pengumpulan data. Instrumen ini akan mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data penelitian berupa soal, obsevasi, dan angket, daftar. Penyusunan instrumen penelitian berdasarkan landasan teori dan indikator yang memiliki relevansi dari variabel dalam penelitian

tersebut.³⁶ Instrumen dalam penelitian ini adalah seperti dalam tabel berikut:

Tabel III.7 Instrumen Penelitian

Fase	Aspek yang dinilai	instrumen	Data yang diamati	Responden
<i>Analysis</i>	Analisis kebutuhan	observasi	Kebutuhan Pengembangan Produk	a. Guru b. Siswa
<i>Design</i>	Validitas produk	Lembar validasi	Kevalidan Produk	a. Ahli Materi b. Ahli Media c. Ahli Bahasa
<i>Development</i>	Validitas produk	Lembar validasi	Kevalidan Produk	a. Ahli Materi b. Ahli Media c. Ahli Bahasa
<i>Implementation</i>	Praktikalitas produk	Angket respon siswa	Kemudahan Siswa Ketika Menggunakan Produk	Siswa
<i>Evaluation</i>	Efektivitas produk	Tes kemampuan kognitif	Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	Siswa

a. Instrumen Validasi

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya.³⁷ Validitas berkenaan dengan ketepatan alat penilaian terhadap konsep yang dinilai sehingga betul-betul menilai apa yang seharusnya dinilai. Untuk memperoleh data yang tepat perlu dilakukan validasi data menggunakan lembar validasi ahli. Lembar validasi dinilai oleh setiap validator ahli terhadap media pembelajaran audio visual.

³⁶ Budiyo Saputra, (2021) *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*, (Lamongan : Academia Publication) hlm 22

³⁷ Ovan & Andika Saputra, (2020) *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Rehabilitas Instrumen Berbasis Web*, (Sulawesi Selatan, Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia), hlm. 2.

Lembar validasi ahli digunakan untuk menilai kevalidan dari produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Adapun kisi-kisi lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa adalah sebagai berikut:

1. Angket validasi ahli materi

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

Tabel III.8
Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Validator	Indikator penilaian	Nomor item
Ahli materi	Kesesuaian Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6,7
	Kemanfaatan	8, 9, 10, 11, 12
	Penyajian	13, 14, 15
	Jumlah	15

2. Angket validasi ahli media

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

Tabel III.9
Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media

Validator	Indikator penilaian	Nomor item
Ahli media	Tampilan Media	1, 2, 3,
	Kualitas Desain	4, 5, 6, 7
	Penyajian	8, 9, 10, 11, 12
	Kemanfaatan	13, 14, 15
	Jumlah	15

3. Angket validasi ahli bahasa

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

Tabel III.10
Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

Validator	Indikator penilaian	Nomor item
Ahli bahasa	Kesesuaian Materi	1, 2, 3, 4, 5, 6,7
	Penyajian	8, 9, 10, 11
	Komunikatif	12, 13, 14, 15
	Jumlah	15

b. Instrumen Praktikalitas

Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran berbasis *canva* yang dihasilkan peneliti melakukan uji coba melalui angket respon siswa 20 butir pernyataan, bertujuan untuk melihat respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual yang kemudian dianalisis untuk mengetahui kepraktisan (praktikalitas) dari media pembelajaran tersebut.

c. Instrumen Efektifitas

Analisis keefektivan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* dilakukan dengan mengumpulkan data hasil tes kemampuan kognitif peserta didik.

a. Tes kemampuan kognitif

Tes kemampuan kognitif digunakan untuk mengukur kemampuan sejauh mana kemampuan pemahaman peserta didik.

Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif dengan

cara menyelidiki ingatan yaitu mengenali kembali informasi tentang pemahaman yang diingat peserta didik berupa materi sistem pernapasan manusia. Setiap soal yang dijawab benar memiliki bobot skor 10 dan jawaban yang salah skor akan dikurangi 10.

$$Nilai = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas menggambarkan tingkat kemampuan kognitif peserta didik. Tingkat kemampuan pemahaman peserta didik dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

Tabel III.11
Tingkat Kemampuan Kognitif Peserta Didik

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang
21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

5. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu analisis kevalidan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*, analisis kepraktisan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* dan analisis keefektivan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*.

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis

Canva

Analisis validitas dilakukan dengan cara menganalisis seluruh aspek yang dinilai oleh setiap validator terhadap media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*. Untuk mengetahui presentasi kevalidan item pada penelitian ini dengan menggunakan rumus:

$$p = \frac{\sum skor \times f}{skor tertinggi} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Jumlah persentasi yang di capai pada setiap alternatif jawaban

f = Frekuensi anak didik yang memilih suatu alternatif jawaban.

Hasil analisis validitas pada pengembangan media audio visual berbasis *canva* terhadap kemampuan kognitif materi sistem pernapasan menggunakan interpretasi sebagai berikut :

Tabel III.12
Interpretasi Kuesioner Analisis Kuesioner Validasi Ahli

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
1	81-100	Sangat Baik
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup Baik
4	21-40	Kurang Baik
5	0-20	Tidak Baik

2. Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis

Canva

Analisis praktikalitas dilakukan melalui penyebaran angket respon anak didik dengan uji coba pemakaian produk, setelah itu dilakukan analisis untuk menguji kelayakan media audio visual berbasis *canva* digunakan dalam proses pembelajaran. Media audio visual berbasis *canva* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, dengan penilaian skala likert terdiri dari skor 1 sampai skor 5 dengan analisis pedoman seperti pada table dibawah yang dikembangkan dan disesuaikan menurut kebutuhan anak didik yakni:

Tabel III.13 Skor Respon Peserta Didik

No	Skor Pernyataan	Pernyataan
1	5	Sangat Baik
2	4	Baik
3	3	Cukup Baik
4	2	Kurang Baik
5	1	Tidak Baik

Selanjutnya angket respon peserta didik dihitung dengan rumus:

$$p = \frac{\sum skor \times f}{skor tertinggi} \times 100\%$$

Keterangan :

p = Jumlah persentase

f = Frekuensi peserta didik

Hasil analisis angket respon anak didik pada pengembangan media audio visual berbasis *canva* untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa materi sistem pernapasan , memakai kriteria sebagai berikut:

Tabel III.14
Interpretasi skor Kuesioner Respon Peserta Didik

Skor	Tingkat Pencapaian	Kriteria
5	81-100	Sangat Baik
4	61-80	Baik
3	41-60	Cukup Baik
2	21-40	Kurang Baik
1	0-20	Tidak Baik

Ketika didapatkan hasil validasi >60 maka produk tidak perlu di revisi karena dinyatakan sudah layak. Apabila didapatkan hasil validasi respon anak didik diperoleh < 40 maka dianggap tidak layak.

Media audio visual berbasis *canva* memperoleh respon yang positif dari anak didik maka produk yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar.

3. Analisis Keefektivan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis

Canva

Analisis keefektivan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* dilakukan dengan mengumpulkan data hasil tes kemampuan kognitif peserta didik.

a. Tes kemampuan kognitif

Tes kemampuan kognitif digunakan untuk mengukur kemampuan sejauh mana kemampuan pemahaman peserta didik. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif dengan cara menyelidiki ingatan yaitu mengenali kembali informasi tentang pemahaman yang diingat peserta didik berupa materi sistem pernapasan manusia. Setiap soal yang dijawab benar memiliki bobot skor 10 dan jawaban yang salah skor akan dikurangi 10.

$$Nilai = \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas menggambarkan tingkat kemampuan kognitif peserta didik. Tingkat kemampuan pemahaman peserta didik dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

Tabel III.11
Tingkat Kemampuan Kognitif Peserta Didik

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Tinggi
61% - 80%	Tinggi
41% - 60%	Sedang

21% - 40%	Rendah
0% - 20%	Sangat Rendah

1. Analisis instrumen tes

Selanjutnya instrumen yang telah disusun diuji cobakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda soal dan tingkat kesukaran soal. Uji coba dilakukan pada siswa yang pernah mendapatkan materi tersebut. Dari hasil uji coba tersebut, maka dipilih soal yang akan digunakan untuk mengukur pemahaman konsep peserta didik pada materi Sistem Pernapasan Manusia. Tujuannya untuk mengetahui apakah item-item tersebut telah memenuhi syarat tes yang baik atau tidak.

a. Analisis validasi

Validitas adalah ketepatan alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.³⁸ Untuk mengetahui validitas butir soal subyektif digunakan rumus korelasi product moment.³⁹

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

r = koefisien validitas item

n = jumlah responden

X = skor variabel (jawaban responden)

³⁸ Sugiyono, *Statistik Untuk Peneliti*, hlm. 267

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...*, hlm. 72

Y = skor total dari variabel untuk responden ke- n

Jika nilai *Pearson Correlation* $> r_{tabel}$ maka butir soal tes valid.

Jika nilai *Pearson Correlation* $< r_{tabel}$ maka butir soal tes tidak valid.

Jadi hasil untuk validitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel III.15 Hasil uji validitas butir soal pretest dan posttest

Soal Pretest				
No. Soal	Rhitung	Rtabel	Perbandingan	Keterangan
1	0,657	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
2	0,573	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
3	0,656	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
4	0,666	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
5	0,573	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
6	0,593	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
7	0,606	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
8	0,554	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
9	0,620	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
10	0,640	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
Soal Posttest				
No. Soal	Rhitung	Rtabel	Perbandingan	Keterangan
1	0,589	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
2	0,699	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
3	0,659	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
4	0,732	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
5	0,618	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
6	0,615	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
7	0,632	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
8	0,732	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
9	0,599	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid
10	0,626	0,554	Rhitung > Rtabel	Valid

Sumber : Data diolah dengan SPSS Lampiran 11

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen soal pretest dan posttest $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan semua soal valid. Sedangkan r_{hitung} nya dapat dilihat pada kolom R_{hitung} . Untuk perhitungannya dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Menurut Suharsimi Arikunto bahwa tes mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap.⁴⁰ Jadi reliabilitas tes berhubungan dengan ketetapan hasil tes. Jika hasilnya berubah-ubah, maka perubahan yang terjadi dikatakan tidak berarti. Untuk mencari perhitungan atau reliabilitas soal bentuk pilihan ganda, digunakan rumus Kuder Richardson-20 (KR-20) yaitu:⁴¹

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas tes

n = banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

p_i = banyaknya subjek yang menjawab item dengan benar

q_i = banyaknya subjek yang menjawab item dengan salah

s_t^2 = varian total

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu...*, hlm. 100

⁴¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 61.

Kriteria dasar pengambilan keputusan:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan reliabel.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen atau item soal dinyatakan tidak reliabel.

Tabel III.16 Kriteria Reliabilitas

Reliabilitas	Interpretasi
0,8 - 1,00	Sangat tinggi
0,61 – 0,80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Hasil Uji Reliabilitas *Pretest* :

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.811	10

Hasil Uji Reliabilitas *Posttest* :

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.799	10

Berdasarkan hasil perhitungan nilai reliabilitas butir soal *pretest* diperoleh 0,811 dan *posttest* diperoleh 0,799 diperoleh r_{tabel} 0,554 setelah dikonsultasikan ternyata $r_{hitung} > r_{tabel}$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut reliabel dengan kriteria sedang. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap butir soal yang valid mampu diujikan kapan pun dengan hasil tetap atau relatif tetap pada responden yang sama. Perhitungan reliabilitas butir soal dapat dilihat pada lampiran.

c. Taraf Kesukaran Soal

Untuk mencari taraf kesukaran soal digunakan rumus :

$$P = \frac{B}{J}$$

Keterangan :

P : taraf kesukaran soal

B : banyak siswa yang menjawab betul

J : jumlah seluruh siswa peserta tes

Kriteria :

$0,00 \leq p < 0,30$. Soal sukar

$0,30 \leq p < 0,70$. Soal sedang

$0,70 \leq p < 1,00$. Soal mudah

Berikut hasil analisis tingkat kesukaran butir soal:

**Tabel III.17 Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Instrumen
Pretest**

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,73	Mudah
2	0,53	Sedang
3	0,73	Mudah
4	0,53	Sedang
5	0,53	Sedang
6	0,47	Sedang
7	0,13	Sedang
8	0,6	Sedang

9	0,53	Sedang
10	0,4	Sukar

**Tabel III.18 Hasil Uji Coba Tingkat Kesukaran Instrumen
Posttest**

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,6	Sedang
2	0,73	Mudah
3	0,67	Sedang
4	0,6	Sedang
5	0,27	Sukar
6	0,53	Sedang
7	0,47	Sedang
8	0,47	Sedang
9	0,47	Sedang
10	0,27	Sukar

Soal *Pretest* yang termasuk kategori soal mudah ada 10 soal ialah soal butir 1,2,3,4,5,6,7,8,9 dan 10 sedangkan untuk soal *posttest* yang termasuk kategori soal mudah ada 10 soal ialah soal butir 1,2,3,4,5,6,7,8,9, dan 10. Dan semua 10 jumlah soal telah dinyatakan mudah. Perhitungan selengkapnya untuk analisis tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran.

b. Daya Pembeda

Untuk menghitung daya pembeda soal pilihan ganda digunakan rumus:⁴²

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Dimana:

⁴² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 62.

