

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI
ADOBE AFTER EFFECT DI KELAS IV
SDN 27 ANAK AIR KOTA PADANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

MIRANDA
NIM. 17129360

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN SKRIPSI

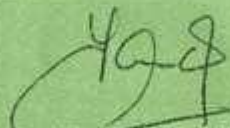
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *ADOBE AFTER EFFECT* DI KELAS IV SDN 27 ANAK AIR KOTA PADANG

Nama : Miranda
Nim/BP : 17129360
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 07 Juni 2021

Disetujui Oleh

Ketua Jurusan,



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

Pembimbing,



Drs. Muhammadi, M.Si
NIP. 19610906198602100

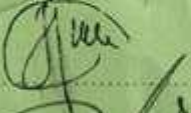
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang.

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu
Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi
Adobe After Effect Di Kelas IV SDN 27 Anak Air
Kota Padang
Nama : Miranda
Nim/BP : 17129360 / 2017
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2021

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Muhammadi, M.Si	
2. Anggota	: Dra. Hamimah, M.Pd	
3. Anggota	: Drs. Zuardi, M.Si	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miranda
Nim/Bp : 17129360/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Adobe After Effect* Dikelas IV SDN 27 Anak Air Kota Padang

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, Mei 2021
Saya yang menyatakan


Miranda
17129360





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS SAMUDRA
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JOURNAL OF BASIC EDUCATION STUDIES**
Jalan Meurandeh Langsa, Telp. (0641) 426534, email:pgsd@unsam.ac.id

Nomor: 127/PGSDUNSAM/JOBES/2021

Perihal: Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal

Kepada Yth Bapak / Ibu
Miranda dan Muhammadi,
Di Universitas Negeri Padang

Terimakasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada *Journal of Basic Education Studies* (ISSN 2656-6702) dengan Judul

**“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis
Video Animasi Menggunakan Aplikasi Adobe After Effect dikelas
IV SDN 27 Anak Air Kota Padang”**

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan di Jurnal kami untuk Volume 4, Nomor 1, Edisi Januari-Juli 2021.

Artikel tersebut akan tersedia secara online di <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes>.

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih. Hormat kami

Langsa, 19 Mei 2021



Drs. Sukirno, M.Pd.

NIP. 196609261995121001

ABSTRAK

Miranda. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Adobe After Effect* Dikelas IV SDN 27 Anak Air Kota Padang. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* dikelas IV SDN 27 Anak Air Kota Padang dilakukan karena pada sekolah tersebut sudah menyediakan fasilitas menggunakan teknologi namun belum dimanfaatkan sebaik mungkin dan guru masih menggunakan media pembelajaran yang sangat sederhana dan kurang menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Jenis penelitian ini adalah R&D (Research and Development), dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Yang terdiri dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Mengingat keterbatasan ruang, waktu, serta biaya peneliti, maka penelitian ini hanya dilakukan sampai tahapan pengembangan (*develop*). Subjek dari penelitian ini yaitu 3 orang ahli dan 1 guru kelas IV serta 24 siswa kelas IV SDN 27 Anak Air kota Padang. Instrument yang digunakan antara lain lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa.

Hasil penelitian media yang dikembangkan menunjukkan: (1) media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* dikelas SDN 27 Anak Air kota Padang dinyatakan sangat valid dengan nilai rata rata ahli media 88% , ahli materi 94% dan ahli bahasa 90% (2) respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* dikelas IV SDN 27 Anak Air kota Padang memperoleh kategori sangat praktis dengan nilai rata rata dari respon siswa 91 % dan respon guru 94% . Dengan demikian, media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* dikelas IV SDN 27 Anak Air kota Padang dinyatakan sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: Video Animasi, *Adobe After Effect*, Model 4-D

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya milik Allah Subhaanahu wa ta‘aala, berkat limpahan rahmat-Nya peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga Allah sampaikan kepada Rasulullah Shalallaahu ‘alaihi wa sallam, kepada keluarganya, sahabatnya, dan kepada umatnya hingga akhir zaman, aamiin. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Judul skripsi yang penulis ajukan adalah “ **Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Adobe After Effect Dikelas IV SDN 27 Anak Air kota Padang**”. Peneliti menyadari keterbatasan kemampuan dalam menyusun skripsi ini, untuk itu atas arahan dan bimbingan serta dukungan yang telah diberikan ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan ibu Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
2. Dra. Elfia Sukma, M.Pd, Ph.D selaku koordinator UPP I Air Tawar yang telah memberikan izi pada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Drs. Muhammadi, M.Si yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memberikan masukan serta dukungan dalam penyusunan hingga pelaksanaan laporan penelitian ini.

4. Ibu Dra. Hamimah, M.Pd dan Bapak Drs. Zuardi M.Si selaku dosen penguji skripsi yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang selalu memberikan ilmu dan bimbingan selama penulis menyelesaikan pendidikan S1.
6. Bapak Firnaldi, M.Pd selaku kepala sekolah dan guru kelas IV yang telah memberikan izin kepada peneliti sehingga peneliti dapat melakukan penelitian di SDN 27 Anak Air kota Padang.
7. Ibu Yona Martini, S.Pd selaku Guru kelas IV SDN 27 Anak Air kota Padang.
8. Kedua orang tua ama dan apa yang selalu ada dan rela berkorban untuk saya selama ini yang jasanya tidak akan pernah terbalas, serta untuk kakak dan abang saya kak rani, bang afif, bg fikar dan adik saya tercinta nana yang selalu support saya agar selalu melakukan yang terbaik.
9. Sahabat sahabat saya Yahdiyani, kak Nadya, Tantri, dan Nidya yang menemani saya selama ini dalam hal apapun serta menjadi teman diskusi dan cerita keluh kesah yang saya hadapi
10. Keluarga “ Cemangad” Tantri, Nidya, Dabob, Umarr, Nimyo dan Maman terimakasih telah menjadi tempat untuk berbagi canda dan tawa ini semoga kita bisa menjalin kekeluargaan ini sampai tua.
11. Sahabat sahabat saya wisuda 2021 yaitu Hayyi, Isra, dan Vira yang saling support dalam perkuliahan serta kehidupan agar menjadi lebih baik lagi.

12. Fetrison Desri Ramdani yang mau untuk “ada” dalam kesulitan saya mengurus skripsi ini serta meluangkan waktunya untuk kebukttinggi, terimakasih ya!

13. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga arahan dan bimbingan serta dukungan yang Bapak/ Ibu dan Rekan-rekan berikan menjadi amal ibadah serta mendapat balasan yang mulia dari Allah Subhaanahu wa ta’ala. Demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengharapkan kritik dan saran membangun. Selanjutnya, kepada Allah peneliti serahkan segalanya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi kita semua.

Padang, Mei 2021

Miranda

DAFTAR ISI

PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	i
PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
SURAT PENERIMAAN NASKAH PUBLIKASI ARTIKEL	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk.....	6
E. Manfaat Pengembangan.....	7
F. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	9
G. Defenisi Istilah	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Media Pembelajaran.....	11
1. Hakikat Media Pembelajaran	11
2. Pembelajaran Tematik Terpadu.....	20
3. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu.....	20
4. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu.....	21
5. Pendekatan Scientific	23

6. Video Animasi	24
B. Penelitian Yang Relevan	41
C. Kerangka Berfikir.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	47
A. Model Pengembangan	47
1. Pendefenisian.....	47
2. Perancangan.....	47
3. Pengembangan.....	48
B. Prosedur Pengembangan	48
1. Studi Pendahuluan	48
2. Pengembangan Model	49
C. Uji Coba Produk.....	52
D. Jenis Data	53
E. Instrumen Pengumpulan Data	54
1. Instrumen Validasi.....	54
2. Instrumen Praktikalitas	57
F. Teknik Analisis Data.....	60
1. Teknik Analisis Data Validitas Media Pembelajaran	60
2. Teknik Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN	63
A. Penyajian Data Uji Coba	63
1. Hasil Tahap <i>Define</i>	64
2. Hasil Tahap <i>Design</i>	69
3. Hasil Tahap <i>Pengembangan</i>	75
B. Validasi Media Pembelajaran.....	75
1. Revisi Media Pembelajaran	77

