

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDIO ANIMASI DENGAN APLIKASI *ADOBE AFTER EFFECT* KELAS IV SEKOLAH DASAR

Reinita¹, Afnela Fitria²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia
reinita.rei04@gmail.com , afnelafitria5@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 06-06-2022
Disetujui: 10-08-2022

Kata Kunci:

Media; Adobe After Effect; Vidio animasi

ABSTRAK

Abstrak: penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media video animasi adobe after effect dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dikembangkan menggunakan model 4-D fase-fase definisi, desain, pengembangan dan penyebaran. Media dinyatakan efektif setelah uji validitas dikonfirmasi dari hasil persentase nilai integritas siswa di SDN 16 Air Tawar Timur 90% dalam kategori tinggi) dan SDN 26 Air Tawar Timur 85 % termasuk kategori tinggi, dan SDN 09 Air Tawar Barat termasuk kategori tinggi dengan 92%.

Abstract: This study aims to determine the level of effectiveness of using Adobe After Effects animation video media in the learning process. This study was developed using a 4-D model of definition, design, development and deployment phases. The media was declared effective after the validity test was confirmed from the results of the percentage of students' integrity scores at SDN 16 Air Tawar Timur (90% in the high category) and SDN 26 Air Tawar Timur 85% is in the high category, and SDN 09 Air Tawar Barat is in the high category with 92 %.

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran yang aktif merupakan salah satu cara dalam motivasi siswa dalam belajar. Saat ini dunia pendidikan sudah memasuki digitalisasi pendidikan sesuai dengan revolusi industri yang sudah memasuki era 4.0 (Habib et al., 2020). Saat ini perkembangan teknologi begitu pesat hal tersebut juga mempengaruhi proses pembelajaran dalam dunia pendidikan, dimana teknologi memiliki peran penting dalam proses belajar siswa (Adiah'Miftahussa, 2022). Sejalan dengan pertumbuhan teknologi dan digitalisasi pendidikan, kurikulum pun ikut diperbaharui agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Kurikulum yang digunakan di Negara kita saat ini adalah kurikulum 2013.. Reinita (2012) menjelaskan Setiap pembelajaran yang diwujudkan oleh kurikulum adalah realisasi dari harapan kurikulum. Dalam penerapan kurikulum 2013 dilakukan juga inovasi pembelajaran dengan penerapan pembelajaran tematik terpadu untuk mendukung keefektifan penggunaan kurikulum 2013. Saat ini memasuki kita memasuki abad 21, dimana dalam dunia pendidikan

----- ◆ -----
sudah mengubah paradigma pembelajaran dimana pembelajaran berpusat pada siswa (Devi et al., 2020).

Pembelajaran tematik ini memperhatikan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajarannya, dalam pembelajaran tematik juga diperlukan model dan pendekatan yang optimal guna mencapai tujuan pembelajaran (Reinita, 2020). Pemilihan metode, media, pendekatan dan strategi dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang sudah dirumuskan oleh guru (Abdillah et al., 2018). Jika guru keliru dalam menerapkan suatu model, metode atau pendekatan dalam proses pembelajaran maka hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Nizaar, 2015) Pada saat ingin guru berperan sebagai seorang fasilitator yang membimbing siswa dalam proses belajar, hal tersebut ditunjang dengan penggunaan media yang menarik agar pembelajaran lebih menarik (Putera & Nazarullail, 2020). Seorang guru memiliki peran penting dalam keberhasilan siswa saat proses belajar walaupun peran guru hanya sebagai fasilitator (Rifdah & Cahya, 2020).

Pada saat sekarang ini pembelajaran tidak hanya dilakukan secara luring saja namun juga

dilaksanakan secara daring, hal tersebut dikarenakan situasi yang terjadi saat ini, namun pembelajaran daring ini tidak berjalan dengan semestinya (Rachmat, 2022). Hal tersebut dikarenakan harus adanya pendukung dalam proses pembelajaran tersebut agar menarik dan memudahkan siswa, salah satunya penggunaan media. Menurut Syamsuar Inovasi dalam pembelajaran merupakan mempermudah siswa dalam proses pembelajaran yang dibantu dengan media teknologi (Reinita et al., 2018).