D : daya pembeda butir soal

BA : Banyaknya kelompok atas yang menjawab dengan benar

JA : Jumlah yang termasuk kelompok atas

BB : Banyaknya kelompok bawah yang menjawab dengan benar

JB : Jumlah yang termasuk kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda:

$D < 0,00$: semuanya tidak baik

$0,00 \leq D < 0,20$: jelek

$0,20 \leq D < 0,40$: cukup

$0,40 \leq D < 0,70$: baik

$0,70 \leq D < 1,00$: baik sekali

Berikut adalah tabel hasil perhitungan soal pretest dan posttest tersebut. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

**Tabel III.19 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Instrumen
Pretest**

No. Item Soal	Daya Pembeda	Interpretasi
1	0,553	Baik
2	0,436	Baik
3	0,564	Baik
4	0,550	Baik
5	0,436	Baik
6	0,463	Baik
7	0,522	Baik
8	0,417	Baik
9	0,493	Baik
10	0,521	Baik

**Tabel III.20 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Instrumen
Posttest**

No. Item Soal	Daya Pembeda	Interpretasi
1	0,460	Baik
2	0,605	Baik
3	0,549	Baik
4	0,636	Baik
5	0,508	Baik
6	0,742	Baik Sekali
7	0,508	Baik
8	0,742	Baik Sekali
9	0,471	Baik
10	0,509	Baik

6. Perencanaan Desain Produk

Setelah mendapatkan data informasi mengenai masalah-masalah yang terjadi di kelas, maka peneliti merancang sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Hasil dari perencanaan ini adalah rancangan sebuah media berupa video pembelajaran. Peneliti membuat desain media dengan tampilan yang menarik, dengan isi materi yang diringkas dan mudah dipahami oleh siswa mengenai sistem pernapasan pada manusia. Adapun perencanaan desain produk disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel III.21 Perencanaan Desain Produk

No	Identifikasi Produk	Penjelasan
1	Jenis	Media Pembelajaran Audio Visual
2	Kelas	VIII MTS ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai
3	Pemetaan kompetensi dasar dan indikator	Mengintegrasikan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kedalam hubungan materi yang sesuai

4	Petunjuk kegiatan	Pengaplikasian Media audio visual
5	Tugas dan Langkah langkah Kegiatan	a. Ayo mulai perhatikan b. Ayo mencoba untuk mengerjakan soal yang diberikan guru

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai Materi yang diteliti adalah pokok bahasan Sistem Pernapasan Manusia. Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva. Model Pengembangan ini terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi).

Tahapan-tahapan dari penelitian ini dibahas sebagai berikut:

1. Analysis (analisis)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, merumuskan tujuan, menentukan batasan, menentukan dan mengumpulkan sumber, dan menyusun rencana proses pengembangan.

a. Analisis Kebutuhan

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* ini adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan pada penelitian ini berupa wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan siswa kelas VIII untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan media

pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*. Berikut ini hasil wawancara dalam analisis kebutuhan.

1. Wawancara dengan Guru

Hasil wawancara dengan ibu Afridayani S.Pd yang dapat dilihat pada lampiran 2, peneliti mengambil kesimpulan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kurang diminati oleh siswa karena mata pelajarannya yang abstrak. Kemudian metode yang digunakan dalam proses belajar yaitu metode ceramah dan tanya jawab, kurang begitu menarik, sehingga siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru dan merasa bosan. Proses akan sangat membosankan bagi siswa jika dilaksanakan dalam waktu yang lama. Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan menjadi sangat bosan dan tidak dapat menerima informasi atau pengetahuan. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa tidak mampu mengerjakan latihan soal dengan baik.

Ibu Afridayani S.Pd. mengharapkan adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih memperhatikan pembelajaran. Inovasi tersebut dapat dilakukan pada media pembelajaran yang digunakan. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti sekarang ini, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Inovasi yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran audio

visual berbasis *canva* karena dapat menjadi referensi bagi siswa dalam belajar serta akan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan membantu siswa dalam memahami konsep materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

2. Wawancara dengan Siswa

Hasil wawancara dengan siswa yaitu Rizky Anggina Siregar yang dapat dilihat pada lampiran 2, peneliti mengambil kesimpulan bahwa pada umumnya siswa menganggap Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) itu merupakan pelajaran sulit karena banyak materi untuk dihapal sehingga membuat siswa tidak menyukai pelajaran tersebut yang menyebabkan hasil belajar rendah karena kurangnya pemahaman konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Kemudian guru menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa merasa bosan dalam belajar, siswa juga mengharapkan adanya media pembelajaran yang menarik agar belajar lebih menyenangkan dan tidak bosan ketika belajar, serta mudah untuk memahami materi. Maka peneliti berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang akan membuat pembelajaran tidak membosankan dan menarik minat siswa.

b. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Sistem Pernapasan Manusia Di MTs ZF

Hikmatul Ikwan Sukaramai, diketahui kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013 (K 13), yaitu pembelajaran berpusat pada siswa. Analisis kurikulum terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan telaah tentang harapan masyarakat/lingkungan terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dituntut harus membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan pemecahan masalah yang sistematis. Penyesuaian isi materi dalam media disesuaikan dengan buku mengarahkan siswa aktif dalam pembelajaran.

Dari hasil studi pendahuluan penggunaan media pembelajaran, peneliti mengetahui bahwa penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sudah pernah digunakan, namun pada materi sistem pernapasan manusia, penggunaan media pembelajaran untuk memfasilitasi peningkatan kemampuan kognitif belum pernah digunakan. Ketika peneliti menanyakan pendapat guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan siswa terkait bagaimana jika konsep atau materi sistem pernapasan manusia dikemas dalam bentuk media pembelajaran audio visual berbasis *canva* mereka memberi respon sangat antusias dan minat dengan hal tersebut.

c. Merumuskan Tujuan

Pada tahap penelitian ini merumuskan tujuan dari pengembangan yang didapatkan dari hasil analisis kebutuhan. Rumusan tujuan

tersebut berfungsi sebagai solusi untuk mengatasi kebutuhan siswa yang teridentifikasi pada tahapan sebelumnya. Kegiatan ini menghasilkan tujuan umum dan tujuan khusus.

Tujuan umum adalah tujuan yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa, sedangkan tujuan khusus adalah uraian lebih rinci dari tujuan umum.

Hasil rumusan tujuan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel IV.1 Hasil Tujuan

Tujuan umum	Tujuan Khusus
Mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> materi sistem pernapasan manusia.	Mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> yang menarik serta membantu dalam membentuk imajinasi siswa.
	Mengembangkan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> yang dapat membantu siswa memahami konsep Ilmu Pengetahuan Alam
	Konten media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> memuat materi tentang bagian-bagian tumbuhan yang sesuai dengan materi tingkat MTs.

d. Menentukan dan Mengumpulkan Sumber

Refrensi atau sumber-sumber pendukung dalam pengembangan media audio visual seperti sumber materi, sumber gambar, sumber audio dan sumber daya pengembang.

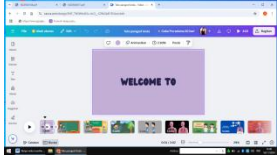
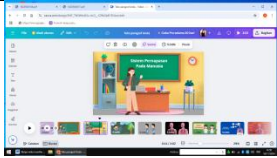
1. Sumber materi

- a. Campbell, dkk, Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3, (Jakarta : Erlangga, 2010), h. 78
- b. Moh amin, et, al, Biologi 2, (jakarta: Balai Pustaka,2002), h. 20

2. Sumber Gambar

Berikut ini gambar yang digunakan dalam pengembangan media audio visual:

Tabel IV.2 Sumber Gambar

No	Referensi gambar	Sumber
1		https://www.canva.com/design/DAF_TN5Wkv8/Js-mL3_1ZIEeQd01f3Jww/edit
2		

3. Sumber Audio

Sumber audio yang digunakan sebagai narasi dan backsound pada video ini adalah audio yang didapat dari:

Tabel IV.3 Sumber Audio

No	Audio	Sumber Audio
1	Audio Narasi	Rekaman audio dibuat sendiri

4. Sumber Daya Pengembangan

Sumber daya pengembangan media audio visual yang dibutuhkan yaitu *Canva*.

e. Menyusun Rencana Proses Pengembangan

Menyusun rencana proses pengembangan media audio visual pada materi sistem pernapasan manusia memerlukan rencana proses pengembangan. Berikut ini rencana proses pengembangan media audio visual:

Tabel IV.4 Rencana Proses Pengembangan

No	Tgl/Bulan/Tahun	Tahap
1	15 Mei 2024	<i>Analiysis</i> pada kebutuhan guru dan kebutuhan siswa, analisis kurikulum dan menganalisis tujuan.
2	Akhir Juni 2024	<i>Design</i> yang dilakukan untuk merancang media audio visual.
3	Awal bulan September 2024	<i>Development</i> digunakan untuk pengembangan media audio visual seperti validasi media, validasi materi dan validasi bahasa.
4	Awal bulan Oktober 2024	<i>Implementation</i> media audio visual diterapkan kepada siswa.
5	Akhir bulan Oktober 2024	<i>Evaluation</i> dilakukan untuk mengetahui hasil dari penggunaan media audio visual pada siswa.

2. *Design* (perancangan)

Peneliti membuat rancangan desain produk dengan menggunakan media *Canva*. Kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing yaitu Ibu Dr. Lelya Hilda M. Si dan Ibu Wilda Rizkiyahnur Nasution, M.Pd. Kemudian di konsultasikan dengan dosen ahli media yaitu Ibu Rafeah Husni M.Pd. Kemudian masukan dan saran yang terkait dengan media tersebut selanjutnya digunakan untuk menyempurnakan media. Media *Canva* merupakan media audio visual.

Adapun komponen media yang digunakan sebagai berikut :

1. *Backsound* (iringan musik) digunakan untuk menciptakan suasana yang bersemangat.
2. *Recording* (pengisi suara) digunakan untuk menjelaskan materi yang ada dalam video yang diisi oleh peneliti.

Sedangkan media visual yang digunakan adalah :

1. Teks

Jenis huruf, ukuran huruf, dan pemilihan warna dibuat sesuai dengan latar belakang, sehingga apa yang dibicarakan terlihat jelas dan terbaca.

2. Grafis

- a. Animasi

Dalam media *Canva* perlu menggunakan animasi untuk membantu siswa memahami dan memahami materi yang disampaikan.

- b. Gambar

Gambar yang digunakan pada media *Canva* ini memanfaatkan fitur yang ada di aplikasi *Canva* selanjutnya akan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

3. ***Development (pengembangan)***

- a. Produksi media Audio Visual

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

Sesuai pada rancangan pada tahap desain media pembelajaran yang dikembangkan meliputi dengan mengunduh aplikasi *canva* pada laptop untuk pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Tahap

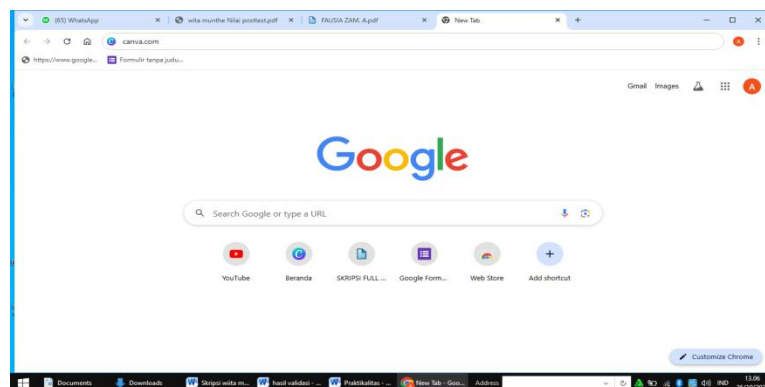
pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

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

Setelah semua bahan sudah siap maka tahap selanjutnya adalah pembuatan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Persiapan dimulai dengan mengkoneksikan laptop dengan internet kemudia masuk di web resmi *canva* (<https://www.canva.com>). Kemudian dilanjutkan *software* pendukung untuk menambah tampilan lebih menarik.