C. Praktikalitas Media Pembelajaran	79
D. Analisis Data	79
E. Revisi Produk	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	98
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	99
B. Saran Pemanfaatan,Diseminasi Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	106
Lampiran 2.Lembaran Validasi Ahli Media.....	130
Lampiran 3.Lembaran Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 4.Lembaran Validasi Ahli Bahasa	144
Lampiran 5 Lembar Validasi Kedua Ahli Media	147
Lampiran.6 Lembar Validasi Kedua Ahli Materi.....	156
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Gurru Terhadap Praktikalitas.....	162
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Praktikalitas.....	165
Lampiran 9 Surat Izin Observasi.....	168
Lampiran 10 Dokumentasi Observasi	169
Lampiran 11. Acc Penelitian.....	170
Lampiran 12 Surat Permohonan Melaksanakan Penelitian.....	171
Lampiran 13 Surat Balasan Telah Melaksanakan Penelitian	172
Lampiran 14. <i>Expert Judgment</i> Ahli Media.....	173
Lampiran 15. <i>Expert Judgment</i> Ahli Materi	174
Lampiran 16. <i>Expert Judgement</i> Ahli Bahasa.....	175
Lampiran 17. <i>Story Board</i>	176

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Media Cerita Anak Hasil Karya Guru	4
Gambar 2 Media Cerita Anak Hasil Karya Siswa.....	4
Gambar 3 Cara Mendownload <i>Adobe After Effect</i>	33
Gambar 4 Download <i>Adobe After Effect</i>	34
Gambar 5 Sudah Download <i>Adobe After Effect</i>	34
Gambar 6 Menginstal <i>Adobe After Effect</i>	35
Gambar 7 <i>Adobe After Effect</i> Sudah Diinstall.....	35
Gambar 8 Penyetujuan Persyaratan Dari Aplikasi <i>Adobe After Effect</i>	36
Gambar 9 Tampilan Awal <i>Adobe After Effect</i>	36
Gambar 10 Tampilan Ruang Kerja <i>Adobe After Effect</i>	37
Gambar 11 Sketsa Gambar Di <i>Adobe Illustrator</i>	38
Gambar 12 Pemberian Warna Pada Sketsa Di <i>Adobe Illustrator</i>	38
Gambar 13 Hasil Sketsa Di Dalam Aplikasi <i>Adobe After Effect</i>	39
Gambar 14 Pembuatan Ilustrasi Yang Akan Dibuat Menjadi Animasi.....	39
Gambar 15 Gambar Ilustrasi Sudah Bisa Bergerak (Animasi).....	40
Gambar 16 Pemberian Warna Dan Bentuk Pada Tokoh Malin.....	71
Gambar 17 Pembuatan Background Video Animasi.....	71
Gambar 18 Pembuatan Gambar Secara Detail	72
Gambar 19 Pengisian Suara Untuk Karakter Tokoh	72
Gambar 20 Proses Penganimasian Gambar, Tokoh Dan Background	73
Gambar 21 Proses Render Yaitu Menggabungkan Video.....	74
Gambar 22 Proses Belajar Mengajar Menggunakan Video	95

Gambar 23 Proses Pembelajaran.....	96
Gambar 24 Diskusi Bersama Siswa Tentang Materi Yang Telah Disampaikan	96
Gambar 25 Pengisian Angket Praktikalitas Oleh Siswa	96
Gambar 26 Pengumpulan Angket	97

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi Kisi Instrumen Ahli Media	54
Tabel 2. Kisi Kisi Instrumen Ahli Materi.....	55
Tabel 3. Kisi Kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	57
Tabel 4. Kisi Kisi Angket Praktikalitas Respon Guru.....	57
Tabel 5. Kisi Kisi Angket Praktikalitas Respon Siswa	59
Tabel 6. Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran Tematik.....	60
Tabel 7. Kualifikasi Tingkat Pencapaian.....	61
Tabel 8. Skala Penilaian Angket Siswa Dan Guru.....	62
Tabel 9. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran.....	62
Tabel 10. Kompetensi Inti.....	66
Tabel 11. Kompetensi Dasar Dan Indikator	66
Tabel 12. Daftar Nama Validator Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Adobe After Effect	76
Tabel 13. Validasi Ahli Media	78
Tabel 14. Validasi Ahli Materi.....	78
Tabel 15. Validasi Ahli Bahasa.....	78
Tabel 16. Penilaian Hasil Validasi Ahli Media	80
Tabel 17. Penilaian Validasi Materi	84
Tabel 18. Penilaian Validasi Bahasa	86
Tabel 19. Perhitungan Hasil Praktikalitas Siswa.....	88
Tabel 20. Hasil Praktikalitas Respon Guru	91

DAFTAR BAGAN

Bagan Kerangka Berfikir.....	
------------------------------	--

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan secara sengaja dan sadar untuk dapat mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan (Sugiharto,2007). Didalam pendidikan terdapat hubungan antara pendidik dan peserta didik, keduanya memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi satu sama lain guna terlaksananya proses pendidikan ,yaitu transformasi pengetahuan nilai nilai, dan keterampilan keterampilan yang tertuju kepada tujuan yang diinginkan (Suwarso,2006) .

Di zaman yang berkembang dan maju pada saat ini,dan dunia pendidikan juga semakin berkembang. Banyak pembaharuan dan inovasi inovasi dilakukan untuk tercapainya kualitas pendidikan yang baik. Untuk itu berbagai cara dilakukan dalam pengembangan kurikulum ,perbaikan sarana dan prasarana pendidikan dan inovasi dalam pembelajaran. Guru adalah komponen terpenting didalam suatu pembelajaran. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dituntut mampu menciptakan suatu suasana pembelajaran yang membuat siswa aktif dan tidak cepat merasa bosan yang akan menyebabkan motivasi belajar siswa rendah (Hamimah,2012)

Pembelajaran adalah sebuah proses perubahan perilaku yang diakibatkan dari interaksi dengan lingkungan yang mana terjadinya pengalaman dari hasil pembelajaran yang bermakna (Nizwardi & Ambiyar, 2016). Keberhasilan pembelajaran yang bermakna bisa ditandai dengan tercapainya tujuan baik dari segi sikap, keterampilan dan pengetahuan. Dari fakta fakta yang membuat pembelajaran menjadi berhasil adalah salah satunya media pembelajaran. Sebuah keefektifan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media yang digunakan guru (Muhson, 2010). Dalam menciptakan sebuah media, haruslah menyesuaikan kebutuhan dan keadaan siswa . karena siswa 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.

Hal yang dapat diperhatikan pada aspek media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan sebaiknya dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Dalam hal demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan pembelajaran yang diciptakan oleh guru. Berbagai jenis media yang dapat diciptakan dalam proses pembelajaran siswa, salah satunya berasal dari teknologi yang sesuai kebutuhan siswa.

Dahulu pembelajaran hanya diperankan oleh guru sepenuhnya, kini dapat digantikan melalui perangkat teknologi. Pembelajaran yang dimaksud dalam pemberian program pembelajaran dengan tujuan agar siswa 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 peneliti pada tanggal 25 januari 2021 di SDN 27 Anak Air di kota Padang , 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 dan tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Ada guru yang sudah menggunakan media pembelajaran tetapi masih kurang menarik dan kurang memotivasi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan siswa. Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* sebagai solusi dari masalah tersebut.

Melalui pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect*, 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 mendengarkan ceramah guru. Dengan demikian , diharapkan pembelajaran tematik terpadu akan lebih menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.

Berikut adalah beberapa jenis media yang diciptakan oleh guru serta siswa saat melakukan pembelajaran. Namun media ini hanya menjadi pajangan dan dapat rusak dalam waktu yang singkat.



Gambar 1 Media pembelajaran yang ada di sekolah hasil karya guru



Gambar 2 Media pembelajaran yang ada di sekolah hasil karya siswa

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Adobe After Effect* Di Kelas IV SDN 27 Anak Air Kota Padang “**

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect*?
2. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect*

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Adapun tujuan dari peneltian ini yaitu diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect*.
2. Untuk mengetahui kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasidengan menggunakan *Adobe After Effect*.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

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

1. Media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi ini dikembangkan menggunakan *Adobe After Effect* CC 2020 yang didukung dengan Aplikasi AE 2020 dan AL 2021
2. Media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi yang dikembangkan berisi tentang pembahasan materi Tema 8 Subtema 2 pembelajaran 1
3. Jenis video yang dikembangkan berbentuk 2D
4. Video animasi yang dikembangkan berdurasi maksimal 5 menit
5. Gambar yang dirancang di dalam aplikasi AI lalu dipindahkan kedalam aplikasi adobe after effect 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 peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect* adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti
 - 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 SD

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 siswa karna sudah dibantu oleh media pembelajaran berbasis teknologi ini yang akan memberikan efek visualisasi.

