

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO*  
ANIMASI MATERI GAYA DAN GERAK KELAS IV SDN 4 BAJULAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Penulisan Proposal Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH:

**WITIYA PUJI LESTARI**

NPM:19.1.01.10.0114

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

**UN PGRI KEDIRI**

2023

Skripsi oleh:

**WITTIYA PUJI LESTARI**

NPM: 19.1.01.10.0114

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO*  
ANIMASI MATERI GAYA DAN GERAK KELAS IV SDN 4 BAJULAN**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 10 Juli 2023

Pembimbing 1,



Kharismy Eka Putri, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 19109101

Pembimbing 2,



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.  
NIDN. 0710059001

Skripsi oleh:

**WITIYA PUJI LESTARI**

NPM: 19.1.01.10.0114

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *VIDEO*  
ANIMASI MATERI GAYA DAN GERAK KELAS IV SDN 4 BAJULAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal 20 Juli 2023

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, S.Pd.,M.Pd.
2. Penguji 1 : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
3. Penguji 2 : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.



Mengetahui, 20 Juli 2023

Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.

NIDN. 0006096801

...

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Witiya Puji Lestari  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/ Tanggal Lahir : Indramayu/ 25 Februari 2001  
NPM : 19.1.01.10.0114  
Fakultas/ Program Studi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan yang sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak dapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya atau tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Witiya Puji Lestari  
NPM. 19.1.01.10.0114

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Dan bersabarlah, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”*

(QS. Al-Anfaal: ayat 46)

*“Hatiku tenang karena mengetahui bahwa apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu”*

( Umar bin Khattab)

*“Bermimpilah setinggi langit, jika engkau jatuh, engkau akan jatuh diantara bintang-bintang”*

(Ir.Soekarno)

*“ Kebahagiaan adalah melihat kedua orangtuaku tersenyum”*

(Witiya Puji Lestari)

*“Skripsi ini kupersembahkan sebagai wujud kasih sayang, bakti dan terimakasihku kepada kedua orang tuaku yang senantiasa memberikan limpahan kasih sayang, do'a yang tulus, pengorbanan dan dukungan, serta adik-adikku tercinta. Kepada diri sendiri yang sudah berjuang, keluarga, sahabat dan teman-teman yang telah memberikan support untuk menyelesaikan skripsi ini”*

## ABSTRAK

**Witiya Puji Lestari** Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SDN 4 Bajulan

**Kata Kunci** : Video Animasi, Gaya dan Gerak

Penelitian ini dilatar belakangi siswa kelas IV SDN 4 Bajulan masih kurang memahami materi gaya dan gerak yang disebabkan kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar siswa, yang dapat menunjang pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu menghasilkan media pembelajaran, untuk membuktikan kelayakan media pembelajaran ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) Dengan model ADDIE yaitu *Analyze*(Analisis), *Design*(Desain), *Development*(Pengembangan), *Implementasi* (Penerapan), *Evaluation* (Evaluasi). Instrumen yang digunakan ada dua yaitu menggunakan angket dan *posttest*.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi materi gaya dan gerak kelas IV SDN 4 Bajulan adalah sebagai berikut:

1) Hasil validitas video animasi diperoleh presentase rata-rata 86,25% sangat valid. 2) Hasil angket respon guru dan siswa diperoleh presentase rata-rata 92,5% kategori praktis. 3) Hasil belajar siswa melalui *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran video animasi diperoleh presentase 86,6% kategori efektif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa media video animasi valid, praktis dan efektif dapat digunakan dalam pembelajaran.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenanya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI MATERI GAYA DAN GERAK KELAS IV SDN 4 BAJULAN” merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pendidikan pada Jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan kepada.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD UNP Kediri;
4. Kharisma Eka Putri, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1.
5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2.
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku validator media.
7. Farida Nurlailia Zunaidah, M.Pd., selaku validator materi.
8. Pamuji, S.Pd., selaku kepala sekolah SDN 4 Bajulan
9. Bapak dan Ibu guru SDN 4 Bajulan
10. Kepada kedua orang tua tersayang M.Dupron selaku ayahanda dan Tresnawati selaku ibu tercinta yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati.

