

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Aplikasi *Adobe After Effect* Berbasis Pendekatan Saintifik Kelas IV

Afnela Fitria Reinita

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FIP Universitas Negeri Padang

Corresponding Author: **Reinita**

E-mail: reinita.rei04@gmail.com, afnelafitria5@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi serta menciptakan produk terbaru sesuai perkembangan zaman. "Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) menggunakan 4-D untuk mengembangkan model. Ini meliputi fase-fase definisi, desain, pengembangan dan penyebaran). Hasil yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Adobe After Effects* app Media Video Animasi Topik 7 (Keindahan Keberagaman Negeri Kita), Subtema 3 (Keindahan Persatuan dan Kesatuan Negeri Kita) Pembelajaran 3 dan 4 berlaku di sekolah dasar dengan skor rata-rata 100% Validator Ahli Media, 94% Validator Ahli Materi, dan 90%. Validator Ahli Bahasa. Respon guru SD dan siswa di SDN 16 Air Tawar Timur terhadap Uji Coba Media Video Animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effects* untuk Topik 7 Sub-Topik 3 Pembelajaran 3 dan 4 sangat praktis, dengan rata-rata 95 % tanggapan guru dan 91% tanggapan siswa.

Kata Kunci: *Adobe After Effect* Pengembangan, Vidio animasi,

ABSTRACT

This research intends to develop information technology-based learning media and create the latest products according to the times. "The type of study used is R & D (R & D) using a 4D development model, which consists of the definition, design, development, and deployment stages.) The results showed that Animation video media using *Adobe After Effects* for theme 7 (the beauty of diversity in my country) and sub-theme 3 (the beauty of unity and unity iin my country) 3 and 4 in elementary school Learned The average score of media professionals was declared valid. 100%, material specialists 94%, linguists 90%. Elementary School Theme 7 Subtheme 3 Learning 3 and 4 *Adobe After Effects*. Teacher-student responses to animated video media trials using the application averaged 95% teacher response and very practical results. 91% student responses.

Keywords: *Adobe After Effect*, Development, Animation video



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
©2022 by author.

PENDAHULUAN

Pengembangan teknologi di bidang pendidikan telah memberikan dampak yang besar terhadap proses interaksi antara siswa dan guru. Paradigma yang berpusat pada guru saat ini tidak lagi efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena dianggap ketinggalan zaman (Apriansyah, MR, Sambowo, KA, Maulana 2020). Dengan perkembangan zaman, kurikulum pendidikan juga mengikuti perkembangan zaman dan senantiasa menyempurnakan kurikulum. Salah satunya dengan mengubah kurikulum karena kurikulum yang diberlakukan sekarang yaitu kurikulum 2013. Setiap pembaharuan kurikulum pembelajaran yang dilakukan merupakan realisasi dari tujuan kurikulum (Ermon 2021). Dalam pembelajaran tematik lebih ditekankan pada inovasi pendidikan, dan fokus pembelajarannya adalah aktivitas siswa pada saat kegiatan belajar (Reinita 2020)

Hal ini tersebut dilakukan dengan menggunakan teknologi yang berkembang saat ini semaksimal mungkin. Salah satunya adalah penggunaan media inovatif dalam proses pembelajaran (Habib, Astra, and Utomo 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu, termasuk penglihatan dan suara, yang menyampaikan pesan guru (pengirim) kepada siswa (penerima), sehingga merangsang rasa ingin tahu dan minat siswa itu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sukiman 2012).

Implementasi pemakaian media pembelajaran yang baik merupakan salah satu rekomendasi penting untuk mendukung terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif (Daryanti,

Desyandri, and Fitria, 2019). Sekolah-sekolah di Padang biasanya sudah memiliki sarana dan prasarana penunjang teknologi masa kini, seperti komputer dan proyektor, meski belum dilengkapi semua kurikulumnya. Menurut pengamatan yang dilakukan penulis di SDN 26 Air Tawar Timur, Pemanfaatan inovasi teknologi masih sangat sedikit dalam pembelajaran, dimana produksi media berbasis video animasi belum banyak dilakukan. Guru hanya mendownload video dari youtube, dengan cara mendownload video kemudian mengirimkannya melalui grup whatsapp, kecuali untuk video youtube guru hanya mengirimkan pesan suara dan mengirimkan gambar di grup whatsapp.

