

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA
BERBANTUAN CANVA ANIMATOR
PADA JENJANG SMP/MTs**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**Muhammad Ali Sadikin
NIM. 190204048**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN FISIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
2025 M/1447 H**

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA
BERBANTUAN CANVA ANIMATOR
PADA JENJANG SMP/MTs**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan Fisika

Diajukan Oleh:

MUHAMMAD ALI SADIKIN

NIM. 190204048

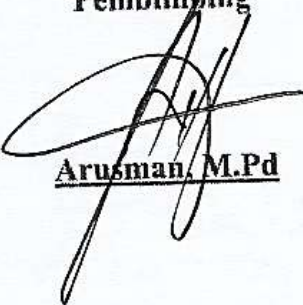
**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Fisika**

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Disetujui Oleh:

Pembimbing


Arusman, M.Pd

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA
BERBANTUAN CANVA ANIMATOR
PADA JENJANG SMP/MTsS**

SKRIPSI

Disetujui Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Fisika

Pada Hari/Tanggal

Senin, 30 Juni 2025
4 Muharram 1447 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua


Artsman, M.Pd.

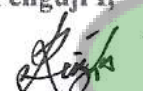
NIP. 198505252023211027

Sekretaris


Juniar Afrida, M.Pd

NIP. 198906202023212043

Penguji I,


Rusydi, M.Pd

NIP. 196611111999031002

Penguji II,


Sabaruddin, M.Pd

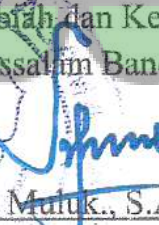
NIDN. 202411703

جامعة الرانيري

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Malik., S.Ag., M.A., Ph.D

NIP. 197301021997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Ali Sadikin

Nim : 190204048

Prodi : Pendidikan Fisika

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Vidio Pembelajaran IPA Berbantuan Canva Animator Pada Jenjang SMP/MTs

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 30 Juni 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Ali Sadikin

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbantuan Canva Animator Pada Jenjang SMP/MTs”**. Shalawat beserta salam kepada Nabi besar Muhammad SAW yang mana atas perjuangan beliau yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan ke zaman yang berilmu pengetahuan seperti saat ini.

Ucapan terimakasih yang tak terhingga pula penulis tujukan kepada berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, serta dukungan baik secara moril maupun materi sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya karena telah membantu dalam penyusunan skripsi ini kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh.
2. Ibu Fitriyawany, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Fisika dan Bapak Muhammad Nasir, M.Si., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Fisika beserta seluruh Bapak/Ibu Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Fisika yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan membantu kelancaran administrasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Ibu Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D., selaku Penasehat Akademik sekaligus

Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu, meluangkan waktu, memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Arusman, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I sekaligus pembimbing II yang telah membantu meluangkan waktu, memeberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Muhammad Nasir M.si, Ibu Zahriah, M.Pd, Ibu Cut Rizki Muatika, M.Pd, Ibu Fera Annisa,M.Sc, Selaku Validator yang telah bersedia memeberi sarab dan masukan dalam penyusunan instrumen penelitian skripsi ini.
6. Kepada Bapak Kamarudin, S.Pd. Cinta pertama penulis yang telah menjadi orang tua terhebat yang selalu memenuhi kebutuhan penulis tanpa pernah mengeluh dengan segala pengorbanan yang ikhlas dan atas kasih sayang yang telah dicurahkan selama hidup peneliti, do'a dan semangat tidak henti-hentinya diberikan kepada penulis, hingga menjadi kekuatan bagi penuis dalam menempuh pendidikan, hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana.
7. Kepada Pintu surgaku ibunda tercinta alm. Kari'ah yang telah melahirkan peneliti, walaupun ibu sudah tiadak lagi di samping peneliti, tetapi ibu tetap menjadi penyemangat dalam mencapai cita-cita peneliti.
8. Kepada saudara-saudara penulis, kak Linda Malahayati, S.Pd., Uning Trinovika Putri Dewi, S.Kep dan adik tercinta Muliana fitri, yang selalu mendo'akan sekaligus menjadi penyemangat peneliti dalam peneyelesaian skripsi ini.

