

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS ANIMASI DENGAN APLIKASI
SWISHMAX PADA MATERI GERAK BENDA SISWA KELAS 4
SD NEGERI 25 GELUMBANG**

**Zulakromi
NIM 2019143061**

Abstrak

Penelitian Pengembangan ini bertujuan untuk Menghasilkan media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* yang valid dan praktis untuk kelas 4 Sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *research and development*. Pada penelitian ini jumlah subjek adalah 22 siswa. Media ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan dengan dokumentasi, lembar angket validasi, dan lembar angket respon siswa. Penelitian ini menghasilkan media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* yang merupakan media pembelajaran berbentuk media gambar animasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan dengan menggunakan lembar angket validasi yang ditujukan kepada para ahli, dan analisis kepraktisan yang dilakukan dengan menggunakan angket respon siswa. Hasil analisis data pengembangan media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* pada materi gerak benda yang dilakukan dan dikembangkan peneliti dikategorikan sangat valid dari lembar angket validasi dengan rata-rata 92%, media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* materi gerak benda yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis dari aspek respon guru dengan rata-rata 91.7% dan lembar angket *small group* dalam uji coba dengan nilai rata-rata sebesar 93.45%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, disimpulkan bahwa media berbasis animasi dengan aplikasi *swishmax* ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Berbasis Animasi, *Swishmax*, dan gerak benda