Adapun tahap pembuatan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :

1. Pembuatan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *canva* dapat di unduh pada playstore yang ada pada hanphone atau di buka melalui *web browser* atau *google chrome*.



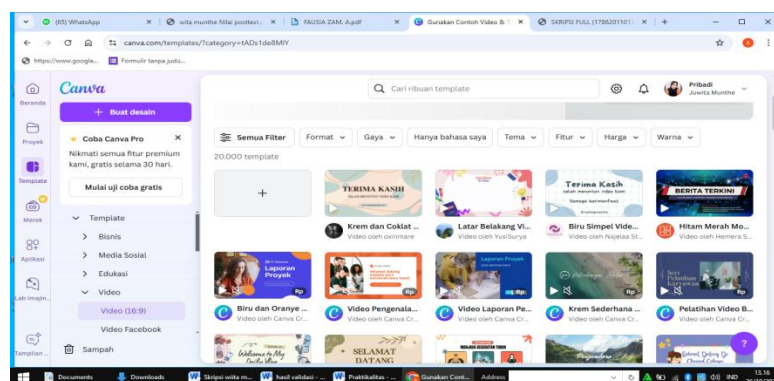
Gambar IV.1 Tampilan Web Browser Google

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



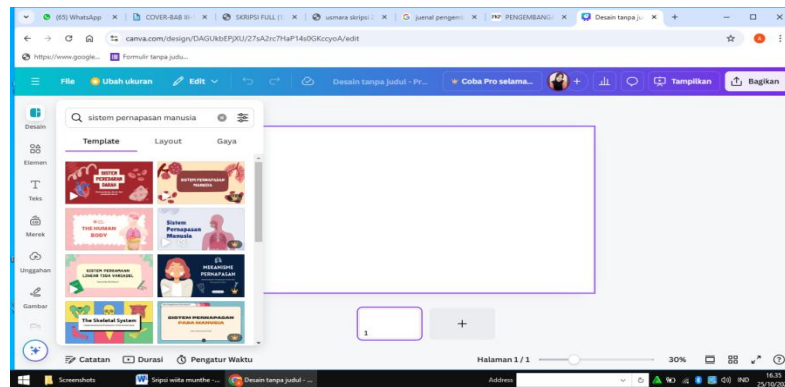
Gambar IV.2 Tampilan Menu Utama pada Canva
(sumber : <https://www.canva.com>)

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



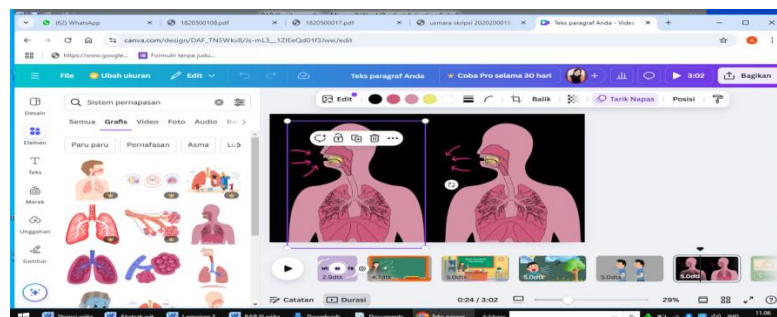
Gambar IV.3 Tampilan Template canva
(sumber : <https://www.canva.com/templates/?category=tADs1de8MIY>)

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



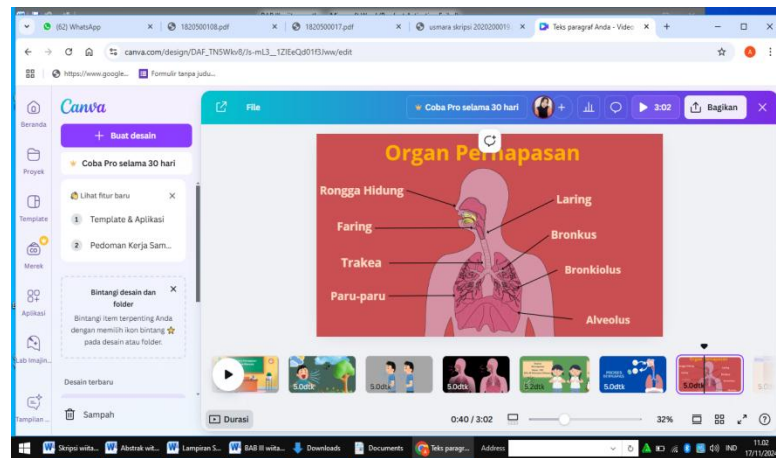
Gambar IV.4 Tampilan Teks pada Canva
(sumber : https://www.canva.com/design/DAGVnIOYvVY/4-OeSLinZDgCRCI0TY1_MA/edit)

5. Tahap selanjutnya adalah pemilihan gambar sesuai dengan materi dengan cara, klik menu elemen yang ada pada layar sebelah kiri kemudian ketik gambar sesuai materi misalnya gambar sistem pernapasan seperti pada gambar di bawah, lalu kumpulkan semua gambar yang di butuhkan agar ketika ingin digunakan, gambar materi siap dipasang pada template media pembelajaran.



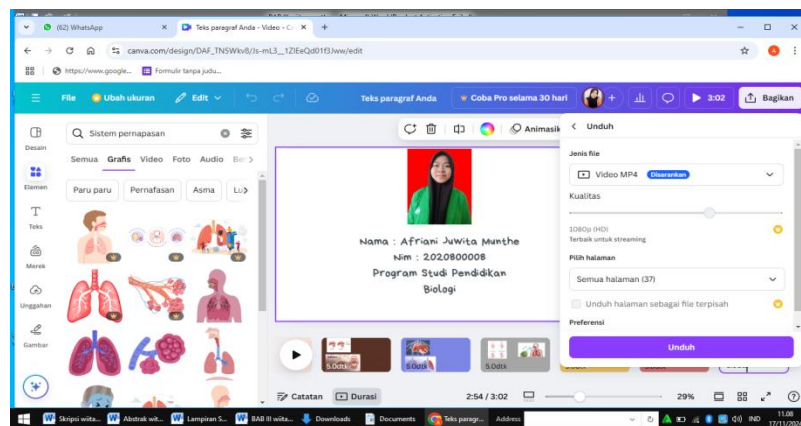
Gambar IV.5 Tampilan Gambar Materi pada Canva
(sumber : <https://www.canva.com/design/DAGUpjRWjM0/AI-ScOIMDMsr86toLZ7Qixg/edit>)

6. Tahap selanjutnya yaitu penyusunan materi.



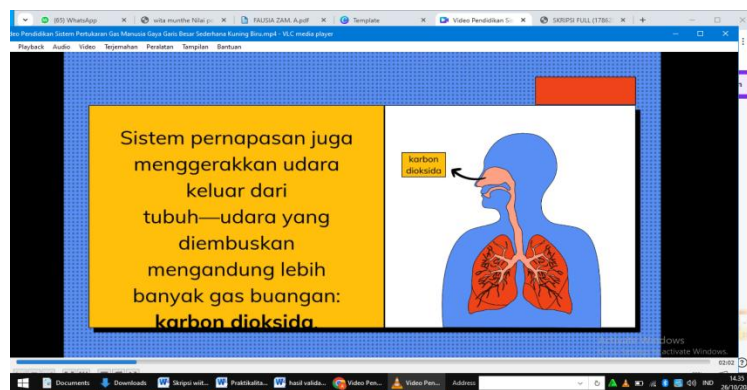
Gambar IV.6 Tampilan Slide pada Media
(sumber : https://www.canva.com/design/DAF_TN5Wkv8/Js-mL3__1ZIEeQd01f3Jww/edit)

7. Setelah selesai, klik tanda panah yang ada pada media, maka akan muncul pilihan “unduh” ada pada sudut sebelah kanan atas layar.



Gambar IV.7 Tampilan Proses Pengunduhan Media pada Canva
(sumber : <https://www.canva.com/design/DAGUpjRWjM0/AIScOIMDmSr86toLZ7Qixg/edit>)

8. Tunggu hasil media pembelajaran selesai, maka media pembelajaran media audio visual berbasis *canva* siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar IV.8 Tampilan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* Siap untuk digunakan

(sumber : <https://www.canva.com/design/DAGUpjRWjM0/AIScOIIMDmSr86toLZ7Qixg/edit>)

1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*

Peneliti melakukan proses validasi dengan beberapa ahli antara lain ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan tujuan untuk menguji kelayakan media *Canva* yang dikembangkan.

Tabel IV.5 Nama-nama validator/ahli

No	Nama	Validator/ahli
1	Rafeah Husni, M.Pd	Media
2	Hotmaida Hasibuan, M.Si	Bahasa
3	Afridayani, S.Pd	Materi

1. Ahli Media

Pada tahap ini peneliti berkonsultasi kepada ahli media dengan menggunakan lembar validasi. Dalam penelitian ini yang menjadi ahli

media yaitu Ibu Rafeah Husni M.Pd dosen FTIK Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidimpuan. Peneliti melakukan konsultasi validasi awal berupa rancangan produk yang akan dikembangkan. Setelah berkonsultasi dengan ahli media, Ibu Rafeah Husni M.Pd mendapat beberapa saran dan masukan.

Tabel IV.6 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor Aspek	Skor Total/Maksimal	% Total	Kategori
1	Aspek Media	69	75	92%	Sangat Baik

2. Ahli Materi

Dalam tahap ini peneliti berkonsultasi kepada ahli materi dengan menggunakan lembar validasi. Pada penelitian ini yang menjadi ahli materi yaitu Ibu Afridayani S. Pd Guru MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai.

Tabel IV.7 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Aspek	Skor Total/Maksimal	% Total	Kategori
1	Aspek Materi	63	75	84%	Sangat Baik

3. Ahli Bahasa

Dalam tahap ini peneliti berkonsultasi kepada ahli bahasa dengan menggunakan lembar validasi. Pada penelitian ini yang menjadi ahli bahasa yaitu Ibu Hotmaidah Hasibuan M. Si dosen FTIK Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidimpuan.

Pada validasi pertama yaitu peneliti melakukan konsultasi kepada ahli bahasa, selanjutnya mendapatkan masukan dan saran yaitu menuliskan nama tempat penelitian dengan lengkap dan tingkatan kelas.

Tabel IV.8 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Skor Aspek	Skor Total/Maksimal	% Total	Kategori
1	Aspek Bahasa	68	75	90%	Sanga Baik

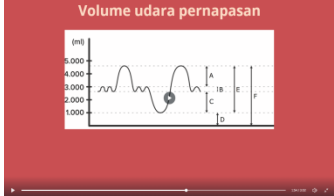
b. Revisi Produk

Tahap validasi produk terdapat ada beberapa komentar dan saran dijadikan masukan untuk merevisi media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun komentar dan saran dari beberapa ahli sebagai berikut:

1. Ahli Materi

Produk media audio visual yang sudah dikoreksi dan diberi masukan oleh ahli materi agar peneliti mengetahui kekurangan yang ada pada media audio visual tersebut. Saran dan masukan yang diterima peneliti ketika melakukan bimbingan produk kepada ahli materi yaitu:

Tabel IV.9 Revisi Ahli Materi

Revisi	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tambahkan materi volume udara pernapasan	

Produk yang sudah dikoreksi oleh ahli materi selanjutnya diperbaiki kembali. Jika tidak ada lagi revisi dari oleh ahli materi kemudian ahli materi menilai media audio visual melalui lembar validasi ahli materi. Memvalidasi produk berupa media audio visual apakah produk media audio visual layak untuk diterapkan di kelas. Lembar validasi materi terpadat pada lampiran.

