**DAFTAR ISI**

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

*ABSTRACT*

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iv

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR viii

BAB I PENDHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 5

1.3 Batasan Masalah 5

1.4 Rumusan Masalah 5

1.5 Tujuan Penelitian 6

1.6 Manfaat Penelitian 6

1.7 Spesifikasi Produk 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Kajian Teori 9

2.1.1 Teori Behavioristik 9

2.1.2 Media Pembelajaran 10

2.1.2.1 Fungsi Media Pembelajaran 11

2.1.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran 13

2.1.2.3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran 14

2.1.2.4 Cara Memilih Media Pembelajaran 16

2.1.3 Video Animasi 17

2.1.3.1 Manfaat Media Video Animasi 18

2.1.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi 19

2.1.3.3 Indikator Pembelajaran Media Video Animasi 20

2.1.4 *Canva* 20

2.1.4.1 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi *Canva* 21

2.1.4.2 Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *Canva* 23

2.1.5. Pelajaran Bahasa Indonesia 25

2.1.5.1 Materi Sayang Lingkungan 26

2.2 Penelitian Relevan 27

2.3 Kerangka Berpikir 31

BAB III METODE PENELITIAN 33

3.1 Desain Penelitian 33

3.2 Subjek, Objek dan Waktu Penelitian 34

3.2.1 Subjek Penelitian 34

3.2.2 Objek Penelitian 34

3.2.3 Waktu Penelitian 34

3.3 Prosedur Pengembangan 34

3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 35

3.5 Teknik Analisis Data 39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 41

4.1 Hasil Penelitian 41

4.1.1 Analisis (*Analysis*) 41

4.1.2 Perancangan (*Design*) 43

4.1.3 Pengembangan (*Development*) 49

4.2 Pembahasan 57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 61

5.1 Kesimpulan 61

5.2 Saran 62

DAFTAR PUSTAKA 63

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Gambaran Umun Materi Sayang Lingkungan 27

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Ahli Media 36

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi 37

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Ahli Pembelajaran (Respon Guru) 38

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli 39

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian 40

Tabel 3.6 Kriteria Skor Penilaian 40

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Angket 50

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media 52

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 54

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 55

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Aplikasi *Canva* 24

Gambar 2.2 Tampilan Menu Daftar dan Login 24

Gambar 2.3 Tampilan Beranda *Canva* 25

Gambar 2.4 Kerangka Berpikir 32

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE 33

Gambar 4.1 Tampilan Laman *Canva* 44

Gambar 4.2 Tampilan Menu *Login* 44

Gambar 4.3 Tampilan Menu Desain Video 44

Gambar 4.4 Tampilan Awal Video (Data Diri Peneliti) 45

Gambar 4.5 *Cover* (Sampul) Video 45

Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran 46

Gambar 4.7 Judul Materi 46

Gambar 4.8 Tampilan Pembuka Cerita 47

Gambar 4.9 Pengenalan Tokoh Cerita 47

Gambar 4.10 Isi Cerita 48

Gambar 4.11 Pertanyaan 48

Gambar 4.12 Biodata 49

Gambar 4.13 Mengunduh Hasil Rancangan 49

Gambar 4.14 Aplikasi *Capcut* 50

Gambar 4.15 Diagram Persentase Hasil Penilaian Validator Ahli 60