

ABSTRAK

Dirgahayu Torasila, 2024. “*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kinemaster Pada Gaya Kelas IV SDN 10 Tamarundung Kota Palopo.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo”. Dibimbing oleh: (1) Baderiah dan (2) Aishiyah Saputri Laswi.

Penelitian ini membahas tentang pengembangan media video animasi berbasis *kinemaster* pada materi gaya kelas IV SDN10 Tamarundung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prosedur pengembangan media video animasi berbasis *kinemaster* pada materi gaya kelas IV SDN 10 Tamarundung, untuk mengetahui validitas media video animasi berbasis *kinemaster* pada materi gaya kelas IV SD Negeri 10 Tamarundung, untuk mengetahui kepraktisan media video animasi berbasis *kinemaster* pada materi gaya kelas IV SDN 10 Tamarundung Kota Palopo.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D), dan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dilakukan di SDN 10 Tamarundung dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV dan guru kelas IV, objek yang diteliti yaitu media video animasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media video animasi yang telah memenuhi kategori valid. Adapun hasil validasi media video animasi menunjukkan bahwa hasil validasi media diperoleh nilai 75% dengan kategori valid, hasil validasi materi diperoleh nilai 70% dengan kategori valid, sedangkan hasil validasi bahasa diperoleh nilai 91,6% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas terhadap guru kelas IV SDN memperoleh nilai 96,8 % dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil uji praktikalitas terhadap 9 peserta didik kelas IV SDN 09 diperoleh nilai 82,5% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan yang tinggi, maka media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Kinemaster, Sains, Video Animasi,*