2. Ahli Media

Tahap koreksi oleh ahli media terdapat kekurangan dan masukan agar peneliti mengetahui kekurangan yang ada pada media audio visual. Agar tampilan dan kualitas media audio visual menghasilkan produk yang mudah dipahami oleh siswa dan layak untuk diterapkan. Saran yang diterima peneliti ketika dikoreksi oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel IV.10 Revisi Ahli Media

Revisi	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Buat sumber referensi	SUMBER a. Campbell, dkk, Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3, (Jakarta : Erlangga, 2010), h. 78 b. Moh amin, et. al. Biologi 2, (jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 20

	Sumber sudah ditambahi
Tambahkan video yang menunjukkan proses pertukaran gas	 Video yang menunjukkan proses pertukaran gas sudah di tambahi

Setelah produk dikoreksi oleh ahli media, selanjutnya produk diperbaiki kembali dan jika tidak ada lagi revisi. Kemudian ahli media menilai media pembelajaran tersebut melalui lembar validasi ahli media dan memvalidasi produk apakah produk tersebut sudah layak untuk diterapkan di kelas. Lembar validasi media terdapat pada lampiran

3. Ahli Bahasa

Audio visual yang sudah selesai dikoreksi dan diberi masukan oleh ahli bahasa agar peneliti mengetahui kekurangan yang ada pada media audio visual. Masukan dan saran diberikan agar sesuai dengan RPP dan materi agar menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Saran yang diterima oleh peneliti ketika melakukan bimbingan produk kepada ahli bahasa yaitu:

Tabel IV.11 Revisi Ahli Bahasa

Revisi	
Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tambahkan nama lokasi tempat penelitian dan tuliskan tingkatan kelas	

Setelah produk dikoreksi oleh ahli bahasa produk diperbaiki kembali dan setelah tidak ada revisi lagi kemudian ahli bahasa menilai media audio visual melalui lembar validasi ahli bahasa dan memvalidasikan produk apakah produk tersebut sudah layak untuk diterapkan di kelas. Lembar validasi bahasa terdapat pada lampiran.

2. Analisa Kepraktisan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva

Suatu produk yang baik hendaklah bersifat praktis. Dalam proses pengembangan ini untuk melihat kepraktisan menggunakan respon siswa melalui angket. Hasil respon siswa dinyatakan sangat praktis bernilai 82%. Hasil perhitungan kepraktisan media pembelajaran dari respon siswa bisa dilihat didalam lampiran.

4. Implementation (penerapan)

Setelah peneliti melakukan uji kelayakan media oleh para ahli dari beberapa hasil penilaian yang masih kurang layak atau yang masih

mempunya skor rendah peneliti memperbaiki media sesuai indikator yang masih kurang layak. Setelah media sudah layak, maka saatnya media diuji cobakan atau diimplementasikan kepada sampel yang sudah dipilih oleh peneliti. Implementasi dilaksanakan pada hari Selasa 1 dan 8 Oktober 2024 di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai. Responden pada implementasi ini berjumlah 26 siswa kelas VIII. Instrumen yang digunakan berupa angket tanggapan siswa, dan soal. Hasil angket tanggapan siswa disajikan dalam tabel. Berdasarkan hasil angket respon siswa, media pembelajaran audio visual berbasis *canva* telah layak digunakan dalam pembelajaran.

5. *Evaluate* (evaluasi)

1. Analisis keefektivan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*

Selanjutnya keefektifan dan kemampuan kognitif siswa dalam menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* diperoleh dari hasil belajar siswa yang dinilai melalui tes soal.

Tabel IV.12
Hasil Tes Kemampuan Kognitif Siswa

[illegible]

S. 11	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10
S. 12	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
S. 13	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
S. 14	10	10	10	10	10	10	10	10	0	0
S. 15	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10
S. 16	10	10	10	10	10	10	10	0	10	10
S. 17	10	10	10	10	10	10	10	0	10	0
S. 18	10	10	10	10	10	10	10	0	10	0
S. 19	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10
S. 20	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
S. 21	10	10	10	10	0	10	10	10	10	0
S. 22	10	10	0	10	10	10	0	0	10	10
S. 23	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
S. 24	10	10	10	10	10	10	10	10	0	0
S. 25	10	10	10	10	10	10	10	10	0	10
S. 26	10	10	10	10	10	10	10	10	10	0
Jumlah	220	260	250	230	230	250	190	170	190	90
Total	2180									
J.Maksimal	2600									
% total	83%									
Kategori	Sangat Tinggi									

Berdasarkan analisis statistik data pada tabel IV.12 ditemukan bahwa rata-rata nilai sesudah penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai sebelum penggunaan media audio visual berbasis *canva*. Hal ini menunjukkan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada materi sistem pernapasan manusia di kelas VIII MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai sangat praktis.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Hasil Validitas

Untuk mengetahui media pembelajaran audio visual berbasis *canva* tersebut valid, maka dilakukan uji kevalidan. Terdapat 3 uji kevalidan

yang dilakukan yakni, uji kevalidan media, uji kevalidan materi dan uji kevalidan bahasa. Pada uji kevalidan media beberapa aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan, aspek kesesuaian media dan aspek penyajian. Pada uji kevalidan materi aspek yang dinilai yaitu aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, aspek kemudahan pemahaman materi, dan aspek penilaian kontekstual. Sedangkan pada uji kevalidan bahasa aspek yang dinilai yaitu aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa indonesia, aspek komunikatif dan interaktif, aspek lugas dan aspek penggunaan istilah dan simbol.

Berdasarkan pada data hasil uji kevalidan yang dilakukan oleh validator yaitu pada hasil kevalidan oleh validator ahli media diperoleh persentasi sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Hasil kevalidan ahli materi nilai rata-rata persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil kevalidan ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil kevalidan tersebut, sejalan dengan teori yang dikatakan oleh bahwa dalam aspek validasi dari suatu produk dalam uji kevalidan yang dilakukan kepada validator ahli aspek kevalidan ini adalah salah satu dari kriteria kelayakan produk media yang dikembangkan. Media pembelajaran audio visual termasuk dalam kategori valid apabila materi dalam media tersebut sesuai dengan karakteristik materi dan semua komponen yang dilakukan dalam media audio visual yang saling terhubung secara konsisten dan jelas.

2. Praktikalitas Produk

Proses pengembangan media audio visual yang baik hendaklah bersifat praktis. Untuk melihat kepraktisan media audio visual peneliti menggunakan angket respon siswa. Berdasarkan data angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* pada pembelajaran IPA dapat dilihat pada lampiran.

Secara keseluruhan memperoleh nilai rata-rata prasantase 82% dengan kategori sangat praktis. Hasil angket respon siswa menunjukkan selama proses pembelajaran di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai, siswa memiliki ketertarikan terhadap media yang ditampilkan. Siswa terlihat sangat aktif dan antusias pada pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Dalam hal ini penggunaan media dalam proses pembelajaran dinyatakan praktis.

3. Uji Efektifitas

Media audio visual berbasis *Canva* efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Dibuktikan dengan peningkatan hasil *pretest* yaitu 25% dan *posttest* yaitu 83%. Maka kesimpulannya bahwa adanya peningkatan sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Oleh sebab itu media pembelajaran audio visual berbasis *canva* efektif di MTS ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai.

Pengajaran dengan menggunakan media audiovisual jauh lebih efektif dan lebih baik dari pengajaran tanpa menggunakan media audiovisual (metode ceramah). Karena dengan menggunakan media audio visual guru dapat

menyampaikan informasi belajar dengan cara yang lebih kongkrit atau lebih nyata dari pada yang disampaikan melalui metode ceramah, sehingga pada saat siswa melihat gambar yang ditampilkan oleh guru melalui media audiovisual siswa akan mengingat lebih lama apa yang telah dipelajari. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wilda Rizkiahnur Nasution⁴³. Media pembelajaran adalah media atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan berfungsi agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Kemudian dari hasil penelitian Hilda Anggraini bahwa Media audio visual mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan.⁴⁴ Media audio visual adalah media yang menggabungkan antara media yang bisa dilihat dengan media yang bisa di dengar. Pada media audio visual terdapat gambar yang menarik bagi peserta didik serta terdapat suara yang dapat didengar oleh peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Audio Visual menunjukkan peningkatan minat belajar siswa yang akan berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa. Media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik

⁴³ Wilda Rizkiyahnur Nasution & Nusyirwan, "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi", *Bioedunis Journal*, Vol. 01 No. 1 Tahun 2022, hlm. 6

⁴⁴ Hilda Anggraini & Isnawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Materi Sistem Respirasi Manusia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa", *Bioedu*, Vol. 12 No. 3 Tahun 2023, hlm. 801-812

sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menerima pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Novika Dian Pancasari Gabriella⁴⁵. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sangat menarik digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi sistem pernapasan manusia.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan hati-hati sesuai dengan prosedur pada penelitian *Design Research* yang telah direncanakan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan. Akan tetapi, untuk mendapatkan hasil penelitian yang sempurna sangatlah sulit. Sebab dalam pelaksanaan penelitian ini dirasakan adanya keterbatasan atau kendala yang dihadapi di lapangan. Adapun keterbatasan atau kendala yang dihadapi oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masih terdapat jawaban kuesioner yang tidak konsisten menurut pengamatan peneliti. Karena responden yang cenderung kurang teliti terhadap pernyataan yang ada sehingga terjadi tidak konsisten terhadap jawaban kuesioner.
2. Peneliti memiliki keterbatasan pada pembuatan video karena dibutuhkan kerja ekstra ketika membuat satu karakter yang sesuai dengan mimik wajah serta perbedaan suaranya. Tidak hanya itu penggunaan koneksi yang harus stabil ketika proses pembuatan video di aplikasi canva.

⁴⁵ Novika Dian Pancasari Gabriella “Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”

3. Peneliti juga mempunyai keterbatasan dalam literatur-literatur penelitian desain (*Design Research*) atau penelitian pengembangan. Karena penelitian pengembangan ini merupakan jenis penelitian yang baru di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Peneliti kesulitan dalam menentukan desain video dan mengalami kesulitan dalam menyesuaikan audio pada tampilan layar yang muncul.
5. Selanjutnya penelitian pada konten (isi) pada media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* untuk dituntut dapat memberikan peningkatan bagi siswa, agar siswa lebih aktif dan mudah dalam menerima pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan peneliti bahwa hasil uji coba media pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva* ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, setelah dilakukan uji kevalidan produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang telah dikembangkan. Adapun nilai dari ahli media memperoleh nilai rata-rata persentase 92% kategori sangat valid. Hasil kevalidan ahli materi nilai rata-rata persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil kevalidan ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid.
2. Berdasarkan hasil uji kepraktisan terhadap 26 siswa di kelas VIII MTs ZF Hikamtul Ikhwan Sukaramai media pembelajaran audio visual yang dikembangkan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 82% dengan kategori sangat praktis.
3. Media audio visual berbasis *Canva* efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan kemampuan kognitif dari 25% pada nilai *pretest* menjadi 83% pada nilai *posttest*. Artinya adanya peningkatan yang signifikan antara hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva* dengan hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *canva*. Oleh sebab itu media pembelajaran audio visual

berbasis *canva* efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi sistem pernapasan manusia di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai.

B. Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan media audio visual berbasis *canva*, berdasarkan hasilnya yang berupa produk pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia kelas VIII, dapat memberikan bantuan signifikan bagi guru dalam proses pengajaran dan penjelasan materi mengenai sistem pernapasan manusia. Dan peneliti melihat adanya perubahan sikap positif peserta didik terhadap pembelajaran IPA dan minat belajar peserta didik yang bertambah serta perhatian peserta didik terhadap pembelajaran menjadi lebih fokus. Selain itu, produk ini juga dapat memberikan dukungan yang efektif bagi peserta didik dalam memahami konten pembelajaran tentang sistem pernapasan manusia.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, saran yang dapat diberikan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

- a. Guru dapat menggunakan media audio visual yang bertujuan agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Dengan menggunakan media audio visual dapat mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang belum bisa dipahami oleh siswa dan dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Guru kelas harus memulai keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran dibidang teknologi karena perkembangan teknologi semakin pesat maka pendidikan membutuhkan teknologi untuk pembelajaran yang sesuai dengan materi. Media audio visual dapat digunakan untuk kegiatan belajar agar menambah semangat dan motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi Siswa

Media audio visual dapat digunakan secara mandiri sebagai sumber belajar yang menarik dan efektif. Siswa akan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media pembelajaran audio visual.

3. Bagi Peneliti

- a. Media audio visual yang dikembangkan dalam penelitian ini hendaknya dapat dikembangkan dengan menggunakan referensi yang lebih banyak lagi.
- b. Media audio visual yang dikembangkan dalam penelitian ini masih dapat dikembangkan dari segi konten, materi dan animasi yang termuat didalamnya dengan menggunakan aplikasi yang menarik. Maka penelitian ini akan menjadi kajian yang menarik untuk dilanjutkan bagi peneliti yang lain

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini & Dian, (2021) "Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik kelas VII SMP/MTS". *PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar*, Vol. 1, No. 1,
(<https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces/article/view/137>)
- Ahmadi, A & Uhbiyati, N. (2015) *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta : PT Rineka Cipta)
- Aidah, F. (2017) *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta).
- Amir, A. (2020) "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Strategi Problem Posing di SMP Negeri 7 Padangsidempuan", *Logaritma : Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, Volume 8, No. 1.
(<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/LGR/article/view/2356>)
- Anas, M. (2014) *Alat Peraga & Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Education)
- Anggraini, H. & Isnawati, (2023) "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Materi Sistem Respirasi Manusia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa", *Bioedu*, Vol. 12 No.3.
(<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/54502>)
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*, 2019 (Jakarta: PT. RAJA GRAFINDO).
- Awali, M. (2018) "Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Bola Basket," *Jurnal Gelanggang Olahraga*, Volume 1, No. 2.
(<https://journal.ipm2kpe.or.id/index.php/JPJO/article/view/156>)
- Citradevi, & Paramita, C. (2023) "Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8.2.
(<https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/525>)
- Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka 1995.