Mempelajari video dari YouTube juga bisa sulit untuk dipahami. Demikian juga masalah yang ditemukan di SDN 09 Air Tawar Barat dan SDN 16 Air Tawar Timur dimana guru belum membuat media pembelajaran video animasi sendiri yang hanya bisa diunduh dari YouTube. Hal ini dikarenakan guru kurang memahami cara membuat video animasi pembelajaran dengan aplikasi yang ada, dan keterbatasan waktu untuk membuat video juga menjadi kendala.

Dampak yang diperoleh dari penggunaan media berbasis video animasi yaitu dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. (1) Pelaksanaan pembelajaran lebih menyenangkan, (2) Media mempermudah siswa memahami materi. Dengan penggunaan video animasi dalam pembelajaran akan menumbuhkan motivasi belajar dari diri siswa, sehingga dapat terlihat

dalam kegiatan siswa saat proses belajar berlangsung sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat (Ribawati 2015). Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diajukan oleh para pendahulu, sehingga pertanyaan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana cara menggunakan aplikasi Adobe After Effects yang valid dan praktis untuk media video animasi. Sedangkan untuk kepentingan penelitian digunakan aplikasi Adobe After Effects untuk menghasilkan media video animasi bertema yang valid dan praktis di kelas IV sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang peneliti gunakan merupakan penelitian model pengembangan 4-D menurut Thiagarajan ada 4 tahap yaitu *Define, Design, Develop* dan *Disseminate* (Trianto,2012). Penelitian ini dilakukan di SDN 16 Air Tawar Timur Kecamatan Padang Utara Kota Padang, dengan jumlah siswa sebanyak 21 orang. Dengan siswa dan guru kelas IV yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Prosedur penelitian terdapat 4 tahapan yang meliputi tahap mendefisikan dimana pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis yang berguna untuk mempermudah mengembangkan produk, merancang.

Pada tahap ini peneliti membuat rancangan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan pada tahap ini peneliti membuat produk yang akan peneliti kembangkan, menyebarkan pada tahap ini peneliti akan menyebarkan produk ke sekolah-sekolah yang sudah di tentukan (Trianto,2012). Instrumen yang peneliti gunakan dalam proses

penelitian ini adalah instrument berupa angket validasi dan praktikalitas. Angket validitas berguna untuk melihat kevalidan produk yang peneliti kembangkan yang di isi oleh para ahli dibidangnya. Angket praktikalitas berguna untuk melihat kepraktisan produk yang di gunakan dalam proses pembelajaran, yang di isi oleh siswa dan guru di kelas IV. Data akan di dapatkan dari angket yang sudah di isi oleh para ahli, guru serta siswa. Data penelitian didapatkan melalui uji coba produk dengan menggunakan lembar validitas dan praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi dilakukan dengan tujuan untuk pengambilan data, data yang dicantumkan merupakan data dari hasil validasi kedua. Analisis hasil validasi kedua yang dilakukan oleh ahli media dapat dianalisis menggunakan rumus Purwanto (2012), sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil yang didapat dari data tersebut yaitu 100% dapat dinyatakan bahwa validasi kedua kategori "Sangat Valid" yang mana hal tersebut berarti bahwa produk tersebut sudah layak di uji dilapangan dikarenakan sudah memenuhi kriteria yang sudah di tentukan berdasarkan pendapat yang dipaparkan oleh Riduwan dan sunarto. Seperti validasi media, hasil validasi materi yang dicantumkan merupakan hasil validasi kedua menggunakan rumus yang sama.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Berdasarkan data validasi kedua yaitu 94%, hal tersebut dapat dikategorikan "sangat valid". Sehingga dapat dipahami bahwa produk yang peneliti kembangkan layak di uji cobakan di lapangan untuk kelas IV sekolah dasar, dan layak di uji coba di tempat yang peneliti teliti. Validasi bahasa dilakukan satu kali dengan nilai yang diperoleh:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil data tersebut dapat dilihat bahwa nilai yang diberikan oleh validator bahasa setelah direvisi adalah 90% dikategorikan "sangat baik". Bersumber dari hasil validasi, maka produk dapat dikategorikan "sangat baik". Setelah dinyatakan valid oleh ahli, produk akan di uji coba dan disebar. Nilai yang didapat pada uji coba praktikalitas yang didapatkan untuk respon siswa yaitu 91%, dengan memakai yang sama seperti diatas. Berdasarkan hasil praktikalitas tersebut mendapatkan nilai 91%, menurut Riduwan dan Sunarto (2012) nilai tersebut dapat dikategorikan "sangat praktis", hal tersebut berarti bahwa produk yang di uji cobakan mudah dan berfungsi dengan baik saat digunakan dalam proses pembelajaran di di kelas IV SDN 16 Air Tawar Timur.