Sesungguhnya hanya Allah SWT yang dapat membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Namun tidak terlepas dari itu semua, penulis menyadari betul bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang dapat membantu memperbaiki penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat membantu dan bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Banda Aceh, 15 Juni 2025

Penulis

Muhammad Ali Sadikin



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Video Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Canva</i>	8
1. Video Pembelajaran.....	8
2. Animasi.....	10
3. <i>Canva</i>	13
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Metode Penelitian.....	21
B. Langkah-langkah Penelitian.....	21
C. Instrumen Pengumpulan Data.....	22
D. Teknik Pengumpulan Data.....	24
E. Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
A. Hasil Penelitian.....	27
1. Pengembangan Video Pembelajaran.....	27
2. Kelayakan Produk Video Pembelajaran IPA Berbantuan <i>Canva</i> Animator.....	36
B. Pembahasan.....	42
1. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbantuan <i>Canva</i> Animator.....	42
2. Kelayakan produk Video Pembelajaran Ipa berbantuan <i>Canva</i> animator.....	47
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53

DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	57
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	76



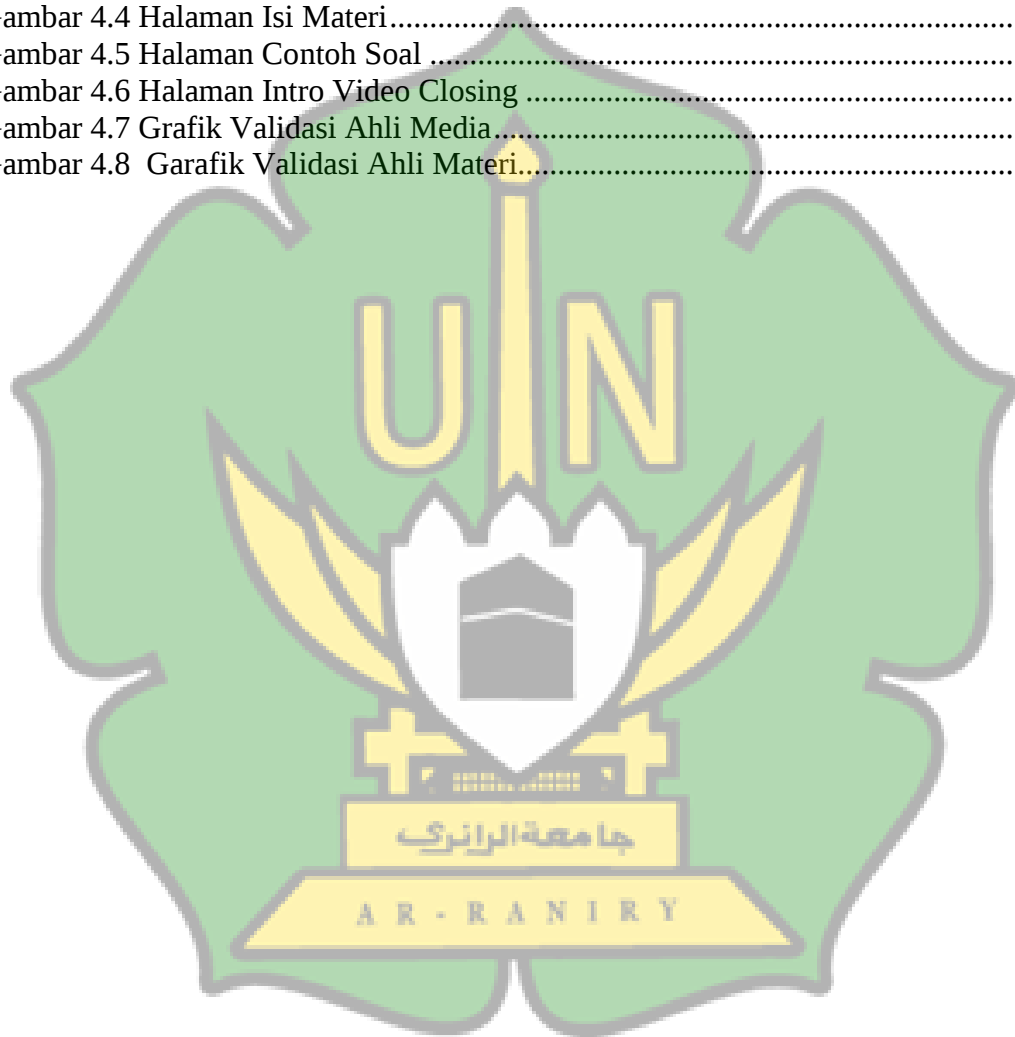
DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Madia.....	23
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Untuk Ahli Materi	24
Tabel 3.3 Konversi Skor Kelayakan Media	26
Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Oleh Ahli Media	37
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Oleh Ahli Materi.....	39
Tabel 4.3 Data Persentase Validator	40
Tabel 4.4 Saran Perbaikan Dari Ahli Materi dan Media.....	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1 Diagram Alur Video.....	30
Gambar 4.2 Halaman Intro Opening dan Identitas Penulis.....	31
Gambar 4.3 Halaman Kompetensi Dasar, Kompetensi Inti dan Tujuan Pembelajaran	32
Gambar 4.4 Halaman Isi Materi.....	34
Gambar 4.5 Halaman Contoh Soal	35
Gambar 4.6 Halaman Intro Video Closing	35
Gambar 4.7 Grafik Validasi Ahli Media.....	48
Gambar 4.8 Garafik Validasi Ahli Materi.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Lembar Hasil Wawancara Guru	57
Lampiran 2 Daftar Nilai latihan Siswa.....	58
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara dengan Guru Fisika	59
Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	68



ABSTRAK

Nama : Muhammad ali Sadikin
NIM : 190204048
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Fisika
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran IPA
Berbantuan *Canva Animator* pada Jenjang
SMP/MTs
Tanggal Sidang : 30 Juni 2025
Tebal : 76
Pembimbing : Arusman, M.Pd
Kata Kunci : Video Pembelajaran IPA, *Canva Animator*,
SMP/MTs.