Media itu sendiri merupakan penyampaian pesan dari pendidik kepada siswa agar siswa lebih mudah dalam mendalami isi materi pelajarannya (Nofrida, 2021). Media dipergunakan untuk membantu proses belajar siswa di kelas agar lebih mudah dalam memahami konsep dan mempermudah siswa mengeksplorasi dalam kegiatan belajar (Mandailina et al., 2018). Dengan perkembangan zaman saat ini yang disesuaikan dengan era 4.0 dimana pendidik sangat memerlukan skill dibidang teknologi agar tidak tertinggal oleh perubahan zaman (Aulia & Yamin, 2020). Teknologi mempengaruhi proses pendidikan yang saat ini mulai belajar daring (Atieka & Budiana, 2022) Peran teknologi saat ini tidak diragukan lagi, teknologi memiliki peran yang penting disegala sector salah satunya sector pendidikan (Ayu et al., 2020). Media pembelajaran saat ini sudah berinovasi dengan baik, banyak bermunculan media-media pembelajaran yang menarik minat siswa, seperti video animasi, komik dan games-games yang berbasis pembelajaran. Saat ini media pembelajaran mengalami perkembangan yang pesat dengan adanya pemanfaatan teknologi (Trisnadewi et al., 2020) Perkembangan media tersebut tentu ditunjang dengan teknologi aplikasi yang sudah berkembang pesat tentunya. Ada berbagai macam aplikasi yang berkembang saat ini, antara lain yaitu ada *Lectora Inspire*, *Macromedia*, *Adobe Flash* dan *Adobe After Effect*.

Salah satu media yang dapat membantu membangkitkan motivasi siswa yaitu video animasi. Video sendiri dapat menjadi sarana belajar yang menarik dan membuat perhatian siswa tertuju pada video yang diputar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Saputri & Lestari, 2021). Pada saat ini media video animasi merupakan media yang memiliki berbagai fungsi dalam proses

pembelajaran (Saputri & Lestari, 2021) Suatu media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria yang diperlukan, antara lain mampu mempengaruhi, mengubah, atau mendatangkan hasil. Ketika kita menetapkan tujuan instruksional, kita dapat mengukur seberapa baik tujuan dicapai dengan seberapa jauh tercapai. Semakin banyak tujuan yang dicapai, semakin efektif hasilnya sarana pendidikan.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 16 Air Tawar Timur, terlihat pengetahuan guru dalam penggunaan media teknologi masih rendah. Hal ini terbukti dengan masih digunakannya media konvensional dalam pembelajaran di kelas, selain itu media yang digunakan tidak memanfaatkan fasilitas IT yang tersedia di sekolah tersebut. Begitu juga dengan SDN 26 dan 09.

Berdasarkan hasil wawancara dan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 16 Air Tawar Timur, penggunaan media berbasis IT masih belum efektif dan guru pun masih kurang dalam penguasaan pembuatan media tersebut. Selain itu siswa juga lebih tertarik dalam penggunaan media berbasis IT disbanding dengan menggunakan media konvensional saat belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat ke efektifan penggunaan media video animasi dengan aplikasi *Adobe After Effect*. Keefektifan media nantinya dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak dilingkup sekolah.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D ada 4 tahap yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran (Hughes, 2008). Uji coba ini dilakukan di SDN 16 ATT kota Padang dengan jumlah siswa 21 orang. Penyebaran penelitian dilakukan di SDN 26 ATT. Siswa kelas IV SDN 16 Air Tawar Timur merupakan subjek uji coba penelitian, Subjek Penyebaran siswa kelas IV SDN 26 Air Tawar Timur, siswa kelas IV dijadikan subjek dikarenakan materi yang peneliti kembangkan sesuai dengan materi ajar kelas IV. Penelitian ini menggunakan Model pengembangan 4D dengan langkah ; mendefinisikan, merancang, mengembangkan, menyebarkan. Setiap langkah tersebut dilakukan dengan seksama dan dengan tepat. Instrument Efektifitas yang digunakan yaitu