3. Bagi Siswa

- a. Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajran tematik terpadu.
- b. Agar siswa 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 Lembaga

Khususnya Universitas Negeri Sebagai sarana untuk mengumpulkan kajian yang dapat digunakan sebagai acuan apabila terdapat permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan khususnya tentang pembelajaran tematik terpadu.

F. Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan fitur aplikasi dari *Adobe After Effect* dan dapat diuji kelayakkannya. 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 siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Materi yang akan dipilih pada penelitian ini adalah materi pembelajaran Tematik Terpadu TEMA 8 SUBTEMA 2 pembelajaran 1 di SDN 27 Anak Air.

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. Media adalah segala sesuatu alat komunikasi, baik cetak maupun audio visual, yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima pesan.

2. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi (materi pelajaran) dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.
3. Video animasi adalah hasil dari pengolahan gambar sehingga menjadi gambar yang bergerak.
4. 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. Model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan Research and Development/(R&D)
5. 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. Media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi aspek kepraktisan apabila para validator menyatakan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran dan menunjukkan kemudahan bagi para siswa menggunakan produk tersebut.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Hakikat Media Pembelajaran

a) Pengertian Media

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti “tengah” atau “perantara” atau “pengantar” . Dalam bahasa Arab , media adalah perantara atau pengantar pesan atau informasi dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad,2007). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia media berarti (1) alat; (2) alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah , radio, televisi, film, poster dan spanduk; (3) yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya) ; (4) perantara; penghubung (Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional,2005) .

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media . Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of education and Communication Technologi/AECT*) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi. Adapun Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Educational Association/NEA*) membatasi media sebagai bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasinya, dilihat didengar dan dibaca (Sadiman, 2003)

Dari pengertian dan definisi media tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan sebuah alat komunikasi yang bisa digunakan sebagai perantara menyampaikan pesan atau informasi dari sumber (pengirim pesan) kepada penerima pesan.

b) Pengertian Media Pembelajaran

Heinich, dkk (dalam Arsyad 2007) mengemukakan kata medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan , bahan bahan cetakan dan sejenisnya andalan media komunikasi. Apabila media media itu membawa pesan pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2007) secara implisit berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad,2005) . Penggunaan media pada saat pembelajaran akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan bisa

meningkatkan minat belajar siswa agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Kebanyakan para ahli pendidikan membedakan antara media dan alat peraga, namun kedua istilah tersebut juga digunakan saling bergantian. Perbedaan penggunaan istilah tersebut terletak pada fungsi, bukan pada substansinya. Sumber belajar disebut alat peraga jika hal tersebut fungsinya hanya sebagai alat bantu saja. Sedangkan media jika sumber belajar itu merupakan bagian yang terintegral dari seluruh kegiatan belajar.

c) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan manfaat media pembelajaran secara khusus yaitu:

- a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja di mana saja

- g) Media dapat menumbuhkan sifat positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Menurut Azhar Arsyad (2006), manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar siswa
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dan dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu :
 1. Objek atau benda yang terlalu besar
 2. Objek atau benda yang terlalu kecil
 3. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu
 4. Objek atau proses yang begitu rumit
 5. Kejadian atau percobaan yang membahayakan
 6. Proses alam yang kenyataannya memerlukan waktu yang lama seperti proses kepompong menjadi kupu kupu
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa peristiwa dilingkungan mereka

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2006) kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, antara lain :

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan interaksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, efektif, dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes, dan bertahap. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan.
- d. Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan

dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Sedangkan menurut Dick dan Carey (dalam Asnawir,2002) ada empat kriteria pemilihan media yaitu:

- a. Ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber sumbe yang ada maka harus dibeli untuk dibuat sendiri
- b. Ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas untuk membeli atau memproduksi media pembelajaran
- c. Faktor yang menyangkut keluwesan,kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan dimana saja dengan peralatan yang disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa
- d. Efektifitas dan efisiensi biaya dalam waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun mungkin lebih murah dibandingkan media lain yang hanya dapat digunakan sekali pakai

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya, mulai dari yang sederhana sampai yangcanggih. Ada yang murah sampai yang canggih. Ada yang murah sampai yang mahal. Ada yang bisa dibuat sendiri oleh guru, dan ada yang diproduksi oleh orang lain sehingga harus guru harus membelinya.

Seiring perkembangan teknologi, Seels & Richey (dalam

Arsyad,2006) mengklasifikasi media pembelajaran kedalam empat kelompok, yaitu;

1. Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.

2. Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.

3. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

Teknologi yang berdasarkan komputer merupakan cara menghasilkan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor

4. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Asnawir,2002) ada empat klasifikasi media pembelajaran,yaitu:

1. Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya *filmstrip*, *transparasi*, *micro projection*, papan tulis, buletin *board*, gambar-gambar ilustrasi, *chart*, grafik, poster, peta, dan *globe*.
2. Alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar misalnya; *phonograph record*, transkripsi electris, radio, rekaman pada *tape recorder*.
3. Alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya; model, specemens, bak pasir, peta electris, koleksi diorama.
4. Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka, dan sebagainya.

f Video Sebagai Media Pembelajaran

Kata video berasal dari bahasa latin *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) atau dapat melihat. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi (Depdiknas,2006).

Kebanyakan orang memahami video dalam dua pengertian, yaitu: 1) sebagai rekaman gambar hidup yang ditayangkan (di sini video sama dengan film). 2) video sebagai teknologi, yaitu teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar

bergerak. Di sini video juga digunakan sebagai singkatan videotape, dan juga perekam video dan pemutar video (Noor,2006). Sehingga dapat disimpulkan video adalah gambar hidup (bergerak) yang dalam pembuatannya dan penayangannya melibatkan teknologi.

Sebagai media audiovisual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran. Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik untuk melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas.

Uno dan Lamatenggo (2011) Sebagai media pembelajaran, video memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media video dalam meningkatkan efektifitas dan efesiensi proses pembelajaran, diataranya adalah:

- 1) Mengatasi jarak dan waktu.
- 2) Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- 3) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- 4) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- 5) Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- 6) Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa.

- 7) Mengembangkan imajinasi.
- 8) Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.
- 9) Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial.

Sedangkan kekurangan dari video sebagai media pembelajaran diantaranya:

- 1) video terlalu menekan pentingnya materi dari pada proses pengembangan materi tersebut.
- 2) pembuatan media ini terkesan memakan biaya tidak murah.
- 3) peralatan dalam penayangannya seperti proyektor belum tentu tersedia di beberapa sekolah

B . Pembelajaran Tematik Terpadu

1. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu Rusman (2015) merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran terpadu (*integrated intruction*) yang merupakan salah satu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individual maupun secara kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Menurut taufik (2015) pembelajaran tematik terpadu adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dalam berbagai mata pelajaran untuk kedalam tema. Pembelajaran tematik terpadu membuat peserta didik menjadi

lebih aktif, kritis dan harus terlibat dalam proses pembelajaran, serta pembelajaran tematik juga memfokuskan agar peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan mampu mendapat pengalaman secara langsung (Fajar & Amini, 2020). Agar terwujudnya proses pembelajaran tematik terpadu didalam kelas yang menyenangkan guru perlu memperhatikan proses pembelajaran (Insani & Lena, 2020).

Berdasarkan pengertian yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik terpadu yaitu pembelajaran yang dikemas dalam tema dalam beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan dan memadukan bermacam kompetensi dari berbagai mata pelajaran dalam berbagai tema atau topik pembahasan dan penerapan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat dengan mudah dipahami, diimplementasikan dalam kehidupan serta membentuk karakter maupun keterampilan.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu

Dalam pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar, pembelajaran tematik terpadu mempunyai karakteristik tertentu dalam membedakannya seperti pembelajaran pada kurikulum sebelumnya. Pembelajaran dalam kurikulum 2013 ini terdiri atas tema yang disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik SD itu.

Majid (2014) pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yaitu:

a. Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik terpadu terpusat pada peserta didik. Karna peserta didik aktif dalam kegiatan aktivitas pembelajaran, dan guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk mempermudah peserta didik dalam belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik terpadu memberikan pengalaman secara langsung pada peserta didik agar mudah memahami konsep yang dipelajari selama proses pembelajaran. Dengan pengalaman langsung peserta didik dihadapkan suatu yang kongkret atau nyata sebagai dasar untuk memahami al yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran yang tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik terpadu ini diarahkan pada pembahasan tema-tema yang paling dekat kaitannya dengan kehidupan peserta didik. Dan pemisahan mata pelajaran dalam pembelajaran tematik tidak begitu jelas.