Media pembelajaran berbasis video memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar dan aspek kognitif siswa. Video animasi dapat dijadikan bahan belajar mandiri bagi siswa, maka diperlukan kemampuan pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang dapat membantu menjelaskan konsep Fisika yang sulit dan bersifat abstrak. Sehingga dibutuhkan media video pembelajaran sebagai media pembelajaran selain buku cetak yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Pengembangan video pembelajaran IPA berbantuan *canva animator* pada jenjang SMP/MTs (2) Kelayakan video pembelajaran ipa berbantuan *canva animator* pada jenjang SMP/MTs. Video pembelajaran menggunakan *canva animator* sebagai perangkat lunak untuk membuat animasi, dengan mengacu pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip dengan tiga tahapan meliputi (1) Tahap *Planning* (perencanaan), (2) Tahap *Design* (Perancangan) dan (3) Tahap *Development* (Pengembangan). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran IPA berbantuan *canva animator* pada jenjang SMP/MTs dan kelayakan produk dikategorikan ke dalam kriteria sangat layak ditinjau dari hasil validasi ahli media dengan rata-rata persentase 89,81% dan hasil validasi oleh ahli materi dengan rata-rata persentase 90,56%, sehingga dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam era globalisasi modern memungkinkan penerapannya dalam dunia pendidikan, didukung oleh kemajuan sarana yang semakin mempermudah proses pembelajaran. Teknologi pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran, memfasilitasi proses belajar, serta meningkatkan efektivitas dan kinerja.¹ Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu mendukung kelancaran proses belajar mengajar serta berperan sebagai sarana pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi.

Berbagai alat atau sarana yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memusatkan perhatian, mempelajari topik yang diminati, merefleksikan materi yang telah dipelajari, serta meningkatkan motivasi belajar termasuk dalam media pembelajaran. Pada penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil dari kegiatan belajar, sehingga menuntut guru mampu menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik dalam pembelajaran. tiga tahun terakhir, media pembelajaran berbasis video menjadi salah satu sarana yang paling menarik perhatian dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis video memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar dan aspek kognitif peserta didik. Video animasi

¹ Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2384–2394.

dapat dijadikan bahan belajar mandiri bagi peserta didik, maka perlukan Kompetensi pendidik dalam merancang media pembelajaran berupa video animasi berperan penting dalam membantu menjelaskan konsep-konsep Fisika yang bersifat kompleks dan abstrak. Melalui video, konsep yang sulit dipahami dapat divisualisasikan secara rinci sehingga lebih mudah dipahami dan diamati oleh peserta didik.²

Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh peneliti di MTs Darul Hikmah menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran karena siswa kesulitan dalam memahami materi IPA yang terungkap melalui wawancara dengan guru mata pelajaran yang telah dilakukan.³ Kemudian melihat hasil nilai latihan siswa, tanggal 12 Februari 2024, bahwa nilai siswa yang menunjukkan hasil belajar yang dikategorikan rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari 34 siswa hanya 11 siswa yang tuntas (32,35%) dan 23 siswa tidak tuntas (67,64%). Adapun KKM untuk mata pelajaran IPA adalah 65).⁴ Media video animasi berbasis canva menjadi salah satu alternatif yang dapat dipilih oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran guna menunjang hasil belajar siswa.

Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran meningkatkan hasil belajar sangat efektif digunakan dikarenakan tampilan serta materi dikemas dengan menarik sehingga aktivitas siswa dan hasil belajar siswa meningkat.⁵ Jadi jika materi IPA tersebut dikemas menjadi sebuah video animasi maka dapat

² Trirahma Novalia Putri Arfa, Misbahul Jannah dan Arusman "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Software Blender pada Materi Arus dan Tegangan Listrik Bolak Balik di SMA/MA," *Penelitian Multidisiplin* 6 (2023).

³ Hasil wawancara dengan guru fisika kelas 1 SMP/MTs DARUL HIKMAH.

⁴ Hasil analisis dokumentasi nilai harian siswa kelas 1 SMP/MTs DARUL HIKMAH.