11. Sahabat dan teman-teman saya yang telah berjuang bersama hingga saat ini, dan selalu memberikan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 10 Juli 2023

Yang Menyatakan,



**Witiya Puji Lestari**

NPM. 19.1.01.10.0114

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Pengembangan.....	8
BAB II : LANDASAN TEORI.....	9
A. Media Pembelajaran.....	9
B. Media Video Animasi.....	12
C. Prinsip Vidio Animasi.....	13
D. Materi Gaya dan Gerak .....	17
E. Media video Animasi Materi Gaya Dan Gerak.....	23
F. Kajian Penelitian Terdahulu .....	24
G. Kerangka Berpikir .....	27
BAB III : METODE PENGEMBANGAN .....	30
A.Model Pengembangan.....	30
B.Prosedur Pengembangan.....	32
C.Lokasi dan Subyek Penelitian.....	36
1.Lokasi peneliti.....	36
2.Subjek penelitian.....	36
D.Uji Coba Produk.....	36
1.Desain uji coba.....	37
2.Subjek Uji Coba.....	37
E.Validasi Produk.....	37
F.Instrumen Pengumpulan Data.....	38
1.Pengembangan Instrumen.....	38

	2. Validasi Instrumen.....	40
	G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV	: HASIL DAN PEMBAHASAN .....	52
	A. Hasil Pengembangan.....	52
	B. Pembahasan .....	72
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	75
	A. Simpulan.....	75
	B. Implikasi .....	76
	C. Saran-saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	.....	78
LAMPIRAN- LAMPIRAN	.....	80

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pengembangan Instrumen	39
Tabel 3.2 Angket Validasi Media	41
Tabel 3.3 Angket validasi materi	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi soal	43
Tabel 3.5 Angket Kepraktisan Respon Guru	44
Tabel 3.6 Angket Respon Siswa	45
Tabel 3.7 Kriteria Validitas	48
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan	50
Tabel 4.1 Rincian prosedur Pengembangan Media berbasis Video Animasi	52
Tabel 4.2 Hasil uji Validitas Media	57
Tabel 4.3 Komentar Ahli Media	58
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Materi	62
Tabel 4.5 Komentar Ahli Materi	62
Tabel 4.6 Rekapitulasi Presentase Kevalidan	63
Tabel 4.7 Angket Kepraktisan Siswa	65
Tabel 4.8 Angket Kepraktisan Guru	67
Tabel 4.9 Data Hasil <i>Post-test</i>	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	29
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE	32
Gambar 4.1 Pembuatan Desain Animasi Guru	53
Gambar 4.2 Pembuatan Video Animasi	56
Gambar 4.3 Sebelum Revisi	58
Gambar 4.4 Sesudah Direvisi	58
Gambar 4.5 Sebelum Direvisi	59
Gambar 4.6 Sesudah Direvisi	59
Gambar 4.7 Sebelum Direvisi	60
Gambar 4.8 Sesudah Direvisi	60
Gambar 4.9 Sebelum Direvisi	61
Gambar 4.10 Sesudah Direvisi	61
Gambar 4.11 Sebelum Direvisi	63
Gambar 4.12 Sesudah Direvisi	63
Gambar 4.13 Rekapitulasi Kepraktisan	68
Gambar 4.14 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil <i>Posttest</i>	70

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	81
Lampiran 2 Berita Acara Kemajuan Pembimbing	83
Lampiran 3 Hasil plagiasi	85
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Media	86
Lampiran 5 Lembar Validasi Materi	90
Lampiran 6 Lembar Validasi Soal	95
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran	98
Lampiran 8 Produk Video Animasi	125
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru	126
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Siswa	129
Lampiran 11 Lembar Hasil Evaluasi Siswa	130
Lampiran 12 Lembar Observasi	134
Lampiran 13 Surat Pengantar/ Izin Penelitian	137
Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	138
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	139

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Depdiknas 2013). Dan pada dasarnya pendidikan mendorong manusia untuk mengembangkan potensinya dan sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang akan terjadi akibat adanya kemajuan pengetahuan dan juga teknologi.

Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang terapan yang mungkin relatif baru. Kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan sumber belajar yang tepat (Mahadewi 2014). Salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya media. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu proses komunikasi yang bersifat timbal balik, baik diantara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik lainnya yang telah ditetapkan. Menurut Hermawan (2012) Pembelajaran merupakan membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar, merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan maupun teori belajar, merupakan komunikasi dua arah. Pengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Menurut pandangan lama, kurikulum adalah sebuah kumpulan mata pembelajaran yang harus disampaikan seorang pendidik. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Kurikulum adalah seperangkat rencana yang menggambarkan kumpulan mata pelajaran, tujuan, isi, yang harus ditempuh oleh peserta didik sebagai pedoman dalam kegiatan mengajar untuk mencapai pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru yang diterapkan pemerintah. Kurikulum 2013 telah berjalan selama kurang lebih 5 tahun. Pada awal pemberlakuan kurikulum 2013 banyak pro kontra terhadap kurikulum tersebut karena berbagai faktor seperti teknis, sarana prasarana, SDM, penilaian dan sebagainya.