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik terpadu memberikan konsep dari macam-macam mata pelajaran untuk sesuatu proses pembelajaran. Karena siswa mampu memahami konsep secara utuh. Dikarenakan bisa membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Rusman (2015) pembelajaran tematik terpadu mempunyai beberapa karakteristik yaitu:

- 1) Terpusat pada peserta didik, karena sesuai pendekatan belajar modern yang sangat banyak ditempatkan peserta didik sebagai subjek belajar dan guru sangat banyak berperan sebagai fasilitator dengan memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk aktifitas langsung,
- 2) Memberikan pengalaman langsung, peserta didik diberikan sesuatu yang nyata untuk dasar memahami hal hal yang sangat abstrak,
- 3) Pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas dalam pembelajaran tematik,
- 4) Memberikan konsep dari bermacam mata pelajaran pembelajaran tematik yang menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu konsep pelajaran,
- 5) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain atau menyenangkan,
- 6) Bersifat fleksibel

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu memiliki karakteristik yang pembelajarannya berpusat pada peserta didik dapat memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, efektif menyenangkan dan bermakna.

3. Pendekatan *Scientific*

Pendekatan *scientific* ialah pembelajaran yang menggunakan kaidah kaidah keilmuan. Pendekatan *scientific* atau metode ilmiah pada umumnya berisi serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah informasi atau data, kemudian mengkomunikasikan (Kemendikbud, 2014:19).

Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific* diarahkan agar peserta didik bisa merumuskan masalah (dengan banyak menanya), bukan hanya menyelesaikan masalah dengan menjawab saja.

Proses pembelajaran diharapkan untuk melatih berpikir analitis (peserta didik diajarkan bagaimana mengambil keputusan) tidak berpikir mekanistik (rutin dengan hanya mendengarkan dan menhapal semata (Majid,2014:194).

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pendekatan *scientific* menekankan pentingnya kerjasama peserta didik dalam aktivitas pengumpulan data melalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah data atau informasi, dan mengkomunikasikan. Selama pembelajaran berlangsung siswa harus bisa mencari tahu sendiri dari beberapa sumber melalui observasi tentang hal yang dipelajari, bukan hanya menerima informasi dan menjawab pertanyaan dari guru saja.

4. Video Animasi

a. Pengertian Animasi

Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup” *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”. Kemudian istilah tersebut dialihbahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *Animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Lazimnya istilah *animation* diartikan membuat film kartun (*the making of cartoon*)(Basenendar&Asmoro,2010). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak di layar menjadi bergerak

(Pusat Bahasa Depdiknas,2006) . Sedangkan menurut pendapat yang lain animation atau animasi adalah pembuatan gambar film dari gambar statis dengan cara stop motion untuk menghasilkan gambar bergerak atau hidup bila diproyeksikan di layar (Achlina & Suwardi,2011).

Menurut Ranang A.S (2010) Ilusi dari gerakan tersebut dapat terjadi dengan cara menggerakkan secara cepat serangkaian gambar yang mempunyai gerakan secara bertahap dari masing-masing bagian objek gambar tersebut. Apabila rangkaian gambar tersebut digerakkan secara cepat, maka mata akan menangkap gerakan dari objek, dan bukan lagi gambar per *frame*-nya. Standar animasi seperti itu sering kali disebut sebagai *stop-frame cinematography*.

b. Jenis-Jenis Animasi

Pengkategorian animasi sangat terkait dengan perkembangan teknologi dan industri animasi di luar negeri. Sampai saat ini animasi dibagi dalam kategori besar (Ranang A.S 2010) , yaitu:

a. Animasi Gambar Diam (*Stop-Motion Animation*)

Stop-motion animation sering pula disebut *claymotion*, karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat (*clay*) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop motion* pertama kali ditemukan oleh Stuart

Blakton pada tahun 1906 dengan menggambar ekspresi wajah tokoh kartun di papan tulis, diambil gambar dengan *still camera*, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik animasi *stop motion* ini sering digunakan dalam efek visual untuk film-film di era tahun 1950-an sampai 1960-an bahkan sampai saat ini.

b. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)

Animasi tradisional merupakan teknik animasi yang pertama kali dikembangkan dan telah menjadi jenis animasi yang paling dikenal sampai saat ini. Animasi tradisional sering disebut Animasi sel (*cel animation*) karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering digunakan untuk presentasi. Karena bentuknya lembaran - lembaran gambar dua dimensi tersebut, teknik ini lebih populer dengan sebutan Animasi Dua Dimensi (2D).

Dengan berkembangnya teknologi komputer, teknik animasi tradisional berubah menggunakan komputer. Beberapa aplikasi perangkat lunak (*software*) diciptakan untuk mendukung produksi animasi 2D, seperti *Adobe After Effect*, *Adobe Image Ready*, *Macromedia Flash*, *Animator Pro* dan sebagainya.

c. Animasi Komputer (*Computer Animation*)

Sesuai dengan namanya, animasi jenis ini dikerjakan dengan komputer. Melalui menu gerakan kamera dalam komputer, *keseluruhan* objek bisa diperlihatkan secara tiga dimensi, sehingga lebih sering disebut dengan istilah animasi tiga dimensi (3D *animation*).

c. Tahap Pembuatan Video Animasi

Film dibuat melalui beberapa tahap. Ada tiga tahap dalam pembuatan film. Tiga tahap tersebut adalah (Sambas,2004):

1) Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal dalam proses produksi sebuah film.

2) Tahap Produksi

Tahap produksi adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi.

3) Tahap Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah proses *finishing* sebuah film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya. Dalam proses ini semua gambar yang didapat pada proses produksi disatukan dan diperbaiki (*edited*) oleh seorang editor.

Pada dasarnya dalam pembuatan video animasi tahap-tahap yang harus dilakukan sama dengan tahap-tahap pembuatan

film pada umumnya. Berikut merupakan tahap-tahap pembuatan video animasi (Ranang A.S,2010):

1) Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap persiapan atau perencanaan. Pada pembuatan video animasi, tahap ini dilakukan segala perencanaan dan persiapan sebelum suatu produksi dilaksanakan. Termasuk di dalamnya antara lain perjanjian produksi, pengaturan keuangan, formalitas lain yang diperlukan dan sebagainya. Menyangkut video itu sendiri, segala pendekatan dan dasar permasalahan yang diperlukan untuk menjadi dasar cerita, juga dipersiapkan.

Perencanaan yang biasa dipakai dalam proses pembuatan video animasi adalah sebagai berikut:

- a. Konsep dan ide; setiap produksi harus dimulai dari konsep, bisa berupa ide-ide sederhana yang nantinya akan dikembangkan lagi menjadi sebuah cerita dari animasi yang diciptakan.
- b. Skrip (*Script*); merupakan suatu uraian dan penjelasan tertulis mengenai apa yang ingin kita dengar dan saksikan di layar. Di dalam skrip, semua efek suara, situasi, suasana dan segala catatan tentang keadaan tempat harus dijelaskan. Demikian juga dengan lagu, nyanyian, tempo, serta waktu, telah dapat diperhitungkan.

- c. *Storyboard*; adalah suatu presentasi bergambar berbentuk semacam komik, biasanya berupa gambaran detail dari cerita yang sangat membantu produser untuk menggambarkan bagaimana hasil dari ide cerita tersebut secara keseluruhan. Sketsa-sketsa dari setiap adegan telah dilengkapi dengan dialog dan catatan-catatan yang lain yang penting.
- d. *Model Sheet*; merupakan suatu sketsa dan gambar-gambar tokoh film yang harus dijadikan pegangan oleh animator yang menggambarkan gerak tokoh tersebut. Setiap tokoh dibuat dalam berbagai posisi dan aksi. Proporsi, anatomi serta ekspresi tokoh harus tersebut dijelaskan dengan detail.
- e. *Design/Lay out*; adalah suatu sketsa yang sekaligus merupakan rencana dari pegangan kerja animator, pelukis latar belakang (*background*) dan petugas kamera.
- f. *Work book* ; terkadang di samping *story board*, masih diperlukan juga *work book* , adalah suatu analisa terperinci mengenai setiap *shot* yang akan dilakukan. Setiap *frame* diperhitungkan menurut kebutuhan teknik serta kebutuhan cerita itu sendiri.
- g. Presentasi; untuk keperluan komersial dan penawaran diperlukan presentasi.