Ekayani, Ni Luh Putu, “Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” t.t

Hasan, M. (2021) *Media Pembelajaran*, (Klaten: CV Tahta Media Group).

Hapsari, G,P,P. (2021) “Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No. 4.
(<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>)

Lelya Hilda, “Pendekatan Saintifik pada Proses Pembelajaran”, *Jurnal Darul Ilmi*, Volume. 03,No.01 Januari 2015
(<http://e-journal.perpustakaanstainpsp.net/index.php/darulilmi/article/viewFile/354/351>)

Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, (2015) *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Assesmen* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).

Magdalena, Ina, Alif Fatakhatus Shodikoh, Anis Rachma Pebrianti, Azzahra Wardatul Jannah, dan Iis Susilawati, (2021) “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi” 3.

Maya. S, (2020) *Psikologi Perkembangan Anak Memaksimalkan Pertumbuhan dan Kemampuan Buah Hati*, (Yogyakarta : Cemerlang).

Miftah, M. (2022) *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera).

Nasution, Mariam, (2018) “Konsep Pembelajaran Matematika dalam Mencapai Hasil Belajar Menurut Teori Gagne”, *Jurnal Logaritma*, Volume 6, No. 2.
(<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/LGR/article/view/1280/0>)

Nasution, W.R & Nusyirwan, (2022) “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi”, *Bioedunis Journal*, Vol. 01 No. 1.
(<https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/Bioedunis/article/view/5356>)

Nurfadillah, S. (2021) *Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Sukabumi : CV Jejak, Anggota IKAPI).

Nurfadillah, S. (2021) *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak).

Ovan & Saputra, A. (2020) *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Rehabilitas Instrumen Berbasis Web*, (Sulawesi Selatan, Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia).

Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1). (<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/edubiologia/article/view/16070>)

Purwono, J. (2019) “Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”, *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 2, No. 2. (<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/view/3659>)

Rangkuti, A.N. (2016) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, PTK dan Penelitian Pengembangan*, (Bandung: Cita Pustaka Media.

Sadiman dkk., *Media pendidikan* (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada).

Saputra, B. (2021) *Best Practices Penelitian Pengembangan (Reaserch & Development) BidangManajemen Pendidikan IPA*, (Lamongan : Academia Publication).

Saputri, D,Y. (2023) “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Siswa Sd Negeri 1 Sumberagung, Boyolali”, *Nusantara Hasana Journal*, Vol 3 No.5. (<https://nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/938>)

Sudjana, N. (2019) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, 22nd ed. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).

Sugiyono, (2019) “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Penerbit Alfabeta).

Syafaruddin, *Pendidikan dan Transformasi Sosial* (Bandung: Citapustaka Media Perintis).

Utami Anita Dewi, Puput Suriyah, Novi Mayasari, “Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo,” t.t.

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : MTs ZF Hikmatul

Ikhwan Sukaramai

Kelas/ Semester : VIII

Mata Pelajaran : IPA

Materi Pokok : Sistem

Pernapasan Manusia Alokasi Waktu

: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- **KI-1 dan KI-2:** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro- aktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional”.
- **KI-3:** Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- **KI-4:** Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.8 Pengertian sistem pernapasan manusia menganalisis organ dan fungsi sistem pernapasan pada manusia, memahami mekanisme pernapasan pada manusia, volume dan frekuensi pernapasan, memahami gangguan pada sistem pernapasan pada manusia.	3.8.1 Menjelaskan pengertian bernafas dan respirasi 3.8.2 Mendeskripsikan stuktur dan fungsi organ pernapasan pada manusia. 3.8.3 Menganalisis proses bernapas inspirasi dan ekspirasi pada sistem pernapasan manusia 3.8.4 Menjelaskan mekanisme pernapasan manusia. 3.8.5 Membandingkan volume pernapasan manusia. 3.8.6 Menjelaskan mekanisme pertukaran gas di dalam tubuh manusia. 3.8.7 Mengenali kelainan atau penyakit pada sistem pernapasan manusia.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat :

1. Melalui pengamatan media video diharapkan siswa mampu menjelaskan pengertian dan fungsi dari sistem pernapasan.
2. Peserta didik mampu mendeskripsikan organ-organ pernapasan manusia
3. Peserta didik dapat menganalisis keterkaitan struktur dan fungsi organ penyusun sistem pernapasan pada manusia
4. Peserta didik mampu menjelaskan mekanisme pada pernapasan manusia
5. Peserta didik dapat mengidentifikasi volume dan kapasitas paru-paru pada manusia
6. Peserta didik dapat mendeskripsikan gangguan atau penyakit sistem pernapasan manusia dan upaya menjaga kesehatan pernafasan

D. Materi Pembelajaran

1. Sistem Pernapasan Manusia.
2. Struktur organ pernapasan, kapasitas dan volume paru-paru.
3. Mekanisme dan bioproses pertukaran Gas O₂ dengan CO₂ Pengetahuan.

4. Kelaianan atau Penyakit pada Sistem Pernapasan Manusia.

E. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Video Based Learning.

Metode : Pengamatan dan Ceramah

F. Media PembelajaranMedia :

1. Video pembelajaran

Alat/Bahan :

1. Penggaris, spidol, papan tulis
2. Laptop, handphone dan proyektor

G. Sumber Belajar

1. Buku siswa
2. Bahan ajar
3. Internet

H. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	• Orientasi 1. Guru memberikan salam kepada peserta didik 2. Mengajak peserta didik untuk mengawali dengan berdo'a. 3. Menanyakan kabar peserta didik 4. Mengontrol Keadaan Kelas. 5. Dimulai dengan membacakan doa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. 6. Meminta peserta didik mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan dengan tujuan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan.	20 menit

	7. Mengecek kehadiran peserta didik 8. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Memotivasi 1. Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk membangkitkan belajar serta agar peserta didik dapat lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. • Pemberian Acuan 1. Guru mengadakan <i>pretest</i> 2. Guru mengecek penguasaan materi yang sudah dipelajari sebelumnya terkait sistem pernapasan manusia dengan tanya jawab. 3. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. 4. Meminta siswa mengamati apa yang terjadi pada saat kita bernapas. 5. Bagaimana kah gas Oksigen dan Carbondioksida dapat masuk dan keluar dari tubuh kita,organ apa saja yang dilaluinya? 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. a. Menjelaskan pengertian bernapas dan respirasi b. Menyebutkan organ-organ pada sistem pernapasan c. Menganalisis bagian bagian dan fungsi organ pada sistem pernapasan. 7. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran dan tehnik penilaian yang akan dilakukan.	
--	---	--

Inti	• Mengamati 1. Guru menayangkan video pembelajaran tentang sistem pernapasan pada manusia. 2. Kemudian peserta didik memperhatikan penjelasan melalui penerapan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i>. • Menanya 1. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada peserta didik tentang materi yang belum dipahami. • Mengasosiasi 1. Guru menjelaskan/menekankan kembali terkait materi tersebut. 2. Guru memberikan tugas, berupa soal pilihan berganda kepada peserta didik. 3. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan soal tersebut secara individu.	45 menit
Penutup	1. Peserta didik beserta guru menyimpulkan hasil dari pembelajaran. 2. Peserta didik dibimbing guru melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan (Kesadaran diri) 3. Guru mendorong peserta didik untuk selalu bersyukur atas karunia Tuhan berupa sistem pernapasan yang kompleks. 4. Kegiatan belajar ditutup dengan doa.	5 menit

I. Penilaian

- a. Jenis soal : Tulisan
- b. Bentuk soal : Pilihan Berganda

Sukaramai, Oktober 2024

Diketahui
Kepala Sekolah

Wali Kelas VIII

Isyah Dianora Manihuruk, S.Pd

Afridayani, S.Pd

NIP.

NIP.

Peneliti

Afriani Juwita Munthe

Lampiran 2

LEMBAR OBSERVASI

Satuan pendidikan : MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas : VIII

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda (✓) pada skala jawaban yang dianggap sesuai dengan kenyataan pada waktu pengamatan berlangsung.

No.	Aspek Yang Diamati	Ya	Tidak
1	Ketersediaan ruang, alat, dan media pembelajaran		✓
2	Kesiapan menggunakan media pembelajaran		✓
3	Guru mengecek kehadiran siswa	✓	
4	Guru melakukan apersepsi dan memotivasi siswa	✓	
5	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai	✓	
6	Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran	✓	
7	Guru memperkenalkan materi yang akan diajarkan	✓	
8	Guru mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari	✓	
9	Guru mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa		✓
10	Guru menggunakan media pembelajaran		✓
11	Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk diskusi	✓	
12	Guru membimbing siswa dalam melakukan diskusi	✓	
13	Guru membimbing dalam mendiskusikan hasil kelompok	✓	
14	Guru membimbing dan menyampaikan kesimpulan dari materi yang diajarkan	✓	

Lampiran 3

Transkrip Analisis Kebutuhan Wawancara Guru dan Siswa

1. Transkrip Wawancara Guru

No	Subjek	Uraian Wawancara
1	Peneliti	Saya Afriani Juwita Munthe Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang hendak mewawancarai ibu untuk keperluan penelitian skripsi saya yang berjudul Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai, persiapan apa saja yang ibu lakukan dalam proses kegiatan pembelajaran?
	Narasumber	Persiapan yang saya lakukan sebelum memulai kegiatan pembelajaran yaitu mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) setelah itu mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menyediakan media dan metode yang ditentukan dan mempelajari materi yang akan disampaikan di kelas, terkadang jika saya ingin menggunakan media pembelajaran maka akan saya persiapkan terlebih dahulu
2	Peneliti	Dalam proses pembelajaran di kelas, metode pembelajaran apa yang sering ibu gunakan?
	Narasumber	Saya sering menggunakan metode Ceramah, dan terkadang saya terapkan juga metode diskusi atau tanya jawab dengan anak-anak, serta penugasan agar mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran
3	Peneliti	Mengapa ibu sering menggunakan metode tersebut?
	Narasumber	Karena metode tersebut menurut saya lebih mudah dipahami dan paling tepat dalam pembelajaran serta untuk menghibur siswa. Ketika saya menjelaskan materi pelajaran, kemudian saya menyuruh mereka satu persatu kedepan untuk menjawab soal.
4	Peneliti	Apakah dalam menyampaikan materi dengan menggunakan materi pembelajaran tersebut, Ibu memerlukan media yang dapat membantu berlangsungnya proses pembelajaran?
	Narasumber	Ya, perlu
5	Peneliti	Bentuk dan jenis media apa yang sering ibu

		gunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi sistem pernapasan manusia?
	Narasumber	Saya pernah menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga
6	Peneliti	Menurut ibu, apakah media yang digunakan tersebut sudah efektif?
	Narasumber	Kurang efektif, tetapi media tersebut dapat membantu pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan.
7	Peneliti	Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran ketika ibu menggunakan media pembelajaran tersebut?
	Narasumber	Sebagian siswa aktif dalam belajar namun tidak sedikit siswa yang masih bingung dan pasif dalam memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.
8	Peneliti	Apakah ibu pernah melihat atau pun menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>canva</i> ?
	Narasumber	Ya, saya tau dan pernah melihat media tersebut tetapi saya belum pernah menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.
9	Peneliti	Menurut ibu, bagaimana jika dikembangkan media pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> ini dalam proses pembelajaran?
	Narasumber	Saya setuju dan sangat mengharapkan pengembangan media pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> tersebut, apalagi media tersebut merupakan inovasi baru dalam pembelajaran disekolah ini. Tentunya nanti akan mempermudah siswa menerima materi yang diajarkan sehubungan dengan sistem pernapasan manusia dan menarik minat siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Selain itu dengan adanya pengembangan media tersebut, akan memotivasi guru lain untuk belajar mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan.
10	Peneliti	Menurut ibu, pengembangan seperti apa yang ibu harapkan pada media pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> ini dalam proses pembelajaran?
	Narasumber	Pengembangan media tersebut dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dari segi bentuk fisik media tersebut.

