

ABSTRAK

Putri, Kinanti Rizki. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audiobook Project Menggunakan Canva Magic AI Pada Pembelajaran Pengukuran Panjang Kelas III Sekolah Dasar*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Dr. Eka Sastrawati, S.Pd., M.Pd., (II) Andi Gumaulia Eka Putri, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Audiobook Project*, *Canva Magic AI*

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan prosedur dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Audiobook Project* menggunakan *Canva Magic AI* pada pembelajaran pengukuran panjang kelas III sekolah dasar, (2) mendeskripsikan tingkat validitas dan kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran berbasis *Audiobook Project* menggunakan *Canva Magic AI* pada pembelajaran pengukuran panjang kelas III sekolah dasar.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research And Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Adapun data pada penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, ahli praktisi serta pendapat peserta didik mengenai produk yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil perolehan angket validasi materi, media, bahasa, angket respon praktisi/pendidik dan peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 27/IX Sebao, pada Desember-Januari 2025. Data penelitian diperoleh melalui angket validasi yang ditujukan kepada validator ahli, angket praktisi, angket respon peserta didik serta wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Setelah itu, data dianalisis untuk mendapatkan hasil validitas dan kepraktisan media pembelajaran berbasis *Audiobook Project* yang dikembangkan.

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis *Audiobook Project* dengan proses pengembangan menggunakan ADDIE. Hasil validasi materi yang dilakukan ahli materi memperoleh skor (92) dengan kategori sangat valid. Hasil validasi bahasa yang dilakukan oleh ahli bahasa memperoleh skor (90) dengan kategori sangat valid. Hasil validasi oleh ahli media yang dilakukan oleh ahli memperoleh skor (100) dengan kategori sangat valid, dan hasil validasi desain oleh ahli desain memperoleh skor (98) dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan media pembelajaran dari angket respon pendidik dengan skor (100) dalam kategori sangat praktis, dan hasil angket respon peserta didik dengan (97,8) dalam kategori sangat praktis.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *audiobook project* menggunakan *canva magic AI* pada pembelajaran pengukuran panjang kelas III sekolah dasar sangat valid dan sangat praktis.