2) Tahap Produksi

Pada tahap ini yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Panduan gambar (*drawing guidance*)

Sebelum komputerisasi, gambar harus melalui beberapa proses yang dimulai dari penggambaran sampai kemudian menjadi sel.

b. Animasi

Animasi merupakan proses menggerak-gerakkan karakter sesuai dengan rencana film yang ada.

Pada tahap ini yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Perekaman

Suatu animasi dengan *lip-sinc*, pekerjaan rekaman dialog dan musik harus dilakukan sebelum animasi dibuat, karena pengucapan serta *ritme* musik akan menjadi dasar dari setiap gerak yang dibuat. Di dalam studi rekaman dipersiapkan juga dialog, efek bunyi, lagu, dan efek suara yang lain.

b. Pemotretan

Pemotretan merupakan proses pemindahan sel-sel animasi ke dalam lembaran film.

c. Pekerjaan laboratorium dan penyelesaian akhir (*finishing*) Di dalam proses ini yang dilakukan adalah sama pada film

biasa, segala efek gambar dan suara yang diinginkan dibuat, diperbaiki, dan disinkronkan, termasuk di antaranya adalah

- 1) *Rendering*, adalah proses pengkalkulasian dari seluruh proses animasi komputer.
- 2) Penyusunan (*compositing*), proses penggabungan tiap *scene*.
- 3) Penyuntingan gambar (*editing*).
- 4) Tata suara (*sound* dan *music score*).
- 5) Pembuatan judul (*titles* dan *credits*).

d. Adobe After Effect

Adobe After Effect merupakan produk piranti lunak yang dikembangkan oleh *Adobe*, berfungsi untuk film dan pos produksi pada video. Pada awalnya adalah sebuah *software* dari produk *Macromedia* yang kini sudah menjadi salah satu produk *Adobe*.

Adobe After Effect banyak digunakan oleh editor film profesional dalam memberikan sentuhan efek-efek agar film tersebut *lebih* menarik dan terkesan nyata. *Software* ini juga biasa digunakan oleh para designer grafis dan animator untuk membuat animasi. *Software* ini merupakan salah satu *software* pembuat animasi yang populer. Dengan menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *Adobe After Effect*, pengguna dapat membuat animasi yang menarik dengan mudah.

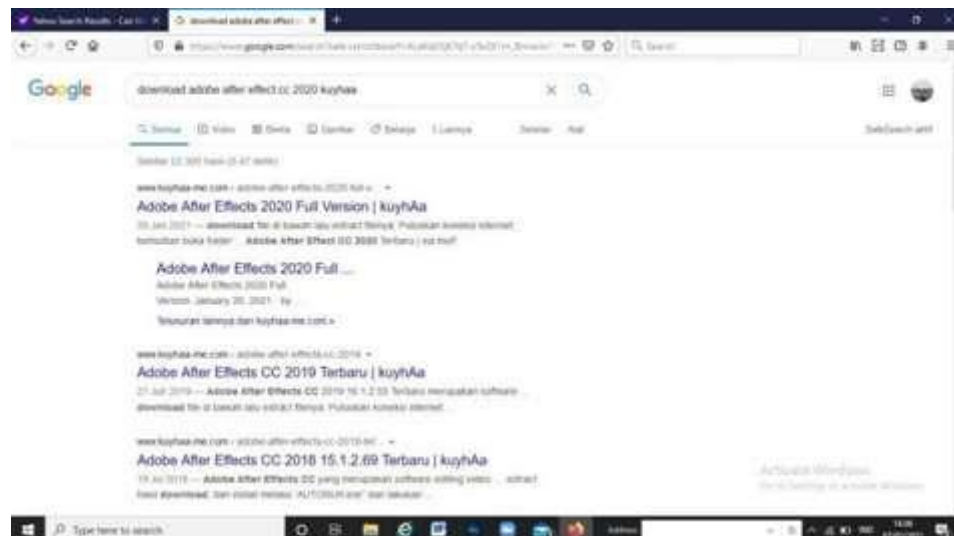
Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan *Adobe After Effect CC 2020*. Adapun persyaratan sistem dari *Adobe After Effect CC 2020* yaitu:

- a. Intel Core2 Duo atau prosesor AMD Phenom II dengan dukungan 64-bit.
- b. Microsoft Windows 10 dengan Paket Layanan 1 (64 bit), atau Windows 8.1 (64 bit).
- c. RAM 8 GB (disarankan 16 GB).
- d. 5 GB ruang *hard-disk* yang tersedia; ruang kosong tambahan yang diperlukan selama instalasi (tidak dapat diinstal pada perangkat penyimpanan *disk* yang dapat dilepas).
- e. Ruang *disk* tambahan untuk *cache disk* (disarankan 10 GB).
- f. Layar 1280 x 1080.
- g. Sistem berkemampuan OpenGL 2.0.
- h. Perangkat lunak *Quick Time 7.6.6* diperlukan untuk fitur *Quick Time*.
- i. Opsional: Kartu GPU bersertifikasi *Adobe* untuk perender 3D berderet 3D yang dipercepat oleh GPU.
- j. Koneksi internet dan pendaftaran diperlukan untuk aktivasi perangkat lunak yang diperlukan, validasi langganan, dan akses ke layanan online.

b. Tahap Tahap penggunaan *Adobe After Effect*

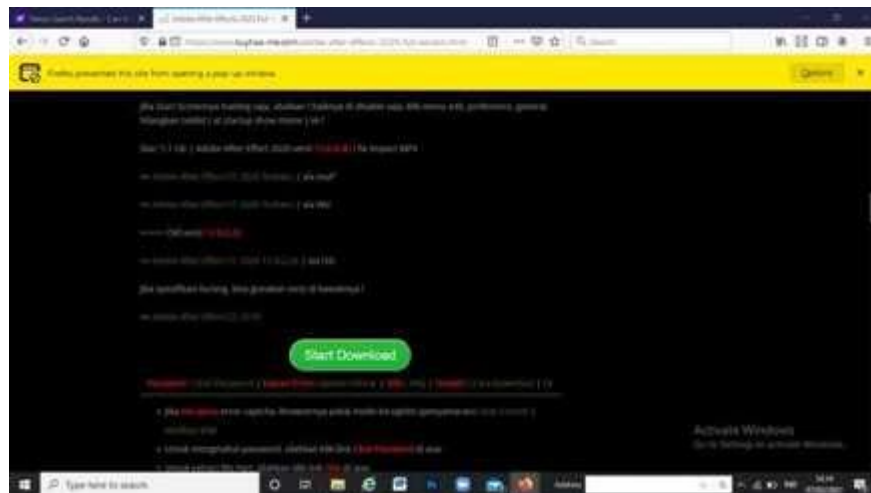
Berikut tahap perancangan media pembelajara menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*

1. Download aplikasi *Adobe After Effect* di Internet
2. instal aplikasi *Adobe After Effect* dengan cara
 - a) cari di web browser *Adobe After Effect*, kemudian pilih yang kamu inginkan



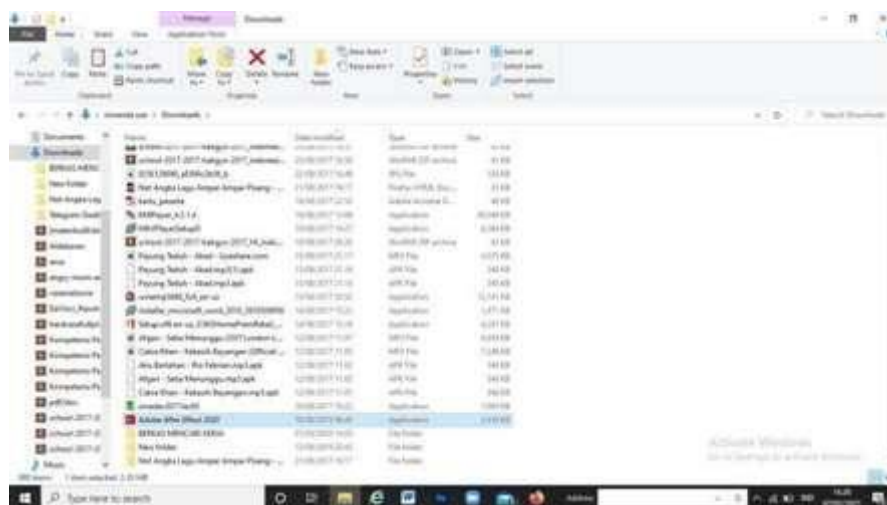
Gambar 3. cara mendownload *Adobe After Effect*