Berdasarkan Uji coba yang dilakukan pada wali kelas IV SDN 16 Air Tawar Timur yaitu Yusmalinda, S.Pd. data praktikalitas diperoleh dari pengisian angket respon guru terhadap media yang peneliti kembangkan. Nilai analisis data praktikalitas didapatkan dengan menggunakan rumus yang sama seperti di atas. Berdasarkan hasil

praktikalitas di atas mendapatkan nilai 95%, menurut Riduwan dan Sunarto (2012) nilai tersebut dapat dikategorikan "sangat praktis". Hal tersebut berarti dari produk yang peneliti kembangkan guru kelas IV di SDN 16 Air Tawar Timur merasa bahwa media yang peneliti kembangkan berfungsi dengan baik dan mudah untuk dimanfaatkan.

KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan aplikasi *adobe after effect*. sesuai dengan hasil uji coba pada media yang sudah dikembangkan, maka didapatkan hasil berupa uji validitas dari beberapa pakar validator yang menyatakan bahwa media vidio animasi yang dirancang dinyatakan sangat valid, hasil uji praktikalitas dari angket respon guru dan angket respon siswa menunjukkan bahwa media vidio animasi dengan aplikasi *Adobe After Effect* mudah digunakan dan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Media vidio animasi sangat layak dan dapat disebar luaskan di sekolah dasar, dan media tersebut dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Apriansyah, MR, Sambowo, KA, Maulana, Arris. 2020. Development of Learning Media Animated Building Materials Science Course In The Undergraduate Course Of Engineering Education Building State University Of

- Jakarta. *Jurnal pendidikan teknik sipil (Jpensil)* 9(1).
- Daryanti, Desyandri, and Fitria. 2019. Peran Media Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 1(3): 215-21.
- Ermon, Isra Dumiaty Reinita reinita. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu Berbasis Value Clarification Technique (VCT) Example Di Kelas V SD .*Jurnal Handayani* 12(2): 1-6.
- Habib, Ahmad, I Made Astra, and Erry Utomo. 2020. Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru Dan Siswa Sekolah Dasar Pembelajaran Sesuai Konteks Pembelajaran Abad 21. Teknologi Hanya Terjadi Untuk m Encapai Tujuan Pembelajaran Efe. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* 3(1): 25-35.
- Purwanto. (2012). *Metedologi Penelitian Kuantitatif Untuk Peikologi Dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset
- Reinita. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Based Learning Di Sekolah Dasar. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2): 88-96. *Journal of Moral and Civic Education*
- Ribawati, Eko. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *jurnal Candrasangkala* 1(1).
- Riduwan & Sunarto. (2012). *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara