

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
TEMATIK TERPADU BERBASIS VIDEO
ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI
ADOBE PREMIERE PRO DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH :

**RAHMI HANIFAH
NIM. 18129030**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

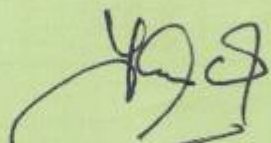
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *ADOBE
PREMIERE PRO* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama : Rahmi Hanifah
NIM : 18129030
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2022

Disetujui Oleh,

Kepala Departemen



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Pembimbing



Drs. Arwina, M.Pd
NIP. 19620331 198703 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fzkultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis
Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Adobe Premiere Pro* Di
Kelas IV Sekolah Dasar

Nama : Rahmi Hanifah

NIM : 18129030

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

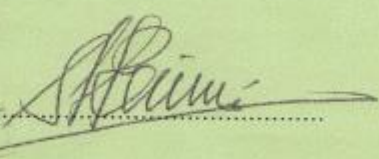
Padang, 01 Juni 2022

Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Drs. Arwin, M.Pd

1. 

2. Anggota : Dra. Nelly Astimar, M.Pd

2. 

3. Anggota : Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D

3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rahmi Hanifah
NIM : 18129030
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Adobe Premiere Pro* Di Kelas IV Sekolah Dasar.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 01 Juni 2022

Saya yang menyatakan,



Rahmi Hanifah

NIM.18129030

ABSTRAK

Rahmi Hanifah. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Adobe Premiere Pro* di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran yang bervariasi dan tidak berbasis IT sehingga menyebabkan pola pembelajaran konvensional yang mana pembelajaran berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi. Media pembelajaran yang cenderung digunakan adalah media pembelajaran yang terbuat dari kertas dan berupa gambar yang menjadi pajangan di ruang kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* pada pembelajaran tematik terpadu yang valid dan praktis.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap dalam pengembangannya, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, dan lembar validasi ahli media/grafik. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 20 orang yang terdiri dari 10 laki-laki dan 10 perempuan di kelas IV SDN 11 VII Koto Sungai Sarik.

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas 90,7% untuk materi, 93,7% untuk pembahasan dan 88,3% untuk media dengan kategori sangat valid. Hasil angket respon guru memperoleh presentase kepraktisan 95,8%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik dengan presentase kepraktisan 95%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media, *Adobe Premiere Pro*, Tematik Terpadu

Kata Pengantar



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Adobe Premiere Pro* di Kelas IV Sekolah Dasar”. Selanjutnya salawat dan salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini disampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd. dan Ibu Mai Sri Lena, S.Pd., M.Pd. selaku ketua dan sekretaris departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Elfia Sukma, M.Pd., Ph.D selaku koordinator UPP I Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri

Padang sekaligus sebagai penguji 2 yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Bapak Drs. Arwin, M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Nelly Astimar, M.Pd. selaku dosen penguji 1 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. H. Nur Azmi Alwi, M.Pd, Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd, T, dan Ibu Ari Suriani, S.Pd., M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Hendriadi, S.Pd, M.Pd selaku kepala sekolah, Guru kelas IV Ibu Yanti, S.Pd serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 11 Sungai Sarik yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Ramli dan Ibunda Zulmalis, Z yang telah memberikan doa, dorongan, semangat, nasehat serta melengkapi segala kebutuhan.
9. Terima kasih untuk kakak tercinta Rahmi Delwita Sari, S.Pd yang sudah sering mengingatkan untuk mengerjakan skripsi dan memberikan dukungan.
10. Terima kasih juga untuk teman-teman seperjuanganku anak manis : Ultari Cantika Erman, Nilam Nurlaila Fitri, Ummi Umairah, dan teman-teman 18

AT 14 serta adik-adik kos yang setia menemani teman untuk mengerjakan skripsi.

11. Serta terimakasih juga kepada semua pihak yang turut mendo'akan yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, do'a dan dorongan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Aamiin ya rabbal alamiin.

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, 01 Juni 2022

Rahmi Hanifah

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Prooduk Yang Dikembangkan.....	6
E. Manfaat Pengembangan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan.....	8
G. Defenisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media.....	12
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	14

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	16
f. Video Sebagai Media Pembelajaran	18
2. Pembelajaran Tematik Terpadu	19
a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu	19
b. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu.....	20
3. Video Animasi.....	23
a. Pengertian Animasi	23
b. Jenis-jenis Animasi	24
c. Tahap Pembuatan Video Animasi.....	25
4. <i>Adobe Premiere Pro</i>	29
a. Pengertian <i>Adobe Premiere Pro</i>	29
b. Tahap-tahap Menggunakan <i>Adobe Premiere Pro</i>	29
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Adobe Premiere Pro</i>	33
B. Penelitian Relevan.....	34
C. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENGEMBANGAN	40
A. Model Pengembangan.....	42
B. Prosedur Pengembangan	42
1. Studi Pendahuluan.....	42
2. Pengembangan Model.....	42
3. Validasi Desain	47
C. Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas	48
1. Subjek Uji Coba Produk	48
2. Jenis Data	48

3. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
4. Teknik Analisis Data.....	52
D. Hasil Analisis Data Evaluasi Validasi Media Pembelajaran.....	55
1. Analisis Hasil Kelayakan Data Uji Validitas Media Pembelajaran.....	55
2. Analisis Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran.....	58
E. Revisi Produk.....	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	68
A. Penyajian Data Uji Coba.....	68
B. Analisis Data	78
1. Analisis Hasil Media Pembelajaran	78
2. Analisis Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran	80
C. Pembahasan	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	93
DAFTAR RUJUKAN	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Mencari Aplikasi <i>Adobe Premiere Pro</i> pada sebuah web.....	30
Gambar 2 Download Aplikasi.....	30
Gambar 3 Tampilan Aplikasi setelah di download.....	30
Gambar 4 Proses Extract File Aplikasi yang telah di download.....	31
Gambar 5 PC sedang bekerja untuk proses extract aplikasi	31
Gambar 6 Klik dan Buka Folder <i>Adobe Premiere Pro</i> yang sudah di downlod....	32
Gambar 7 Klik kanan file set up dan klik run administrator.....	32
Gambar 8 Proses Penginstalan selesai dan aplikasi siap untuk digunakan	33
Gambar 9 Tampilan awal media pembelajaran.....	73
Gambar 10 Cerita fiksi terkait kehidupan Malin Kundang.....	74
Gambar 11 Tokoh utama dalam cerita fiksi yaitu Malin dan Mande Rubayah....	74
Gambar 12 Malin pergi merantau dan meninggalkan Mande Rubayah sendiri....	75
Gambar 13 Malin pulang k kampung halaman bersama sang istri	75
Gambar 14 Karena sudah sangat rindu dengan anaknya, Mande Rubayah segera mendekati Malin, namun Malin malu mengakui ibu nya kepada istrinya, Malin menendang ibu sehingga Mande Rubayah jatuh dan pingsan.....	75
Gambar 15 Mande Rubayah berdo'a	76
Gambar 16 Tuhan segera mengabulkan doo'a Mande dan saat yang bersamaan datang badai besar dan petir yang menghancurkan kapal Malin dan istrinya	76
Gambar 17 Kapal Malin dan istri hancur serta tubuh Malin berubah menjadi batu	
Gambar 18 Materi IPA tentang gaya dan gerak.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	50
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	50
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	51
Tabel 4 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Peserta Didik	51
Tabel 5 Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas Guru Kelas	52
Tabel 6 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Tematik.....	53
Tabel 7 Kualifikasi Tingkat Pencapaian	54
Tabel 8 Skala Penilaian Angket Peserta Didik dan Guru Kelas	54
Tabel 9 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran.....	55
Tabel 10 Hasil Uji Validasi Awal oleh Tim Ahli	56
Tabel 11 Hasil Uji Validasi Akhir oleh Tim Ahli.....	56
Tabel 12 Kritik dan Saran Perbaikan Validasi Awal	57
Tabel 13 Kritik dan Saran Perbaikan Validasi Akhir.....	57
Tabel 14 Hasil Analisis Validasi Media... ..	58
Tabel 15 Hasil Analisis Validasi Materi	62
Tabel 16 Hasil Analisis Validasi Bahasa	63
Tabel 17 Hasil Analisis Praktikalitas Respon Peserta Didik	81

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka Berfikir.....	40
Bagan 2 Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	41
Bagan 3 Skema Pengembangan Media Pembelajaran.....	46

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Validasi Awal Media Pembelajaran.....	79
Grafik 2 Validasi Akhir Media Pembelajaran.....	80
Grafik 3 Analisis Hasil Angket Respon Guru.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Observasi SDN 11 VII Koto Sungai Sarik	116
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian SDN 11 VII Koto Sungai Sarik	117
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Guru	118
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara Bersama Guru Kelas IV SDN 11 VII Koto Sungai Sarik	119
Lampiran 5 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran.....	120
Lampiran 6 Surat Permohonan Validasi Media.....	121
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Materi.....	157
Lampiran 8 Surat Permohonan Validasi Bahasa.....	158
Lampiran 9 Lembar Uji Validasi Media Pertama	159
Lampiran 10 Lembar Uji Validasi Media Kedua.....	165
Lampiran 11 Lembar Uji Validasi Materi Pertama	171
Lampiran 12 Lembar Uji Validasi Materi Kedua	176
Lampiran 13 Lembar Uji Validasi Bahasa Pertama.....	181
Lampiran 14 Lembar Uji Validasi Bahasa Kedua	184
Lampiran 15 Lembar Uji Praktikalitas Peserta Didik.....	187
Lampiran 16 Lembar Uji Praktikalitas Guru Kelas	190
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian di SDN 11 VII Koto Sungai Sarik.....	195

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan titik tumpu dari kelangsungan hidup bangsa dan negara, karena pendidikan merupakan akar dari proses membentuk dan mengembangkan karakter manusia. Menurut Elisa dkk (2019) yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan potensi diri, memaksimalkan kemanusiaan, menambah pengetahuan serta meningkatkan semangat spritual dan membentuk kepribadian yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Saat ini Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia memberlakukan Kurikulum 2013 sebagai Kurikulum terbaru untuk setiap jenjang Pendidikan termasuk di sekolah dasar. Pada tingkat sekolah dasar kurikulum tersebut menerapkan pendekatan tematik terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran (Desyandri, dkk : 2019).

Menurut Sumantri (2016) menyatakan karakteristik pembelajaran tematik yaitu berpusat kepada peserta didik, menyenangkan dan sesuai minat peserta didik. Peserta didik dituntut aktif dan mandiri dalam menemukan informasi guna memecahkan masalah didalam pembelajaran. Menurut Ilahi & Desyandri (2020), Peserta didik menemukan informasi secara mandiri dari hasil interaksi dengan lingkungan belajar, sementara guru hanya berperan sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing.

Perkembangan zaman saat ini ditandai dengan munculnya berbagai inovasi dan teknologi yang terus berkembang untuk memberikan fasilitas dan manfaat untuk kehidupan manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat mendorong masyarakat untuk progresif terhadap perkembangan zaman (Anshar, 2017). Perkembangan ini menuntut perubahan dari masyarakat industri ke masyarakat informasi. Oleh sebab itu Penyelenggaraan pendidikan haruslah relevan terhadap perkembangan zaman, guna menghasilkan lulusan yang mampu bersaing (Majir, 2020). Selain itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, adanya inovasi dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi tuntutan bagi guru (Arwin, Yunisrul, & Zuardi, 2019).

National Education Technology Standards (NETS) (dalam Sharon, Dheborah, & James, 2014) memaparkan guru yang efektif adalah guru yang mampu mendesain, mengimplementasikan dan menciptakan lingkungan belajar guna meningkatkan kemampuan peserta didik. Guru juga harus memiliki kemampuan standar seperti (1) memfasilitasi dan menginspirasi peserta didik belajar secara kreatif, (2) mendesain dan mengembangkan media digital untuk pengalaman belajar dan evaluasi, (3) dan memanfaatkan media digital dalam bekerja dan belajar. Dengan begitu guru semestinya dapat memanfaatkan media digital dalam menunjang sistem pembelajaran.

Media pada dasarnya digunakan untuk mengefektifkan penyampaian pesan. Menurut Jalinus dan Ambyar (2016) media merupakan segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk

menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar dengan sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bagian dari kompetensi pedagogik dan profesional. Guru juga harus memiliki keterampilan memberikan variasi dalam proses pembelajaran (Suyono & Harianto, 2017). Sebab adanya variasi akan menghidupkan suasana belajar, sehingga pembelajaran tidak menjadi kegiatan yang membosankan (Hamimah, 2012).

Dalam menciptakan sebuah media, haruslah menyesuaikan kebutuhan dan keadaan peserta didik. Karena peserta didik berada pada zaman yang penuh dengan teknologi seperti saat sekarang ini maka guru sebagai penyedia media pembelajaran harus juga bisa menyesuaikan dengan perkembangan berbagai macam teknologi.

Titik fokus pada aspek media pembelajaran adalah 1) tujuan pembelajaran, 2) jenis tugas dan 3) respon yang diharapkan sebaiknya dapat dikuasai peserta didik setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik peserta didik. Dalam hal demikian media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan pembelajaran yang diciptakan oleh guru. Berbagai jenis media yang dapat diciptakan dalam proses pembelajaran peserta didik, salah satunya berasal dari teknologi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dahulu pembelajaran hanya diperankan oleh guru sepenuhnya, kini dapat digantikan melalui perangkat teknologi. Pembelajaran yang dimaksud dalam pemberian program pembelajaran dengan tujuan agar peserta didik belajar dan memiliki pengalaman. Penggunaan media yang berkaitan dengan adanya teknologi dapat berkaitan dengan pembelajaran di kurikulum saat ini yaitu pembelajaran Tematik Terpadu.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 08 Desember 2021 di SDN 11 VII Koto Sungai Sarik dan 09 Desember 2021 di SDN 32 VII Koto Sungai Sarik, penulis memperoleh informasi sebagai berikut. (1) Penyampaian pesan dan materi pembelajaran terkesan kurang menarik dan belum bervariasi, yakni dengan menyampaikan materi secara lisan dan mengintruksikan peserta didik untuk memahami materi pada buku tema. (2) Sedangkan bentuk media pembelajaran yang digunakan hanya berbentuk gambar yaitu gambar pada buku tema, gambar yang dipajang di kelas, atau menggambar langsung di papan tulis. (3) Adanya fasilitas LCD Proyektor dan laptop sebagai penunjang proses pembelajaran, tetapi belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan masih banyak guru dan wali kelas yang masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut maka perlu adanya inovasi baru dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya media berupa video pembelajaran. Penggunaan video dapat membuat pelajaran lebih efektif karena mempunyai sifat yang terbuka dan berdaya jangkau. (Vira, Amelia &