b) setelah diklik akan muncul seperti ini

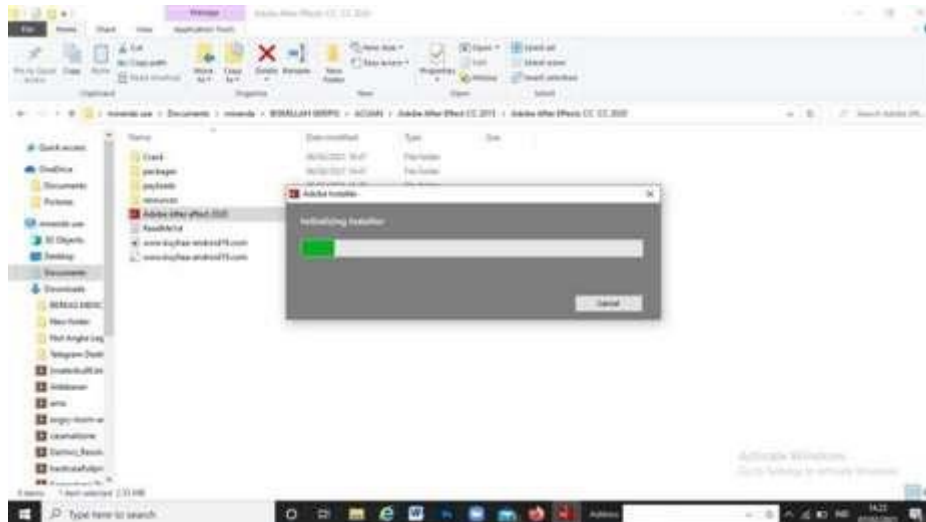


Gambar 4. download Adobe After

Effect c) Cari data download Adobe After Effect

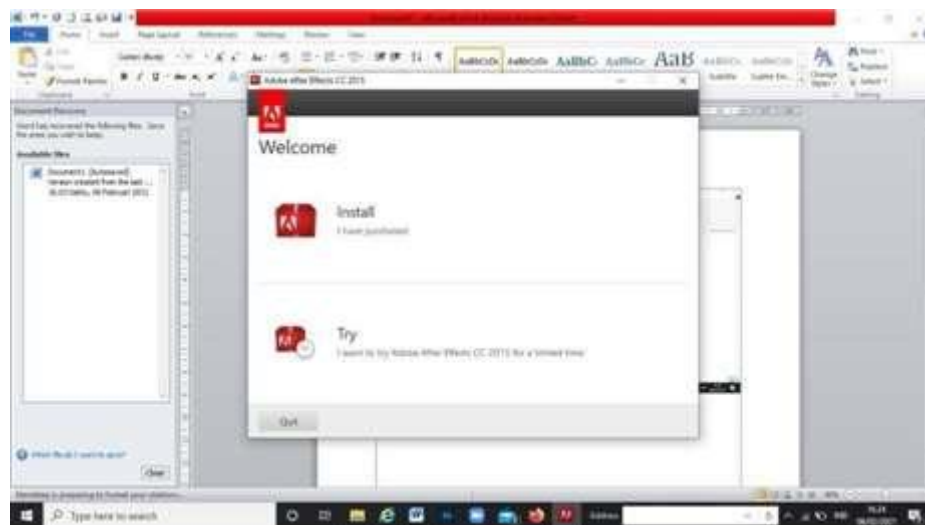


Gambar 5. Adobe After Effect sudah didownload

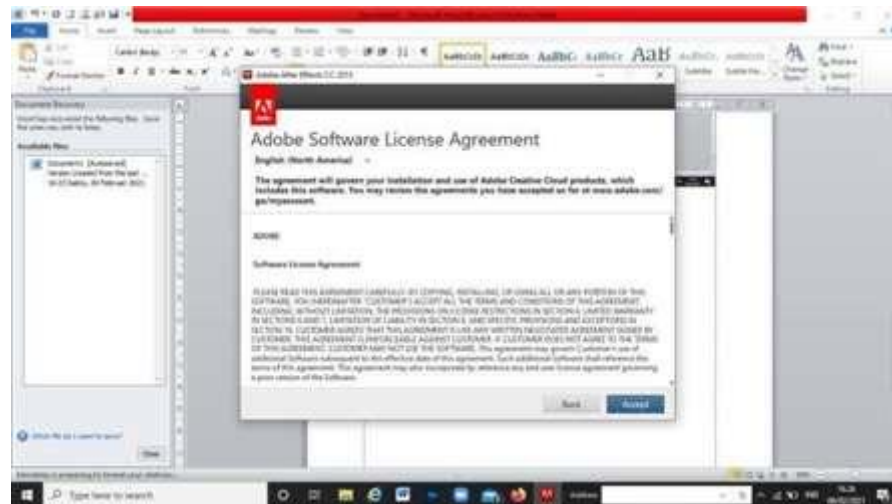


Gambar 6. menginstall Adobe After Effect

e) Penginstalan Adobe After Effect



Gambar 7. Adobe After Effect sudah di install



Gambar 8. penyetujuan persyaratan dari aplikasi *Adobe After Effect*

g) tampilan awal *Adobe After Effect*



Gambar 9. tampilan awal *Adobe After Effect*

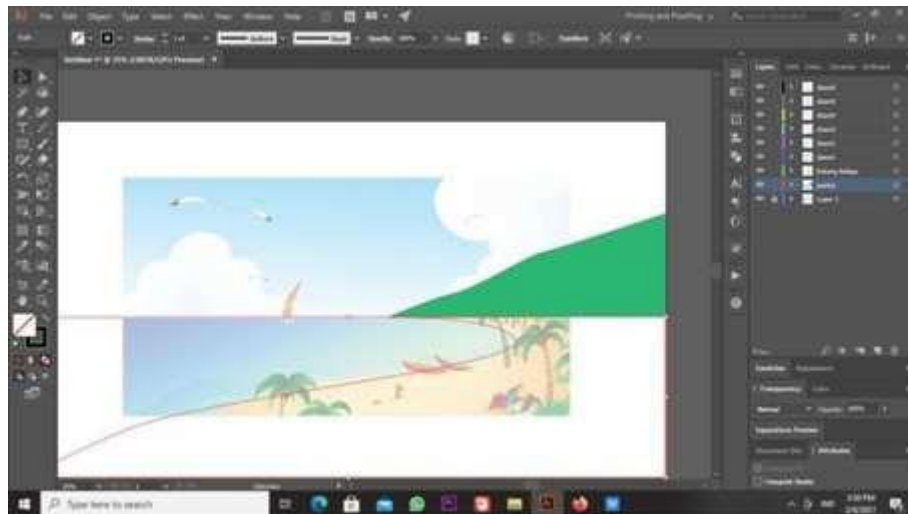
3) Selanjutnya buka program adobe after effect dengan langkah berikut

- a) Klik icon *Adobe After Effect* pada dekstop
- b) Klik Start menu all program- *Adobe After Effect*
- c) akan muncul seperti berikut



Gambar 10. tampilan ruang kerja *Adobe After Effect*

- d) Pilih creat New- Dokumen untuk memulai membuat *Adobe After Effect*
- e) Pilih Open a Recent New-Open untuk membuka file
- f) Buka Aplikasi pendukung *Adobe Illustrator* tempat membuat sketsa gambar



Gambar 11. sketsa gambar di Adobe Illustrator

g) Proses Pemberian warna sketsa di Adobe Illustrator



Gambar 12. Pemberian warna pada Sketsa di Adobe Illustrator

h) Pemindahan hasil sketsa dari Adobe Illustrator ke Adobe After Effect



Gambar 13. Hasil seketsa didalam aplikasi *Adobe After Effect*

i) Penambahan ilustrasi gambar untuk bergerak (Animasi)



Gambar 14. pembuatan Ilustrasi yang akan dibuat menjadi animasi

j) Proses Pembuatan Ilustrasi gambar diam menjadi bergerak (Animasi)



Gambar 15. gambar ilustrasi sudah bisa bergerak (Animasi)

B. Penelitian Yang Relevan

Beberapa Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan yang penulis lakukan diantaranya adalah