Namun kenyataan tujuan pendidikan pada kurikulum pendidikan belum sepenuhnya tercapai. Masih banyak ditemukan kegiatan pembelajaran yang tidak berjalan dengan efisien yang berdampak pada rendahnya kualitas pelajaran. Menurut pendapat Hamid, et al., (2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih tertarik belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran di jenjang sekolah dasar mencakup berbagai muatan mata pelajaran yang dipadukan dalam

bentuk Tema didalamnya dan muatan-muatan materi pembelajaran yaitu salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA atau *science* secara harfiah disebut sebagai ilmu yang mempelajari tentang alam tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dialami menurut Yulianti (2018). Mempelajari IPA akan mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat pendapat dari Sujana (2013). Oleh karena itu melalui pembelajaran IPA Diharapkan siswa memiliki sikap ilmiah yang ada pada seorang peneliti yaitu jujur, berani bertanggung jawab, memiliki rasa ingin tahu, ulet dan gigih, mampu membedakan opini dan fakta dan peduli terhadap lingkungan. Namun pelaksanaan didalam kelas guru kurang mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran IPA.

Kenyataannya ketika guru mengajar materi IPA guru belum menggunakan media yang kongkret hal itu mengakibatkan siswa hanya menghafal teori daripada memahami praktek secara langsung. Oleh karena itu agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai maka guru harus mampu menciptakan susana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta guru harus lebih kreatif. Guru harus bisa mengaitkan sebuah materi pelajaran kedalam teknologi. Dengan tersebut siswa diharapkan mendapat hasil belajar secara maksimal.

Hasil belajar merupakan suatu pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah pencapaian bentuk perubahan

perilaku menetap dari ranah kognitif afektif dan psikomotorik dari proses belajar menurut penulis adalah suatu kemampuan yang diperoleh dari peserta didik dilihat melalui perubahan tingkah laku yang mencakup dari aspek kognitif afektif dan psikomotorik dalam proses suatu pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut sesuai dengan pendapat Haris (2012).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 4 Bajulan, observasi dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas IV, keterangan yang di peroleh dari guru tersebut bahwa pembelajaran hanya dengan menggunakan media berupa buku siswa, buku guru dan LKS saja. Hal tersebut membuat peserta didik tidak antusias belajar sehingga tidak ada timbal balik dari peserta didik, serta kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi gaya dan gerak yang disebabkan kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian akhir semester gasal pada mapel IPA materi gaya dan gerak, yang diperoleh siswa tidak sesuai dengan standar ketuntasan belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari jumlah siswa sebanyak 18 siswa, terdapat 10 siswa yang mendapat nilai dibawah 75. Maka dalam hal ini diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan baru untuk mengatasi masalah diatas bagi peserta didik sesuai dengan usianya salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, agar proses penyampaian pesan lebih efektif, dibutuhkan video sebagai media audio visual dan kaya informasi dan sangat efektif dalam membantu

kegiatan pembelajaran yang menyajikan gambar bergerak yang disertai dengan suara hal ini sesuai dengan pendapat M.yaumi (2018). Dari hasil analisis data kebutuhan terbukti dari 18 peserta didik ada 80% pernah memanfaatkan video animasi dan 90% setuju kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.

Media yang menarik bagi siswa yaitu media video animasi karena diharapkan dengan menggunakan media berbasis teknologi seperti media video ini, yang menyediakan audio visual dikemas dalam bentuk animasi bergerak yang disukai anak tingkatan sekolah dasar dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Menurut Lukman (2018) video animasi pembelajaran akan lebih menarik jika digunakan dalam pembelajaran karena mengingat penonton adalah anak-anak yang tentunya tertarik dengan hal-hal baru yang ditemuinya. Menurut Awalia (2019) Pembelajaran dengan menggunakan video animasi lebih berhasil karena mampu masuk melalui 2 sensor indra manusia yaitu melalui mata dan telinga. Media animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13% melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain. Karakteristik yang terdapat pada video animasi adalah bentuknya menarik dan sifatnya yang informatif. Menarik dalam hal ini dimaksudnya bahwa media animasi ini mempunyai tampilan yang indah baik dalam segi tulisan, warna maupun bentuk gambarnya, sedangkan sifatnya yang

informatif karena isi video yang dapat dijadikan informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukkan dalam pembelajaran dibutuhkan adanya media pembelajaran yang berwarna dengan disertai suara dan terdapat animasi, sehingga cocok digunakan untuk pembelajaran dimasa serba digital berbasis teknologi ini. Oleh karena itu, penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi bersemangat dan antusias belajar. Dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Video Animasi* Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SDN 4 Bajulan".