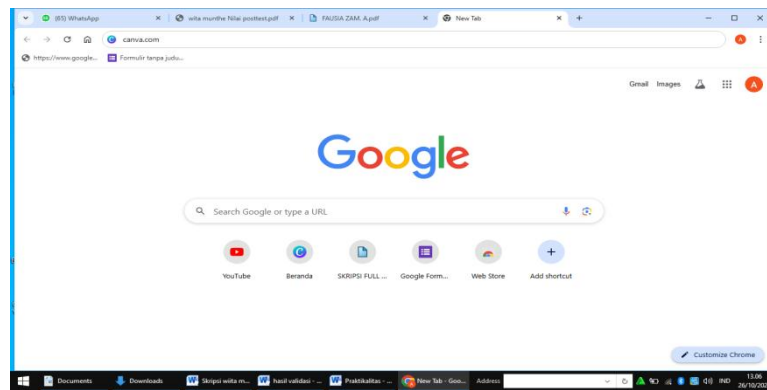
2. Transkrip Wawancara Siswa

No	Subjek	Uraian Wawancara
1	Peneliti	Saya Afriani Juwita Munthe Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang hendak mewawancarai ibu untuk keperluan penelitian skripsi saya yang berjudul Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTs ZF Hikmatul Ikhwan Sukaramai, menurut adik bagaimanakah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) itu?
	Narasumber	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) itu ada prakteknya, seperti menghafal fenomena alam, nama organ2 tubuh
2	Peneliti	Berkaitan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi materi sistem pernapasan manusia, bagaimana menurut adik tentang materi tersebut?
	Narasumber	Sistem pernapasan manusia pelajaran yang menyenangkan
3	Peneliti	Apakah pelajaran tersebut menjadi lebih mudah dengan menggunakan media pembelajaran?
	Narasumber	Ya, lebih mudah.
4	Peneliti	Apa saja media pembelajaran yang pernah digunakan ibu guru ketika menjelaskan materi sistem pernapasan manusia?
	Narasumber	Berupa alat peraga
5	Peneliti	Apakah ketika mempelajari sistem pernapasan manusia adik pernah menggunakan media pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> ?
	Narasumber	Belum pernah
6	Peneliti	Bagaimana menurut adik jika dalam mempelajari sistem pernapasan manusia menggunakan media pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> ?
	Narasumber	Setuju dan senang
7	Peneliti	Bagaimana dengan Pengembangan media pembelajaran Audio Visual Berbasis <i>Canva</i> ?
	Narasumber	Saya berharap media tersebut dapat terinstal di handphone Sehingga dapat belajar mandiri diluar kelas/dirumah.

Lampiran 4

Langkah-langkah Penyusunan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Canva*

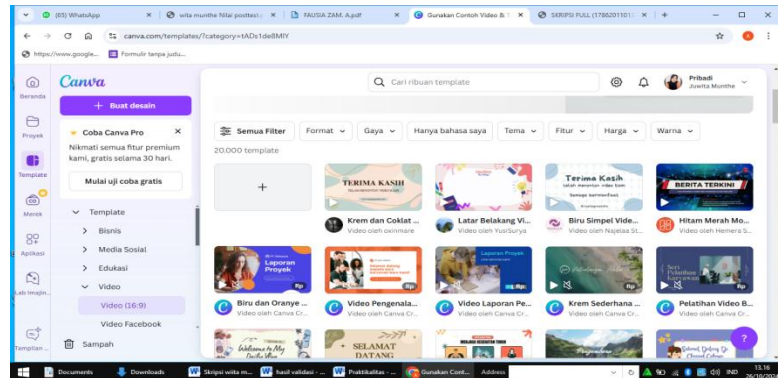
1. Sediakan laptop, handphone dan koneksi internet.
2. Buka <https://www.canva.com> melalui akun google.
3. Pembuatan media pembelajaran audio visual menggunakan aplikasi *canva* dapat di unduh pada playstore yang ada pada handphone atau di buka melalui *web browser* atau *google chrome*.



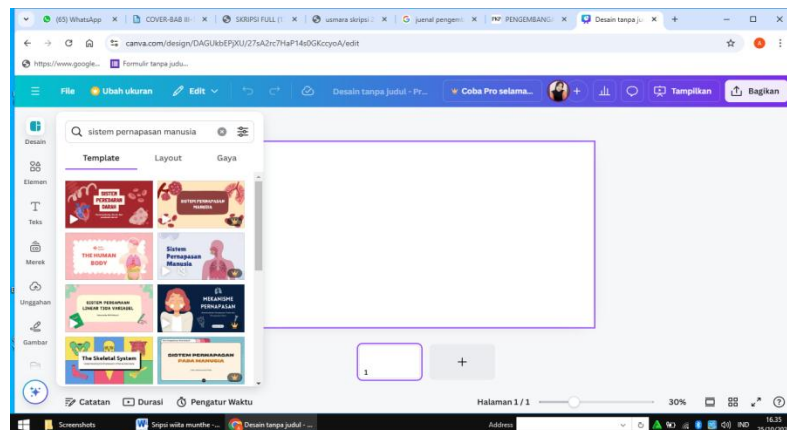
4. Setelah mengunduh aplikasi *canva* maka aplikasi dapat digunakan. Klik aplikasi maka pengguna akan di arahkan untuk memasukkan email, setelah email di masukkan maka aplikasi siap untuk digunakan lalu muncul menu utama *canva*.



5. Setelah masuk ke dalam aplikasi *canva* maka pilih *template* yang akan di gunakan pada menu video.

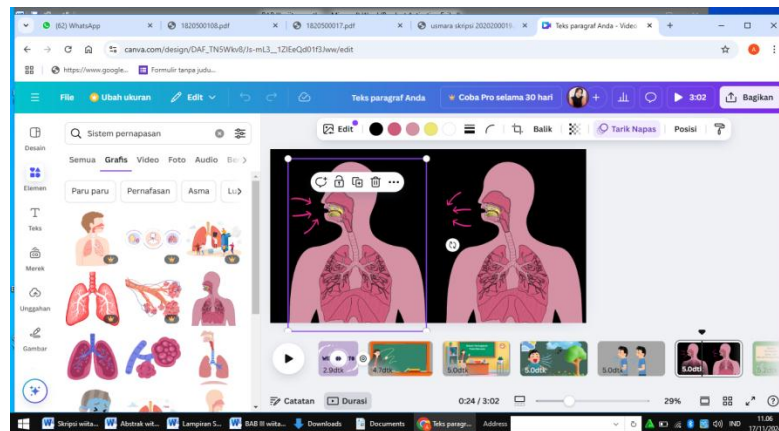


6. Setelah menemukan template yang sesuai, selanjutnya ubah teks yang ada pada template dengan menuliskan media pembelajaran yang akan di buat, lalu posisikan teks tersebut sesuai yang di inginkan.

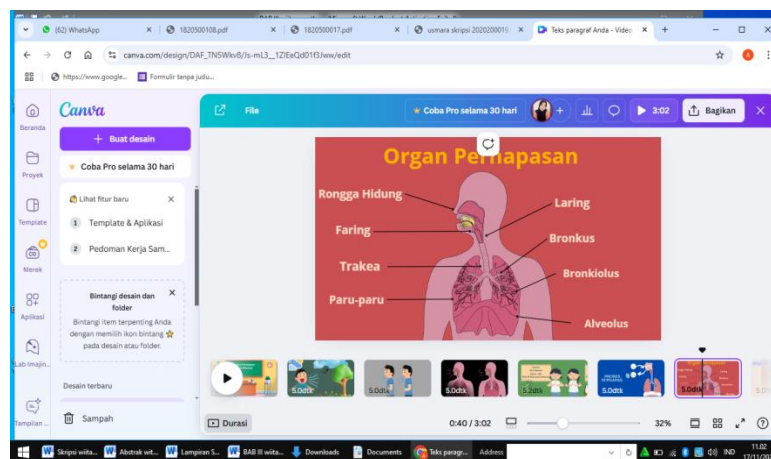


7. Tahap selanjutnya adalah pemilihan gambar sesuai dengan materi dengan cara, klik menu elemen yang ada pada layar sebelah kiri kemudian ketik gambar sesuai materi misalnya gambar sistem pernapasan seperti pada gambar di bawah, lalu kumpulkan semua gambar yang di butuhkan agar ketika ingin digunakan, gambar

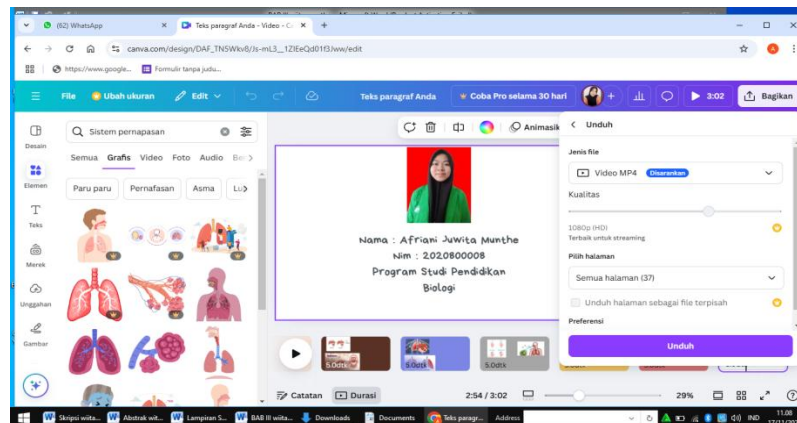
materi siap dipasang pada template media pembelajaran.



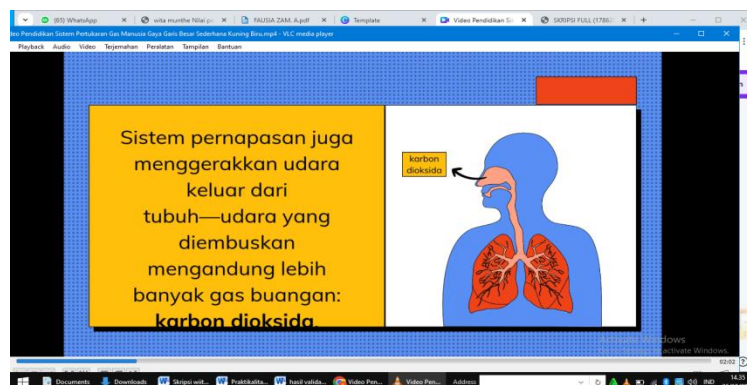
8. Tahap selanjutnya yaitu penyusunan materi.



9. Setelah selesai, klik tanda panah yang ada pada media, maka akan muncul pilihan “unduh” ada pada sudut sebelah kanan atas layar.



10. Tunggu hasil media pembelajaran selesai, maka media pembelajaran media audio visual berbasis *canva* siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Lampiran 5

Garis-garis Besar Isi Media Pembelajaran Audio visual

Materi Pelajaran : IPA
Pokok Bahasan : Sistem Pernapasan Manusia
Penulis : Afriani Juwita Munthe

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.8 Pengertian sistem pernapasan manusia menganalisis organ dan fungsi sistem pernapasan pada manusia, memahami mekanisme pernapasan pada manusia, volume dan frekuensi pernapasan, memahami gangguan pada sistem pernapasan pada manusia.	3.8.1 Menjelaskan pengertian bernafas dan respirasi 3.8.2 Mendeskripsikan struktur dan fungsi organ pernapasan pada manusia. 3.8.3 Menganalisis proses bernafas inspirasi dan ekspirasi pada sistem pernapasan manusia 3.8.4 Menjelaskan mekanisme pernapasan manusia. 3.8.5 Membandingkan volume pernapasan manusia. 3.8.6 Menjelaskan mekanisme pertukaran gas di dalam tubuh manusia. 3.8.7 Mengenali kelainan atau penyakit pada sistem pernapasan manusia.

Garis-Garis Isi Media Pembelajaran Audio Visual

No	Pokok -Pokok Bahasan	Sub Format Saran
1	Pengertian sistem pernapasan	Disajikan dalam bentuk cerita yang dibawakan dan dijelaskan oleh animasi dalam media pembelajaran audio visual.
2	Mekanisme sistem pernapasan	
3	Frekuensi pernapasan	
4	Volume udara pernapasan	
5	Kelainan pada sistem pernapasan	

Lampiran 6

Lembar Soal Tes Kemampuan Kognitif Siswa

Nama :
No. Absen :
Kelas :

Kerjakan soal-soal berikut di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada satu jawaban A, B, C atau D yang paling tepat!

1. Perhatikan gambar di bawah ini!



Organ sistem pernapasan manusia berturut-turut adalah....