1. Ifa Daatus Saadah (2018) Prodi Pendidikan Matematika , Fkip Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Melakukan sebuah penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan menggunakan Adobe After Effect” . Hasil penelitian menunjukkan kevalidan media pembelajaran matematika berbasis video animasi oleh ahli media sebesar 2,92 dalam artian valid dan kevalidan media pembelajaran matematika berbasis video animasi oleh ahli materi sebesar 2,9 dalam artian valid. Media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang dikembangkan dinilai praktis oleh para validator dengan nilai kualitatif B yang artinya media dapat digunakan dengan sedikit revisi. Media pembelajaran matematika berbasis video animasi yang dikembangkan dinilai efektif dilihat dari respon siswa yang positif terhadap pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran matematika berbasis video animasi sebesar 85%. Media pembelajaran matematika berbasis video animasi juga dinilai efektif jika dilihat dari hasil belajar siswa dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 100%.
2. Winda Anjarwati (2018) Prodi Geografi FKIP Unibversitas Muhammadiyah Surakarta telah melakukan sebuah penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Adobe

After Effect Pada Materi Gunung Api Kelas VII di SMP NEGERI 3 Cawas , Kab. KLATEN”. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat Media video pembelajaran telah melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan rata-rata nilai 4,6 dengan kategori „BAIK”. Desain penelitian menggunakan *true experimental design* dengan subjek penelitian 51 siswa dan 1 guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Cawas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji T (t-test). Hasil penelitian kelas eksperimen ditunjukkan pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* kelas kontrol (tidak diberi perlakuan khusus) dan kelas eksperimen (diberi perlakuan khusus “Media pembelajaran animasi”). Kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *pretest* 53,88 dan rata-rata nilai *posttest* 69,84, sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata nilai *pretest* 46,36 dan rata-rata nilai *posttest* 75,27. Hasil uji T (t-test) data kelas kontrol dan kelas eksperimen sam-sama menunjukkan nilai signifikan 0,000

$< 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Adanya kesamaan hasil uji T (hipotesis) maka harus ada perbandingan hasil peningkatan belajar siswa untuk mengetahui tingkat efektifitas. peningkatan hasil belajar pada kelas kontrol sebesar 32% dan kelas eksperimen 64%. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga penggunaan media video pembelajaran materi gunung api efektif.

3. Anis Marsela (2018) Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya telah melakukan penelitian “Pengembangan Media Berbasis video animasi

dengan menggunakan adobe after effect pada mata pelajaran ekonomi di SMA 3 Palembang Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media berbasis video animasi menggunakan *Adobe After Effects* yang teruji valid, praktis, serta mengetahui efek potensial penggunaan media yang dihasilkan terhadap hasil belajar peserta didik. Prosedur penelitian ini menggunakan model *Rowntree* yang terdapat tiga tahapan penelitian, yakni tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi menurut *Tessmer*. Untuk melihat validitas, dilakukan pada tahap evaluasi ahli dengan hasil persentase dari ahli media dan ahli materi sebesar 80% dengan kategori valid melalui lembar validasi. Untuk melihat praktikalitas, dilakukan tahap evaluasi *one-to-one* dengan hasil penilaian sebesar 87,5% dan tahap evaluasi *small group* dengan hasil penilaian sebesar 92,44% dengan kategori sangat praktis melalui angket. Untuk melihat efek potensial, dilakukan pada tahap *field test* dengan menggunakan tes hasil belajar awal (*pre-test*) diperoleh hasil persentase sebesar 45% dan hasil belajar akhir (*post-test*) diperoleh hasil sebesar 85%, terjadi peningkatan hasil belajar yakni sebesar 40% dan disimpulkan media berbasis video animasi memiliki efek potensial terhadap hasil belajar peserta didik.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian dengan model pengembangan yang menghasilkan satu bahan atau produk yang disusun dan dirancang secara sistematis melalui tahapan tahapan dan diuji oleh validator yang profesional dibidangnya guna melihat keefektifan dan kelayakan sebuah bahan atau produk tersebut. Model yang diambil pada penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahapan. Menurut Thiagarajan (dalam trianto,2012:93) model pengembangan 4D adalah:

- 1) Tahap Pendefinisian (*Define*). Pada tahapan pendefenisian ini peneliti melihat masalah yang terjadi di SDN 27 Anak Air mengenai media pembelajaran yang selama ini digunakan pada mata pelajaran tematik terpadu di kelas IV.

Permasalahan yang peneliti temukan pada saat melakukan observasi adalah media yang digunakan pada materi tematik terpadu masih menggunakan media sederhana contohnya pada materi bahasa indonesia menyimak cerita anak dan pada materi IPA pengaruh gaya terhadap gerak guru masih menggunakan media pemberian buku cerita yang tidak menarik lagi serta buku bacaan yang sudah lama,terkadang guru menciptakan media sendiri berupa gambar gambar yang dibuat oleh guru. Namun media yang telah diberikan tidak memenuhi kebutuhan siswa pada saat ini. Selain itu, SDN 27 Anak Air sudah menyediakan proyektor dalam pembelajaran, tetapi video yang ditanyakan untuk media pembelajaran masih mengambil dari internet.

- 2) Tahap Perancangan (*design*). Pada tahapan ini guru mulai menyiapkan rancangan media pembelajaran yang digunakan untuk mengatasi masalah yang ada.
- 3) Tahap Pengembangan (*developt*). Pada tahapan ini nantinya peneliti akan melakukan uji coba media yang dibuat di SDN 27 Anak Air
- 4) Tahap Penyebaran (*disaeminate*). Pada tahapan terakhir ini peneliti sudah mulai mengembangkan media yang sudah dievaluasi oleh validator dan sudah diujicobakan pada tempat peneltian pertama. Penyebaran ini dilakukan guna mengenalkan media ini ke SD lain yang memenuhi kriteria.

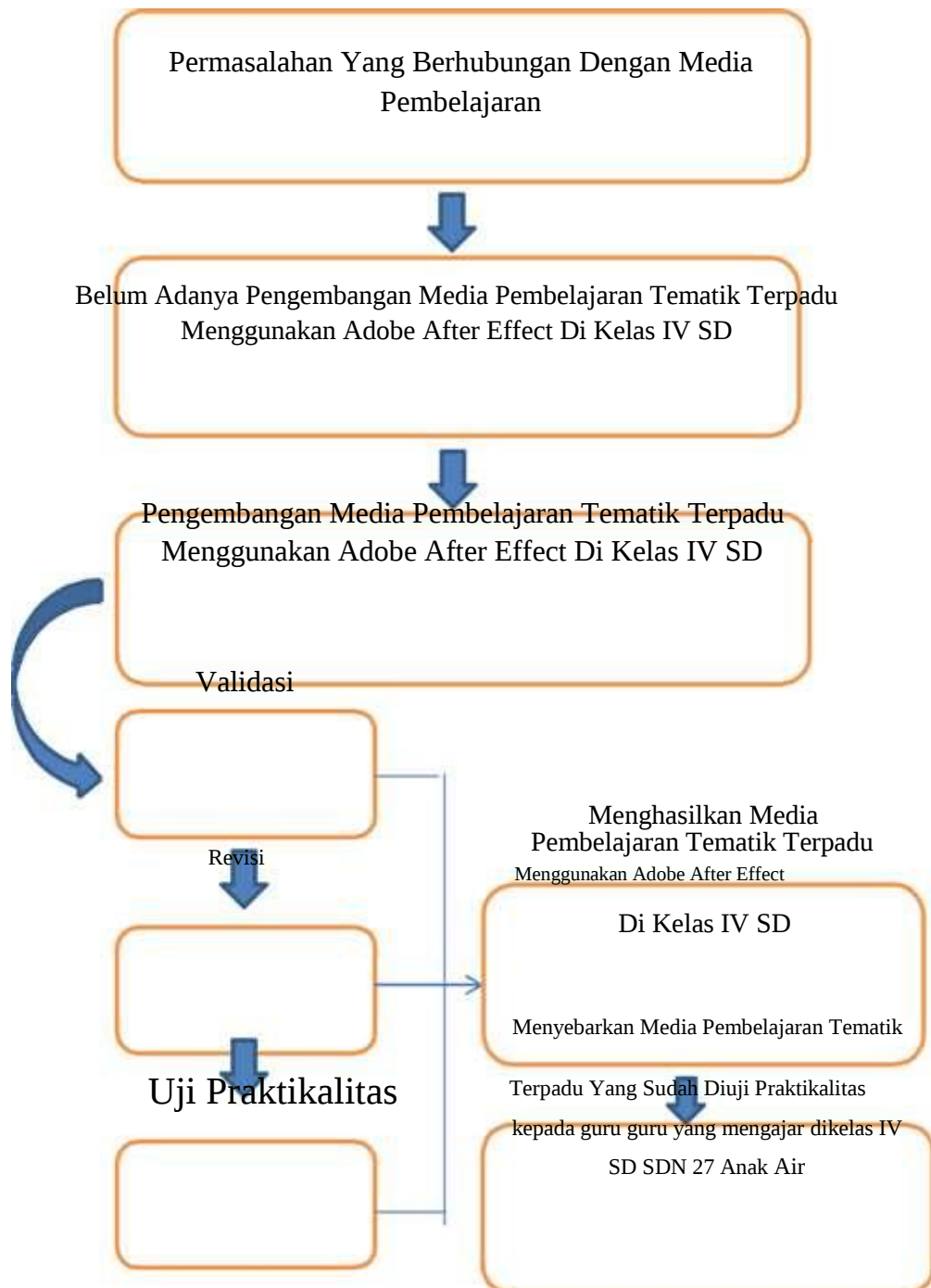
Penelitian pengembangan yang akan dilakukan ini adalah pengembangan media pembelajaran tematik yang menggunakan sebuah aplikasi *Adobe After Effect*. Nantinya media ini diaplikasikan melalui PC dengan disambungkan kelayar dengan penghubung sebuah proyektor.

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* ini nantinya akan menggunakn 2 ahli validator. Validator pertama melihat kelayakan media serta bahasa dalam media dan validator kedua melihat kelayakan materi. Setelah itu di ujicobakan kesekolah agar melihat hasil praktikalitasnya, berikut gambar kerangka berpikirnya:

Kerangka Berpikir Media Pembelajaran Tematik Terpadu

Menggunakan Aplikasi Adobe After Effect Pada Kelas

IV SD



Bagan 1. Kerangka Berpikir

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Revisi

Media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* dikelas IV yang telah dikembangkan dan mendapatkan validasi sangat valid dari para ahli validator.

Pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan yaitu model 4D dari Tiagarajan. Tetapi peneliti hanya melakukan tiga tahapan dari model 4D, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Tahap pertama adalah pendefinisian yaitu suatu kegiatan menetapkan dan mendefinisikan syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan media pembelajaran. Setelah kajian media didapatkan, maka peneliti melakukan rancangan/*design* tentang media tersebut. Pada tahap perencanaan, peneliti akan mendapatkan rancangan awal sebuah media yang akan dikembangkan.

Selama proses pengembangan media pembelajaran terdapat beberapa validator yang diantaranya adalah kesesuaian media pembelajaran dengan materi ajar serta penilaian media dari beberapa aspek. Produk hasil dari penelitian pengembangan ini merupakan media

pembelajaran yang valid dan praktis. Uji validitas dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan penilaian dan komentar dari para ahli validator media pembelajaran direvisi. Revisi media pembelajaran dari ahli media yaitu, menyesuaikan suara karakter tokoh yang cocok dengan peran, revisi dari ahli materi yaitu menambahkan tulisan dibawah video agar siswa bisa membaca cerita dengan baik, dan saran dari ahli bahasa yaitu media pembelajaran sudah valid dan bisa digunakan.

Uji validitas media pembelajaran oleh validator ahli mendapatkan hasil yang sangat layak. Perolehan penilaian dari ahli media yaitu 88% dengan kategori “sangat valid”, perolehan penilaian dari ahli materi yaitu 94% yaitu dengan kategori “sangat valid” dan perolehan nilai dari ahli bahasa yaitu 90% dengan kategori “sangat valid”. Secara keseluruhan rata rata kelayakan atau validitas dari media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi adobe after effect adalah 90,6% sehingga dikategorikan sangat valid.

Uji praktikalitas media pembelajaran berdasarkan respon siswa, menyatakan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* sangat praktis dengan perolehan nilai persentase yaitu 91% dan berdasarkan respon guru mendapatkan perolehan nilai 94%

Keunggulan media pembelajaran yang dihasilkan ini adalah (1) media pembelajaran ini sudah dinyatakan sangat valid dan praktis (2)

media pembelajaran ini berbentuk seperti video sehingga mudah pada saat penayangan nya sebagai media pembelajaran (3) media pembelajaran ini berbentuk video animasi 2D yang sering siswa lihat di televisi sehingga bisa menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar serta pembelajaran lebih mengasyikan (4) media pembelajaran video animasi ini dapat dibagikan dengan mudah. Adapun kelemahan dari media pembelajaran ini adalah (1) Butuh waktu yang lama untuk membuat media pembelajaran video animasi ini (2) Media pembelajaran ini hanya dikembangkan untuk pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SD pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku pembelajaran 1

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan pengembangan Produk Lebih Lanjut

Agar media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan secara maksimal, maka perlu diberikan beberapa saran, diantaranya :

1. Saran Pemanfaatan

- a. berdasarkan hasil validitas yang telah dilakukan, pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* di kelas IV yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif cara belajar untuk membantu siswa memahami materi.

- b. hasil media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* ini bisa membuat variasi dalam belajar
- c. bisa menambah pengetahuan serta wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* di kelas IV.

2. Saran Diseminasi

pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Adobe After Effect* ini bisa disebar luaskan ke sekolah sekolah yang mempunyai karakteristik dan keadaan peserta didik serta fasilitas yang sama dengan sekolah yang telah diteliti oleh peneliti.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan diperoleh bahwa pengembangan media media pembelajaran tematik terpadu berbasis video animasi menggunakan aplikasi *adobe after effect* di kelas IV SDN 27 anak air kota padang dinyatakan valid dan praktis. Saran pada saat pengembangan selanjutnya yaitu uji coba bisa dilakukan pada aspek yang lebih luas lagi, dengan jumlah siswa dan ahli validator yang lebih banyak dan beragam lagi, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan bisa mencapai tingkat kevalidan dan kepraktisan yang lebih baik dari yang dilakukan peneliti sebelumnya

DAFTAR PUSTAKA

- Achlina, Leli dan Purnama Suwardi. *Kamus Istilah Pertelevisionan*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara, 2011.
- Adobe. "System Requirements|After Effect". Diakses pada tanggal 29 januari 2021; <https://helpx.adobe.com/sea/after-effects/system-requirements.html>; Internet.
- Amir, Taufik. (2015). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning: Bagaimana Pendidik Memberdayakan Pemelajar di Era Pengetahuan*. Jakarta: Kencana.
- Arifin, Zaenal. *Metodologi Penelitian Pendidikan Filosofi, Teori dan Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendikia, 2010
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA, 2007.
- Asnawir., dan Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Hamalik, Oemar. "*Proses Belajar Mengajar*", (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003).
- Hamimah. (2012). Pemberian penguatan dalam pembelajaran ips untuk meningkatkan motivasi belajar disekolah dasar. PGSD FIP UNP. Di peroleh dari: http://repository.unp.ac.id/847/1/HAMIMAH_29_13.pdf
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- M, Atep. *Kreasi Animasi Menggunakan Adobe After Effect* . Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET (Penerbit ANDI). 2017.
- MADCOMS. *Kupas Tuntas Adobe After Effect CS6* . Yogyakarta : CV. ANDI OFFSET (Penerbit ANDI). 2013.
- MADCOMS. *Mahir dalam 7 Hari Adobe After Effect CS4* . (Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET (Penerbit ANDI). 2019.
- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Mawaddah, Adinda Nur., Skripsi : “*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Bentuk Aljabar*”. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017.
- Muhson, ali (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi, Vol. VIII. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 1-10
- Noor, Muhammad. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi* . Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan, 2010.
- Priyatmono, Dody., “*Tutorial Premium: Jagoan After Effect*”. Kediri: DodyAnimation.com, 2011.
- Priyatmono, Dody., “*Tutorial Premium: Mahir Membuat Animasi Expaliner*”. Kediri: DodyAnimation.com, 2011.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu : Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta : Rajawali Pres.
- S., Ranang A., Basnendar H. dan Asmoro N.P. *ANIMASI KARTUN Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks, 2010.
- Sadiman, Arief S. et.al. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2003.
- Safitri, Wilda Sambas, Syukardi. *Komunikasi dan Penyiaran Islam*. Bandung: Benang Merah Press, 2004.
- Saputri, Lola Ineli. 2015. Pengembangan Modul dengan Tampilan Majalah dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Ranah Pesisir. *Ejurnal.bunghatta.ac.id* Vol.4 No.5.
- Sudjana, Nana., dan Ahmad Rivai *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2009.
- Sugiharto, Kartika N.F. Farida Harahap. Dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. Uny Press
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sundayana, Rostina. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Suwarno, Wiji, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2006), H. 35-36

Trianto . 2012 . *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Pustaka Raya

Uno, Hamzah B., dan Nina Lamatenggo. *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.