## **B. Identifikasi Masalah**

Ruang lingkup dalam suatu penelitian. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media Pembelajaran yang digunakan guru bahan ajar berupa buku siswa dan LKS saja dan membuat peserta didik menjadi jenuh dan merasa bosan.
2. Pembelajaran cenderung belum menggunakan media yang berbasis teknologi.
3. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah penelitian ini adalah proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi materi gaya dan gerak kelas IV di SDN 4 Bajulan. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket dengan ketentuan skala likert.

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN 4 Bajulan Kabupaten Nganjuk pada semester 2
2. Penelitian ini fokus pada materi gaya dan gerak
3. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan 1 x pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 35 menit
4. Ketuntasan hasil belajar yang dinilai adalah aspek kognitif

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, penelitian ini difokuskan pada masalah peneliti merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis video animasi materi gaya dan gerak kelas IV SDN 4 Bajulan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi materi gaya dan gerak kelas IV SDN 4 Bajulan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi materi gaya dan gerak kelas IV SDN 4 Bajulan?

### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media berbasis video animasi materi gaya dan gerak kelas IV SDN 4 Bajulan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media berbasis video animasi materi gaya dan gerak kelas IV SDN 4 Bajulan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media berbasis video animasi materi gaya dan gerak kelas IV SDN 4 Bajulan

### **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peneliti dapat termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi materi gaya dan gerak kelas IV SDN 4 Bajulan.
2. Bagi peserta didik mampu mempermudah dalam memahami suatu konsep materi gaya dan gerak kelas IV dengan baik dan benar dan video animasi ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri.
3. Bagi pendidik mampu memberikan pengetahuan mengenai video animasi yang dapat digunakan secara fleksibel dan membantu pendidik untuk mempermudah peserta didik belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Fany. 2009. "Gerak,Gaya Dan Energi."
- Agustine et al. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Dua Dimensi." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Andrew dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran." In *Pengembangan Media Pembelajaran, Yayasanenukisn Kita M*.
- Andriyani, Yulisa. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang." *Skripsi*: 119.
- Aqib. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis Kinemaster Materi Gelombang." *Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Berbasis Kinemaster Materi Gelombang/ Skripsi bab 2.PDF*.
- Awalia. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD." *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*: 49–56.
- Cecep. 2013. *Media Pembelajaran Manual Serta Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Depdiknas. 2013. "Undang - Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." *Undang - undang RI No 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hamdanu, Ayyub. 2022. "Pentingnya Prinsip Animasi." *Journal stekom*.
- Hamzah. "Pengembangan Model- Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru." *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Haris. 2012. "Evaluasi Pembelajaran." In *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Haryoko 2014. "Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran." *Jurnal Edukasi Elektro* 5 (1).
- Hermawan. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran." *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Kresnoadi. 2022. "Pengertia Gaya, Jenis Pengaruh Pada Benda." *Ruang Guru*.
- Kustandi. 2013. "Media Pembelajaran Manual Dan Digital." In *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lukman. 2018. "Pengembangan Vidio Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar." *Pengembangan Vidio Animasi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran IPA Kelas V di*

*Sekolah Dasar.*

- M.yaumi. 2018. "Media Dan Teknologi Pembelajaran." In *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, ed. Sitti Fatimah Sangkala Sirate. Jakarta.
- Mahadewi. 2014. "Media Vidio Pembelajaran." *Media Vidio Pembelajaran Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksa.*
- Maria Ulva. 2021. "Pengertian, Gaya, Contoh Tarikan& Dorongan."
- Munir. 2012. "Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan." In *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Newby dkk. 2011. "Edukating for Karakter." In *Edukating for Karakter*, Bandung: Alfabeta.
- Poppy. 2008. "Ilmu Pengetahuan Alam." In *Ilmu Pengetahuan Alam*, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Pribadi. 2009. "Model Desain Sistem Pembelajaran." In *Model Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Rusman. 2013. "Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer." In *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta.
- Sadirman. 2011. "Intraksi Dan Motivasi Belajar- Mengajar." In *Intraksi Dan Motivasi Belajar- Mengajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. "Media Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D." In *Media Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sujana. 2013. "Hakikat Dan Pengertian IPA."
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta.
- Syafi'i. 2022. "Pengembangan E-Learning Berbantu Linktree Materi Gaya Dan Gerak Untuk Siswa Kelas VI Mi Sabilah Tanjung Kabupaten Nganjuk."
- Wina Sanjaya. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. cet 1. Jakarta: Jakarta Prenada Media Group.
- Yulianti. 2018. "Pengertian IPA Serta Prinsip IPA Di Sekolah Dasar."