Instrumen efektivitas media pembelajaran adalah berupa tes. Tes bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan atau tidak dan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan efektif. Soal tes diberikan untuk memperoleh data penguasaan materi pembelajaran peserta didik. Hal ini untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran gunakan untuk melihat data ke efektifan yang telah dikembangkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji efektifitas dilakukan dengan menggunakan lembar evaluasi yang sudah peneliti siapkan. Uji efektivitas ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan (Ginting et al., 2020). Keberhasilan siswa dalam uji efektivitas ini ditentukan dari hasil belajar siswa yang didapatnya (Fisna, 2018). Efektivitas media didapatkan dari hasil belajar siswa, yaitu dari analisis nilai rata-rata ketuntasan siswa selama menggunakan media dalam proses pembelajaran tematik terpadu tema 7 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4. Analisis hasil belajar dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Menghitung presentase hasil ketuntasan siswa berdasarkan KKM Sekolah yaitu 80, 2) Menghitung Presentase Ketuntasan Presentase tuntas dengan cara :

Persentase Ketuntasan =

$$\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa yang ada}} \times 100\%$$

3. Mengubah persentase ketuntasan hasil belajar siswa ke dalam kriteria kualitatif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian (Permendikbud, 2016)

No.	Interval	Kriteria
1	0 – 39%	Sangat Rendah
2	40% – 59%	Rendah
3	60% – 74%	Sedang
4	75% - 84%	Tinggi
5	85% - 100%	Sangat Tinggi

Efektivitas media lakukan dengan melihat rata-rata hasil ketuntasan belajar siswa selama menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe After Effect dalam proses pembelajaran dikelas IV SDN 16 Air Tawar Timur kota Padang. Dari hasil uji evaluasi yang telah diberikan kepada siswa

terdapat 2 orang siswa dari 21 orang yang tidak tuntas. Untuk menghitung presentase rata-rata nilai ketuntasan siswa dapat dianalisis sebagai berikut: Pembelajaran 1 dan 2 :

$$\begin{aligned} \text{Persentase tuntas} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa yang ada}} \times 100\% \\ &= \frac{19}{21} \times 100\% \\ &= 90,47\% \\ \text{Persentase tidak tuntas} &= \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah siswa yang ada}} \times 100\% \\ &= \frac{2}{21} \times 100\% \\ &= 9,52\% \end{aligned}$$

Hasil analisis presentase nilai ketuntasan hasil belajar dengan mengacu pada pedoman kriteria penilaian kualitatif. Maka presentase jumlah siswa yang tuntas adalah 90,47% dan ini termasuk pada kriteria “tinggi” sedangkan untuk presentase jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 9,52 % dan memiliki kriteria “sangat rendah”. Maka, media pembelajaran berbasis Adobe After Effect efektif untuk digunakan berdasarkan hasil analisis presentase rata-rata nilai ketuntasan hasil belajar siswa, dengan kategori siswa yang tuntas tergolong tinggi yaitu 90,47% dan siswa yang tidak tuntas tergolong sangat rendah yaitu 9,52%. Begitu juga persentase ketuntasan nilai siswa pada SDN 26 Air Tawar Timur yaitu 85% termasuk kategori sangat tinggi dan SDN 09 Air Tawar Barat yaitu 93,3% masuk kategori sangat tinggi menurut pedoman kriteria penilaian

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video animasi dengan aplikasi Adobe After Effect pada pembelajaran tematik terpadu tema 7 subtema 3 kelas IV Sekolah dasar maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Media pembelajaran dinyatakan efektif karena telah diuji keefektifitasannya pada siswa kelas IV SDN 16 air tawar timur, SDN 26 Air Tawar Timur dan SDN 09 Air Tawar Barat. Hal ini dapat dilihat dari hasil persentase ketuntasan nilai siswa pada SDN 16 Air Tawar Timur yaitu 90,47% masuk kategori tinggi, persentase ketuntasan nilai siswa pada SDN 26 Air Tawar Timur yaitu 85% termasuk kategori sangat tinggi dan SDN 09 Air Tawar Barat yaitu 93,3% masuk kategori sangat tinggi menurut pedoman kriteria penilaian. Saran dalam penelitian ini adalah sebaiknya guru lebih mengikuti perkembangan zaman dan menguasai IT dengan baik, agar dapat membuat video sendiri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah

membantu menyelesaikan penelitian ini, kepada pihak SDN 16 ATT dan SDN 26 ATT yang sudah mengizinkan saya menyelesaikan penelitian, dan terimakasih kepada siswa kelas siswa IV yang sudah membantu menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, A., Suhaedi, S., & Andriani, A. (2018). Efektivitas Penerapan Pendekatan Pembelajaran Life Skills Terhadap Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Garis Singgung Lingkaran Kelas Viii Smp Negeri 4 Mataram Tahun Pelajaran 2013/2014. *Paedagogia / FKIP UMMat*, 6(2), 56. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v6i2.172>
- Adiah' Miftahussa. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Media Pembelajaran. *Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13, 54-59. <https://doi.org/10.31764>
- Atieka, T. A., & Budiana, I. (2022). Kemandirian Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Google Classroom DI SMAN 7 TANGERANG. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13, 15-20. <https://doi.org/10.31764>
- Aulia, V., & Yamin, M. (2020). Students' activities In Integrated Thematic Textbooks For Primary School To Meet 21st Century Skills. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan ...*, 11, 273-282. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia/article/view/2617>
- Ayu, G., Mitha, P., Dewi, K., Luh, N., Ning, P., & Putri, S. (2020). Aplikasi Augmented Reality Pada Buku Cerita Bilingual " the Shrimp and the Crab ." *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 163-171. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia> Prefix
- Devi, A., Kartini, H., & B. Anggit, W. (2020). Efektivitas Penerapan Suplemen Berbasis Kontekstual Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(1), 12-19. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v11i1.1795>
- Fisna, B. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Tema 2 Kegemaranku Pada Siswa Kelas 1 SD NEGERI Otak Desa Melalui Penerapan Pendekatan Matematika Realistik. *Paedagogia / FKIP UMMat*, 9(2), 101-108.
- Ginting, L. B., Kartini, H., & Rosidin, U. (2020). Pengembangan Lembar Kersa Siswa (Lks) Berbasis Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP Lorena. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 75-86. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.299>
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (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.
- Hughes, R. (2008). desain penelitian pengembangan (R&D). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 287.
- Kemendikbud.(2016).Permendikbud No 020 tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta:kemendikbud.
- Mandailina, V., Al Musthafa, S., & Pramita, D. (2018). Kombinasi Media Delphi Dan Geogebra Dalam Pembelajaran Dimensi Tiga. *Paedagogia / FKIP UMMat*, 7(2), 65. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v7i2.32>
- Nizaar, M. (2015). Metode Belajar Demonstrasi Dan Eksperimen Dalam Matapelajaran Sains SEKOLAH DASAR (SD). *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 28-32.
- Nofrida, R. dan. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Adobe Flash CS6 Berbasis VCT Reportase untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 2778-2785.
- Putera, D. B. R. A., & Nazarullail, F. (2020). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Indikator Alami Asam Basa Pada Anak Paud. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 213-219.
- Rachmat1, Z. B. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran IPA Selama Masa Pandemi Covid-19 DI SMPN 12 KOTA KENDARI Rachmat1,. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 13, 27-34. <https://doi.org/DOI:10.31764>
- Reinita, Waldi, A., Putri, M. E., & Setyaningsih, T. (2018). Pelatihan Media Berbasis ADOBE FLASH CS6 Dengan Pendekatan Value Clarification Technique. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 61-68. <http://jipteks.pj.unp.ac.id/index.php/ipteks/article/view/28/26>
- Rifdah, & Cahya, E. (2020). Peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis dan resiliensi matematis siswa smp dengan menggunakan modified eliciting activities. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 6356(2), 87-92. <https://doi.org/10.31764>
- Saputri, L. H., & Lestari, W. (2021). Video: Evaluation Media of Dance Practise Learning in the Era of Covid-19 Pandemic. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(1), 27-32. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia>
- Trisnadewi, K., Brahma, A. A. G. R. W., & Monny, M. O. E. (2020). Pemanfaatan Cartoon Story Maker, Sebuah Teknologi Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris. *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 179-187. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagogia/article/view/2487>