⁵ Ariani, N. K., & Ujianti, P. R. (2021). Media video animasi untuk meningkatkan listening skill anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 43-52.

membuat peserta didik tertarik dan termotivasi dalam belajar. Aplikasi yang digunakan dalam membuat media video animasi ini merupakan aplikasi Canva.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook. Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, canva mempermudah guru dan siswa melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran.⁶

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Gita Permata Puspita Hapsari dan Zulherman, yang menyatakan bahwa Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dianggap sesuai untuk diterapkan serta mampu mendorong peningkatan minat belajar siswa. Mereka juga menyatakan bahwa Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva memiliki tingkat validitas yang tinggi dengan keterbacaan yang jelas dan mudah dimengerti, sehingga sangat sesuai serta efektif untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian terdahulu selanjutnya dilakukan oleh Fernandita Ardhiyanti dengan judul “Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa

⁶ Tri Wulandari dan Adam Mudinillah, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD,” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, No. 1 (2022): 102–118.

sekolah dasar” hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik lebih bersemangat ketika proses pembelajaran menggunakan media video youtube. Sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan video youtube terbukti dapat memotivasi para siswa untuk proses pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Savio Adi Wijaksono dan Fani Keprila Prima, yang menyatakan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva dihasilkan sangat layak dan mendapatkan respons positif dari peserta didik.

Berdasarkan dari hasil penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa perbedaan penelitian yang saya lakukan dengan penelitian sebelumnya ialah penelitian terdahulu tidak berfokus pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan. Sedangkan penelitian ini khusus mengembangkan video pembelajaran IPA untuk jenjang SMP/ MTs dengan bantuan aplikasi Canva. Kemudian terdapat perbedaan pada waktu penelitian, tempat penelitian, dan jumlah sampel penelitian. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbantuan Canva Animator pada Jenjang SMP/MTs”**

A. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan video pembelajaran IPA berbantuan canva animator pada jenjang SMP/MTs?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video pembelajaran IPA berbantuan canva animator pada jenjang SMP/MTs?

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terdiri dari berikut ini:

1. Untuk mengetahui pengembangan video pembelajaran IPA berbantuan canva animator pada jenjang SMP/MTs
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran IPA berbantuan canva animator pada jenjang SMP/MTs

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambahan wawasan pengetahuan serta dapat meningkatkan pola pikir penelitian juga pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran berbantuan canva.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa: penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran IPA serta memberikan pengaruh positif terhadap proses dan capaian pembelajaran mereka.
- b. Bagi pendidik: Penelitian ini diharapkan mampu mendukung pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran serta mempermudah pemahaman konsep melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih atraktif dan efektif..
- c. Bagi peneliti : Membantu meningkatkan kepedulian peneliti terhadap

kondisi siswa dan lingkungan pendidikan secara keseluruhan. Selain itu, melalui penelitian ini, solusi atas permasalahan yang dihadapi dapat ditemukan, rendahnya hasil belajar peserta didik serta mengetahui kelayakan dari pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran IPA untuk mempermudah peserta didik memahami materi yang dapat menunjang hasil belajar siswa.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran istilah dalam proposal skripsi ini, makaperlu diberikan penjelasan istilah sebagai berikut:

1. Video Pembelajaran

Video pembelajaran adalah media yang digunakan untuk mengajar dan memfasilitasi proses pembelajaran melalui format visual. Dalam video pembelajaran, informasi disampaikan melalui kombinasi gambar, teks, suara, dan animasi untuk memudahkan pemahaman materi secara interaktif. Tujuannya untuk memperjelas konsep-konsep yang kompleks, memberikan contoh konkret, dan meningkatkan retensi informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dicerna oleh siswa. Dengan menggunakan video pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa, serta memfasilitasi akses terhadap materi pembelajaran di mana saja dan kapan saja melalui berbagai platform digital.

2. *Canva Animator*

Canva Animator merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang proses belajar mengajar. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis video dari Canva, konsep-konsep Fisika yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih jelas, sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Video pembelajaran sendiri merupakan rangkaian gambar yang disusun secara terstruktur sehingga menciptakan gerakan sesuai alur waktu tertentu dan dilengkapi dengan audio untuk memperkuat penyampaian informasi.

3. Gerak dan Gaya

a. Gerak

Gerak merupakan perpindahan kedudukan suatu benda terhadap benda lainya, baik perpindahan kedudukan yang mendekati maupun menjauhi suatu benda atau tempat asal akibat benda itu dikenai gaya. Sedangkan gaya adalah segala bentuk interaksi yang dapat mempengaruhi kondisi dari suatu benda.

b. Gaya

Secara umum, gaya dapat didefinisikan sebagai interaksi fisik yang menyebabkan perubahan pada keadaan gerak atau bentuk suatu benda. Gaya merupakan konsep dasar dalam fisika menjelaskan interaksi antara benda-benda di alam ini. Kemudian Gaya juga yang menyebabkan suatu objek berubah kecepatannya atau bergerak.