- A. Hidung – faring – trakea – laring - bronkus – bronkiolus – alveoli
 - B. Hidung – laring - faring – trakea – bronkiolus – bronkus – alveoli
 - C. Hidung – faring – laring – trakea – alveoli – bronkus – bronkiolus
 - D. Hidung – trakea – faring – laring – bronkus – bronkiolus – alveoli
2. Proses melembabkan, menyaring, dan menghangatkan udara yang dihirup saat pernapasan, terjadi di bagian....
- A. Faring
 - B. Hidung
 - C. Laring
 - D. Trakea
3. Berikut ini adalah organ-organ pernapasan pada manusia:
- 1) Bronkiolus
 - 2) Laring
 - 3) Bronkus
 - 4) Alveolus
 - 5) Trakea

6) Hidung

7) Faring

Secara berurutan udara masuk ke dalam paru-paru yang benar adalah....

- A. 6-2-7-1-3-4-5
 - B. 6-7-2-5-3-1-4
 - C. 6-7-2-5-1-3-5
 - D. 6-2-7-3-1-4-5
4. Pada saat sedang makan kita dilarang makan sambil berbicara karena dapat menyebabkan tersedak. Hal tersebut terjadi karena....
- A. Saat makan sambil berbicara, katup pada esophagus dan trakea sama-sama tertutup, sehingga makanan dapat masuk ke dalam trakea
 - B. Saat makan sambil berbicara, katup pada esophagus dan trakea salah satunya terbuka, sehingga makanan dapat masuk ke dalam esophagus
 - C. Saat makan sambil berbicara, katup pada esophagus dan trakea sama-sama terbuka, sehingga makanan dapat masuk dalam trakea
 - D. Saat makan sambil berbicara, katup pada esophagus dan trakea sama terbuka, sehingga makanan tidak dapat masuk ke dalam trakea
5. Pada saat sedang makan kita dilarang makan sambil berbicara karena dapat menyebabkan tersedak. Hal tersebut terjadi karena....
- A. Saat makan sambil berbicara, katup pada esophagus dan trakea sama-sama tertutup, sehingga makanan dapat masuk ke dalam trakea
 - B. Saat makan sambil berbicara, katup pada esophagus dan trakea salah satunya terbuka, sehingga makanan dapat masuk ke dalam esophagus
 - C. Saat makan sambil berbicara, katup pada esophagus dan trakea sama-sama terbuka, sehingga makanan dapat masuk dalam trakea
 - D. Saat makan sambil berbicara, katup pada esophagus dan trakea sama terbuka, sehingga makanan tidak dapat masuk ke dalam trakea
6. Pernyataan berikut ini merupakan hal-hal yang terjadi saat ekspirasi pernafasan dada, kecuali ...
- A. Rongga dada membesar
 - B. Tekanan udara dalam paru-paru membesar
 - C. Paru-paru mengecil
 - D. Tulang rusuk turun
7. Saat melakukan pernapasan dada, terjadi kontraksi pada otot antartulang rusuk

sehingga yang terjadi pada tulang rusuk adalah....

- A. Mengecil dan rongga dada membesar
 - B. Terangkat dan rongga dada mengecil
 - C. Mengecil dan rongga dada mengecil
 - D. Terangkat dan rongga dada membesar
8. Gangguan pernapasan yang mengakibatkan berkurangnya daerah pertukaran O₂ dengan CO₂ disebut emfisema. Gangguan ini muncul disebabkan ada kerusakan berupa radang pada....
- A. Trakea
 - B. Membran mukosa
 - C. Tenggorokan
 - D. Dinding alveolus
9. Meskipun menghembuskan napas sekuat-kuatnya. Volume udara yang masih tersisa di dalam paru-paru, setelah melakukan ekspirasi sekuat-kuatnya disebut....
- A. Udara residu
 - B. Udara pernafasan
 - C. Kapasitas vital paru-paru
 - D. Udara komplementer
10. Jika volume udara tidal 500 mL, udara suplemen 1500 mL, udara komplementer 1500 mL, dan udara residu 1500 mL. Maka kapasitas vital paru-parunya adalah....
- A. 3.000 mL
 - B. 3.500 mL
 - C. 4.500 mL
 - D. 5000 mL

Kunci Jawaban Soal
Mata Pelajaran : IPA

No	A	B	C	D
1			C	
2		B		
3		B		
4			C	
5		B		
6	A			
7				D
8				D
9	A			
10		B		

Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI

Format Penilaian Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Di Mts Aek Kota Batu

Peneliti : Afriani Juwita Munthe

Validator : Afridayani

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list pada kolom yang sesuai
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut.

Sangat Baik	(SB)	5
Baik	(B)	4
Cukup	(C)	3
Kurang	(K)	2
Sangat kurang	(SK)	1

Instrumen Pengumpulan Data

No	Aspek Yang Dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran					
2	kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar (KD)					
3	kelengkapan materi yang disajikan					
4	memberian contoh dalam memperjelas materi					
5	konsep yang disajikan sudah benar					
6	penyampaian materi sudah urut/runtut					
7	konsep sesuai dengan latar belakang Indonesia					
8	kesesuaian materi dengan perkembangan siswa					
9	mudah mempermudah dalam memahami pelajaran					
10	mudah digunakan untuk belajar mandiri					

1	apat meningkatkan motivasi belajar					
2	apat meningkatkan rasa ingin tahu siswa					
3	al-soal yang disajikan dalam evaluasi sudah cukup					
4	al-soal yang disajikan relevan dengan materi					
5	edia yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa					

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar atau Saran:

Kesimpulan:

6. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
7. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Padangsidempuan , 2024
Ahli Materi

Afridayani S. Pd

Lampiran 8

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afridayani S.Pd

Pekerjaan : Guru MTS ZF Hikmatul Ikhwani Sukaramai

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap media pembelajaran video berbasis canva untuk kelengkapan penelitian yang berjudul :

"Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTS"

Yang disusun oleh :

Nama : Afriani Juwita Munthe

Nim : 2020800008

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Biologi

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

1. Materi Sesuai dengan Komponen - Komponen yang ada pada media.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi pada media pembelajaran audio visual berbasis *canva* yang baik.

Sukaramai ,

2024

Validator



Afridayani S. Pd
NIP.

Lampiran 9

LEMBAR VALIDASI

Format Penilaian Ahli Bahasa

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Di Mts Aek Kota Batu.

Peneliti : Afriani Juwita Munthe

Validator : Hotmaida Hasibuan, M. Si

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list pada kolom yang sesuai
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut.

Sangat Baik	(SB)	5
Baik	(B)	4
Cukup	(C)	3
Kurang	(K)	2
Sangat kurang	(SK)	1

Instrumen Pengumpulan Data

No	Aspek Yang Dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	sesuaian materi yang disajikan dengan KI					
2	sesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					
3	sesuaian materi yang disajikan dengan indikator pembelajaran					
4	sesuaian topik-topik dengan uraian					
5	materi yang disajikan sudah lengkap					
6	sesuaian gambar dengan materi yang disajikan					
7	sesuaian contoh dengan materi yang diberikan					
8	al-soal dalam evaluasi sudah					

	cukup/menyeluruh					
9	nggunaan media dapat memberikan efektivitas dan efisiensi dalam pencapaian kompetensi					
0	nggunaan media dapat meningkatkan gairah/motivasi siswa					
1	milihan media sudah sesuai dengan karakteristik siswa					
2	edia yang disajikan mudah digunakan					
3	ederhanaan/kebersihan tampilan desain visual					
4	edia dapat digunakan untuk belajar mandiri					
5	edia yang digunakan mampu memberikan pengalaman belajar bagi siswa					

Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan

Apabila terjadi kesalahan pada aspek yang dinilai, mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

Komentar atau Saran:

Kesimpulan:

6. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
7. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
(Mohon dilingkari nomor yang sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

Padangsidempuan , 2024
Ahli Bahasa

Hotmaida Hasibuan, M. Si

Lampiran 10

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hotmaida Hasibuan M. Si

Pekerjaan : Dosen FTIK UIN Syahada Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap media pembelajaran video berbasis canva untuk kelengkapan penelitian yang berjudul :

"Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTS"

Yang disusun oleh :

Nama : Afriani Juwita Munthe

Nim : 2020800008

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Biologi

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

1. *Tuliskan nama tempat penelitian/ sekolah dengan lengkap sesuai dengan foto*
2. *Tuliskan ringkasan kelas .*

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi melalui media pembelajaran audio visual berbasis canva yang baik.

Padangsidempuan,

2024

Validator



Hotmaida Hasibuan M. Si
NIP/NIKUN '2008129202

Lampiran 11

LEMBAR VALIDASI

Format Penilaian Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Di Mts Aek Kota Batu

Peneliti : Afriani Juwita Munthe

Validator : Rafeah Husni, M. Pd

Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi instrumen pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada.
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda check list pada kolom yang sesuai
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang tersedia.
5. Pedoman penilaian sebagai berikut.

Sangat Baik	(SB)	5
Baik	(B)	4
Cukup	(C)	3
Kurang	(K)	2
Sangat kurang	(SK)	1

Instrumen Pengumpulan Data

No	Aspek Yang Dinilai	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Media yang disajikan sudah menarik secara visual					
2	Gambar yang disajikan tajam/tidak pecah					
3	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat					
4	ukuran huruf yang digunakan sudah tepat					
5	bahasa yang digunakan mudah dipahami					
6	harmonisasi penggunaan warna sudah tepat					

7	nataan layout sudah proposional					
8	ederhanaan/kebersihan tampilan desain visual					
9	edia yang disajikan mudah digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					
0	milihan efek suara/sound effect sudah sesuai					
1	deo yang disajikan sesuai materi					

Lampiran 12

SURAT VALIDASI

Menyatakan bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rafeah Husni M.Pd

Pekerjaan : Dosen FTIK UIN Syahada Padangsidempuan

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap media pembelajaran video berbasis canva untuk kelengkapan penelitian yang berjudul :

"Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia di MTS"

Yang disusun oleh :

Nama : Afriani Juwita Munthe

Nim : 2020800008

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Tadris Biologi

Adapun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut :

- 1.
- 2.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas materi melalui media pembelajaran audio visual berbasis canva yang baik.

Padangsidempuan, 20 September 2024

Validator



Rafeah Husni, M.Pd
NIP. 2007079202

Lampiran 13

VALIDITAS PRETEST

No. Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,657''	0,554	Valid
2	0,573''	0,554	Valid
3	0,656''	0,554	Valid
4	0,666''	0,554	Valid
5	0,573''	0,554	Valid
6	0,593''	0,554	Valid
7	0,606''	0,554	Valid
8	0,554''	0,554	Valid
9	0,620''	0,554	Valid
10	0,640''	0,554	Valid

Correlations

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total
S1	Pearson Correlation	1	.342	.302	.342	.342	.185	.237	.123	.645**	.492	.657**
	Sig. (2-tailed)		.211	.275	.211	.211	.510	.396	.662	.009	.062	.008
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S2	Pearson Correlation	.342	1	.134	.196	.464	.218	-.026	.600*	.196	.218	.573*
	Sig. (2-tailed)	.211		.635	.483	.081	.435	.926	.018	.483	.435	.026
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S3	Pearson Correlation	.302	.134	1	.468	.134	.272	.784**	.408	.134	.612*	.656**
	Sig. (2-tailed)	.275	.635		.079	.635	.326	.001	.131	.635	.015	.008
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S4	Pearson Correlation	.342	.196	.468	1	.464	.218	.367	.327	.464	.218	.666**
	Sig. (2-tailed)	.211	.483	.079		.081	.435	.179	.234	.081	.435	.007
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S5	Pearson Correlation	.342	.464	.134	.464	1	.218	-.026	.327	.196	.218	.573*
	Sig. (2-tailed)	.211	.081	.635	.081		.435	.926	.234	.483	.435	.026

	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S6	Pearson Correlation	.185	.218	.272	.218	.218	1	.480	.111	.491	.444	.593*
	Sig. (2-tailed)	.510	.435	.326	.435	.435		.070	.693	.063	.097	.020
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S7	Pearson Correlation	.237	-.026	.784**	.367	-.026	.480	1	.320	.367	.480	.606*
	Sig. (2-tailed)	.396	.926	.001	.179	.926	.070		.245	.179	.070	.017
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S8	Pearson Correlation	.123	.600*	.408	.327	.327	.111	.320	1	.055	.111	.554*
	Sig. (2-tailed)	.662	.018	.131	.234	.234	.693	.245		.847	.693	.032
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S9	Pearson Correlation	.645**	.196	.134	.464	.196	.491	.367	.055	1	.218	.620*
	Sig. (2-tailed)	.009	.483	.635	.081	.483	.063	.179	.847		.435	.014
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S10	Pearson Correlation	.492	.218	.612*	.218	.218	.444	.480	.111	.218	1	.640*
	Sig. (2-tailed)	.062	.435	.015	.435	.435	.097	.070	.693	.435		.010
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Total	Pearson Correlation	.657**	.573*	.656**	.666**	.573*	.593*	.606*	.554*	.620*	.640*	1
	Sig. (2-tailed)	.008	.026	.008	.007	.026	.020	.017	.032	.014	.010	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.811	10