Arwin, 2021) Untuk itu, Perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penulis memilih mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *Adobe premiere pro* sebagai solusi dari masalah tersebut.

Melalui pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe premiere pro*, diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan lebih jelas dan mempersingkat waktu. Pembelajaran juga lebih menyenangkan karena adanya visualisasi secara nyata dibandingkan dengan hanya membaca buku dan hanya mendengarkan guru menjelaskan materi di depan kelas dengan metode ceramah. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran tematik terpadu akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis akan mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Adobe Premiere Pro* di Kelas IV Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro* yang valid?

2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro* yang praktis?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro* yang valid.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro* yang praktis.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran yang berupa:

1. Media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi ini dikembangkan menggunakan *Adobe Premiere Pro 2021*
2. Media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi yang dikembangkan berisi tentang pembahasan materi kelas IV Tema 8 Subtema 2 pembelajaran 1
3. Jenis video yang dikembangkan berbentuk 2D
4. Video animasi yang dikembangkan berdurasi maksimal 15 menit

5. Gambar yang dirancang di dalam aplikasi *Corel Draw* lalu dipindahkan kedalam aplikasi *adobe premiere pro* untuk menjadi sebuah gambar yang bergerak atau yang disebut animasi
6. Pengisi suara pada tokoh cerita rakyat yang dibuatkan animasi adalah suara peneliti sendiri

E. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis dalam penelitian pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe premiere pro* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat menambah wawasan peneliti tentang pemanfaatan video animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran
 - b. Sebagai bahan motivasi untuk dapat menghasilkan ide-ide baru yang menarik dalam mengembangkan media pembelajaran di Sekolah Dasar
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai masukan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, dapat memilih media yang tepat dan efektif sehingga dapat membuat pelajaran tematik terpadu menjadi menyenangkan.
 - b. Guru bisa memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang pada saat sekarang ini.
 - c. Guru tidak sulit dalam memberikan arahan atau gambaran kepada peserta didik karna sudah dibantu oleh media pembelajaran berbasis teknologi

3. Bagi Peserta didik

- a. Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran tematik terpadu.
- b. Agar peserta didik tertarik dalam memahami pelajaran dengan lebih mudah dan menjadikan media pembelajaran lebih menarik, bermakna dan menyenangkan dan disajikan oleh guru sesuai alur dan kesenangan dalam proses pembelajaran

4. Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pencapaian kurikulum yang dikembangkan sekolah serta sarana dan prasarana sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan serta mempermudah peserta didik untuk memahami materi. Asumsi peneliti yang dilaksanakan yakni media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Uji kelayakan atau kevalidan yang nanti akan dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran ini kepada para ahli dengan cara melihat hasil penelitian yang akan dilakukan, penelitian berupa pengisian angket respon guru dan peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian ini dilakukan dalam skala kecil yaitu kelas IV SD.

G. Definisi Operasional

Untuk mempermudah dan menghindari kesalahpahaman tentang judul penelitian ini, maka perlu dijelaskan istilah yang terkandung dalam judul tersebut, antara lain sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah proses untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran
2. Media adalah segala sesuatu alat komunikasi, baik cetak maupun audio visual, yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima pesan
3. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pelajaran) dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk belajar.
4. Video animasi adalah hasil dari pengolahan gambar sehingga menjadi gambar yang bergerak.
5. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi adalah serangkaian proses atau kegiatan untuk memperoleh video animasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran berdasarkan teori yang pernah ada. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek kevalidan apabila telah dapat status validitas sangat tinggi atau tinggi dari para ahli (validator) setelah melakukan uji validasi.
6. Validitas adalah tingkatan kelayakan atau kesahihan media pembelajaran yang dikembangkan sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran.

7. Praktikalitas adalah tingkat kemudahan atau kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek kepraktisan apabila para validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran dan menunjukkan kemudahan bagi para peserta didik menggunakan produk tersebut.
9. *Adobe Premiere Pro* adalah perangkat lunak penyunting video yang dikhususkan untuk membuat rangkaian gambar, audio dan video.