UJI TINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL PRETEST

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,73	Mudah
2	0,53	Sedang
3	0,2	Sukar
4	0,53	Sedang
5	0,53	Sedang
6	0,4	Sedang
7	0,13	Sekar
8	0,6	Sedang
9	0,53	Sedang
10	0,4	Sukar

Uji Tingkat Kesukaran

No	Kode Siswa	Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 1	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	20
2	Siswa 2	10	10	0	10	10	10	0	10	10	0	70
3	Siswa 3	10	10	0	0	10	10	0	0	10	10	60
4	Siswa 4	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
5	Siswa 5	10	10	10	10	10	0	0	10	0	10	70
6	Siswa 6	10	10	0	0	10	0	0	10	0	0	40
7	Siswa 7	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
8	Siswa 8	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	10
9	Siswa 9	10	0	0	10	0	0	0	0	10	0	30
10	Siswa 10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	10	20
11	Siswa 11	10	10	0	10	10	0	0	10	10	0	60
12	Siswa 12	10	10	0	10	10	10	0	10	10	10	80
13	Siswa 13	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	10
14	Siswa 14	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	20

15	Siswa 15	10	0	0	0	0	0	0	0	10	0	20
Jumlah		110	80	30	80	80	60	20	90	80	60	
Skor Tertinggi		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
Mean		7.33	5.33	2	5.33	5.333	4	1.33	6	5.33	4	
Pembanding		0.73	0.53	0.2	0.53	0.533	0.4	0.13	0.6	0.53	0.4	
Keterangan		Mudah	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sukar	

UJI DAYA PEMBEDA PRETEST

No. Item Soal	Daya Pembeda	Interpretasi
1	0,553	Baik
2	0,436	Baik
3	0,564	Baik
4	0,550	Baik
5	0,436	Baik
6	0,463	Baik
7	0,522	Baik
8	0,417	Baik
9	0,493	Baik
10	0,521	Baik

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	38.6667	712.381	.553	.788
S2	40.6667	720.952	.436	.801
S3	44.0000	725.714	.564	.788
S4	40.6667	692.381	.550	.788
S5	40.6667	720.952	.436	.801
S6	42.0000	717.143	.463	.798
S7	44.6667	755.238	.522	.794
S8	40.0000	728.571	.417	.803
S9	40.6667	706.667	.493	.794
S10	42.0000	702.857	.521	.791

[illegible]

VALIDITAS *POSTTEST*

No. Soal	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,589''	0,554	Valid
2	0,699''	0,554	Valid
3	0,659''	0,554	Valid
4	0,732''	0,554	Valid
5	0,618''	0,554	Valid
6	0,615''	0,554	Valid
7	0,632''	0,554	Valid
8	0,732''	0,554	Valid
9	0,599''	0,554	Valid
10	0,626''	0,554	Valid

Correlations

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	Total
S1	Pearson Correlation	1	.123	.289	.444	.185	.327	.491	-.327	.389	.577*	.589*
	Sig. (2-tailed)		.662	.297	.097	.510	.234	.063	.234	.152	.024	.021
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S2	Pearson Correlation	.123	1	.533*	.431	.364	.645**	.262	.262	.185	.426	.699**
	Sig. (2-tailed)	.662		.041	.109	.183	.009	.346	.346	.510	.113	.004
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S3	Pearson Correlation	.289	.533*	1	.289	.426	.472	.378	-.189	.289	.500	.659**
	Sig. (2-tailed)	.297	.041		.297	.113	.075	.165	.500	.297	.058	.008
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S4	Pearson Correlation	.444	.431	.289	1	.492	.600*	.491	-.055	.389	.289	.732**
	Sig. (2-tailed)	.097	.109	.297		.062	.018	.063	.847	.152	.297	.002
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S5	Pearson Correlation	.185	.364	.426	.492	1	.564*	.645**	-.262	.431	-.107	.618*
	Sig. (2-tailed)	.510	.183	.113	.062		.029	.009	.346	.109	.705	.014
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S6	Pearson Correlation	.327	.645**	.472	.600*	.564*	1	.339	.071	.491	.378	.815**

	Sig. (2-tailed)	.234	.009	.075	.018	.029		.216	.800	.063	.165	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S7	Pearson Correlation	.491	.262	.378	.491	.645**	.339	1	-.339	.327	.189	.632*
	Sig. (2-tailed)	.063	.346	.165	.063	.009	.216		.216	.234	.500	.012
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S8	Pearson Correlation	-.327	.262	-.189	-.055	-.262	.071	-.339	1	-.218	.189	.732**
	Sig. (2-tailed)	.234	.346	.500	.847	.346	.800	.216		.435	.500	.002
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S9	Pearson Correlation	.389	.185	.289	.389	.431	.491	.327	-.218	1	.289	.599*
	Sig. (2-tailed)	.152	.510	.297	.152	.109	.063	.234	.435		.297	.018
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
S10	Pearson Correlation	.577*	.426	.500	.289	-.107	.378	.189	.189	.289	1	.626*
	Sig. (2-tailed)	.024	.113	.058	.297	.705	.165	.500	.500	.297		.013
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
Total	Pearson Correlation	.589*	.699**	.659**	.732**	.618*	.815**	.632*	.732**	.599*	.626*	1
	Sig. (2-tailed)	.021	.004	.008	.002	.014	.000	.012	.002	.018	.013	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.799	10

UJI TINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL POSTTEST

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kriteria
1	0,6	Sedang
2	0,73	Mudah
3	0,67	Sedang
4	0,6	Sedang
5	0,27	Sukar
6	0,53	Sedang
7	0,47	Sedang
8	0,47	Sedang
9	0,4	Sedang
10	0,33	Sedang

Uji Tingkat Kesukaran

No	Kode Siswa	Soal										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Siswa 1	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	20
2	Siswa 2	10	10	0	10	10	10	0	10	10	0	70
3	Siswa 3	10	10	0	0	10	10	0	0	10	10	60
4	Siswa 4	10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	90
5	Siswa 5	10	10	10	10	10	0	0	10	0	10	70
6	Siswa 6	10	10	0	0	10	0	0	10	0	0	40
7	Siswa 7	10	0	10	10	10	10	10	10	10	10	90
8	Siswa 8	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	10
9	Siswa 9	10	0	0	10	0	0	0	0	10	0	30
10	Siswa 10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	10	20
11	Siswa 11	10	10	0	10	10	0	0	10	10	0	60
12	Siswa 12	10	10	0	10	10	10	0	10	10	10	80
13	Siswa 13	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	10
14	Siswa 14	0	10	0	0	0	0	0	10	0	0	20
15	Siswa 15	10	0	0	0	0	0	0	0	10	0	20
Jumlah		90	110	100	90	40	80	70	70	60	50	

Skor Tertinggi	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	
Mean	6	7.33	6.67	6	2.67	5.33	4.67	4.67	4	3.33	
Pembanding	0.6	0.73	0.67	0.6	0.27	0.53	0.47	0.47	0.4	0.33	
Keterangan	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	

UJI DAYA PEMBEDA POSTTEST

No. Item Soal	Daya Pembeda	Interpretasi
1	0,460	Baik
2	0,605	Baik
3	0,549	Baik
4	0,636	Baik
5	0,508	Baik
6	0,742	Baik Sekali
7	0,508	Baik
8	0,742	Baik Sekali
9	0,471	Baik
10	0,509	Baik

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
S1	44.6667	726.667	.460	.783
S2	43.3333	709.524	.605	.767
S3	44.0000	711.429	.549	.773
S4	44.6667	683.810	.636	.761
S5	48.0000	731.429	.508	.778
S6	45.3333	655.238	.742	.747
S7	46.0000	711.429	.508	.777
S8	46.0000	897.143	.742	.747
S9	46.6667	723.810	.471	.782
S10	47.3333	720.952	.509	.777

Soal	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
Corrected Item-Total Correlation	0,460	0,605	0,549	0,636	0,508	0,742	0,508	0,742	0,471	0,509

<i>n</i>										
Keterangan	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik Sekal i	Baik	Baik Sekal i	Baik	Baik

Lampiran 14

Tabel IV.
Nama-nama validator/ahli

No	Nama	Validator/ahli
1	Rafeah Husni, M.Pd	Media
2	Hotmaida Hasibuan, M.Si	Bahasa
3	Afridayani, S.Pd	Materi

Tabel IV.
Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor Aspek	Skor Total/Maksimal	% Total	Kategori
1	Aspek 1	69	75	92 %	Sangat Baik
2	Aspek 2				
3	Aspek 3				
4	Aspek 4				
5	Aspek 5				
6	Aspek 6				
7	Aspek 7				
8	Aspek 8				
9	Aspek 9				
10	Aspek 10				
11	Aspek 11				
12	Aspek 12				
13	Aspek 13				
14	Aspek 14				
15	Aspek 15				

Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Skor Aspek	Skor Total/Maksimal	% Total	Kategori
1	Aspek 1	68	75	90%	Sangat Baik
2	Aspek 2				
3	Aspek 3				
4	Aspek 4				
5	Aspek 5				
6	Aspek 6				
7	Aspek 7				
8	Aspek 8				
9	Aspek 9				
10	Aspek 10				
11	Aspek 11				
12	Aspek 12				
13	Aspek 13				
14	Aspek 14				
15	Aspek 15				

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor Aspek	Skor Total/Maksimal	% Total	Kategori
1	Aspek 1	63	75	84%	Sangat Baik
2	Aspek 2				
3	Aspek 3				
4	Aspek 4				
5	Aspek 5				
6	Aspek 6				
7	Aspek 7				
8	Aspek 8				
9	Aspek 9				
10	Aspek 10				
11	Aspek 11				
12	Aspek 12				
13	Aspek 13				
14	Aspek 14				
15	Aspek 15				

Lampiran 15

Hasil Persentasi Nilai *Preetest*

[illegible]

Hasil Persentasi Nilai *Posttest*

[illegible]

Lampiran 16

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN Jalan J. Pahlawan No. 45, Kotabaru Kota Padang, Sumatera 22733 Telp. (081) 250011, Fax. (081) 240222 Website: uni-yahda.ac.id
Nomor: H. 6.5/2024/001/000/2024	20 September 2024
Tgl: 20 September 2024	
Penyelesaian Skripsi	
Yth. Kepala MTS 21 Hutan Hewan Aek Kota Batu Labura	
Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa	
Nama	Almani Juwita Munthe
NIM	2020800008
Program Studi	Tadris Biologi
Fakultas	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat	Aek Kota Batu
adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul " Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia d MTS".	
Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul diatas.	
Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terimakasih.	
a.n Dekan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan	
	
Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A NIP. 19801224 200604 2 001	

Lampiran 18



MADRASAH TSANAWIYAH

ZF.HIKMATUL IKHWAN

Sekretariat : Link VI Suka Ramai Kel. Aek Kota Batu Kec. Na. IX-X, Kab. Labuhanbatu Utara
e-mail : zf.hikmatulikhwan@gmail.com Hp. 0821 6901 4997, Kode Pos : 21454
NSM : 121212230047 Akreditasi "B" NPSN : 69982767

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. 027 / Y.ZF.HI/MTs. S/S. Ket X/ 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama

ISYAH DIANORA MANIHURUK, S.Pd

Nip

-

Jabatan

Kepala Madrasah

MTs Swasta ZF Hikmatul Ikhwan Suka Ramai

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama

Afriani Juwita Munthe

Nim

2020800008

Fakultas/ Jurusan

Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Telah melaksanakan penelitian di MTs Swasta ZF Hikmatul Ikhwan Suka Ramai Kecamatan Na. IX - X Kabupaten Labuhanbatu Utara untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Pernapasan Manusi Di MTs ZF Hikmatul Ikhwan**.

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Suka Ramai, 10 Oktober 2024

Kepala MTs ZF Hikmatul Ikhwan



ISYAH DIANORA MANIHURUK, S.Pd
NIP :-

DOKUMENTASI



Observasi awal dengan kepala sekolah



Wawancara awal dengan guru wali kelas VIII afridayani



Siswa mengerjakan soal pretest



Menayangkan video pembelajaran audio visual berbasis canva



Menyaksikan video pembelajaran



Siswa mengerjakan soal posttest



Menjelaskan tata cara pengisian angket siswa

