

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI  
DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECTS* PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Anis Marsela**

**NIM: 06031281419027**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2018**

**DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE AFTER AFFECTS PADA**

**MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3**

**PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

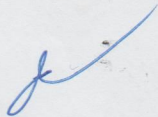
**Anis Marsela**

**NIM: 06031281419027**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Mengesahkan:**

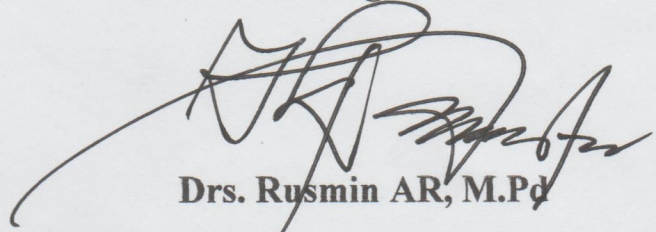
**Pembimbing 1,**



**Deskoni, S.Pd., M.Pd**

**NIP 197401012001121004**

**Pembimbing 2,**

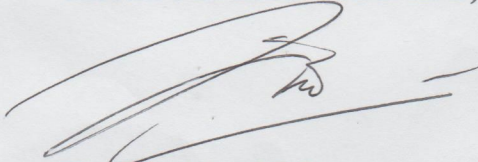


**Drs. Rusmin AR, M.Pd**

**NIP 195608261985031001**

**Mengetahui:**

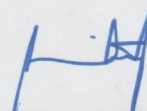
**Ketua Jurusan Pend. IPS,**



**Dr. Farida, M.Si**

**NIP 196003271987032002**

**Ketua Program Studi,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd**

**NIP 196408221990032005**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI  
DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECTS* PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Anis Marsela  
NIM: 06031281419027**

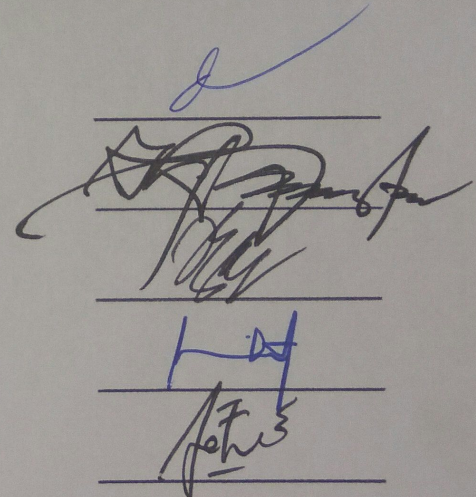
**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Maret 2018

**TIM PENGUJI**

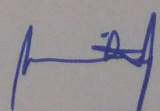
1. Ketua : Deskoni, S.Pd., M.Pd
2. Sekretaris : Drs. Rusmin AR, M.Pd
3. Anggota : Drs. Ikbāl Barlian, M.Pd
4. Anggota : Dra. Dewi Koryati, M.Pd
5. Anggota : Dra. Siti Fatimah, M.Pd



**Palembang, 21 Maret 2018**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd  
NIP 196408221990032005**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Marsela

NIM : 06031281419027

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media berbasis Video Animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Palembang” ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Maret 2018

Yang membuat pernyataan,



Anis Marsela

NIM 06031281419027

## **HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

Alhamdulillah. Segala puji bagi Allah SWT atas segala kemahaan-Nya, ampunan serta petunjuk dari-Nya. Tak lupa shalawat tercurah pada junjungan dan suri tauladan umat manusia, Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta pengikutnya hingga hari kiamat.

Persembahan skripsi ini dan rasa terima kasih saya ucapkan untuk:

1. Kedua orangtua peneliti, Bapak Arpani dan Ibu Sumiyati yang telah memberikan kasih sayang, do'a, dukungan serta motivasi yang tak terhingga jumlahnya dan tak mungkin bisa dibalas dengan apapun.
2. Kedua saudara kesayangan peneliti, Kak Acece dan Adik Septa yang telah memberikan dorongan untuk segera meninggalkan bangku kuliah ini dengan baik.
3. Seluruh dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya, terutama dosen pembimbing peneliti, Bapak Deskoni,S.Pd.,M.Pd dan Bapak Drs. Rusmin AR,M.Pd yang telah memberikan ilmu dan selalu membimbing peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Seluruh teman-teman peneliti, terima kasih atas bantuan, dukungan, serta motivasinya dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Almamater peneliti, Universitas Sriwijaya

Motto:

“Hai orang-orang beriman, bersabarlah Kamu dan kuatkanlah kesabaranmu dan tetaplah bersiap siaga dan bertaqwalah kepada Allah supaya Kamu menang” (QS. Ali Imran: 200)

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media berbasis Video Animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd dan Bapak Drs. H. Rusmin AR, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Ibu Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Bapak Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd., Ibu Dra. Siti Fatimah, M.Si., dan Bapak Drs. H. Ikkal Barlian, M.Pd. sebagai anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi ekonomi dan pengembangan teknologi pembelajaran.

Palembang, Maret 2018

Peneliti

Anis Marsela

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian dan Pengembangan.....	6
2.2 Media Pembelajaran .....	6
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.2.2 Kegunaan, Fungsi, dan Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.2.3 Klasifikasi dan Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	14
2.2.4 Pentingnya Mengembangkan Media.....	16
2.2.5 Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran.....	18
2.3 Video Menggunakan <i>Adobe After Effects</i> .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	25
3.2 Subjek Penelitian.....	25
3.3 Prosedur Penelitian.....	26
3.4.1 Tahap Perencanaan.....	26
3.4.2 Tahap Pengembangan.....	27
3.4.3 Tahap Evaluasi.....	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.5.1 Lembar Validasi.....	31
3.5.2 Angket/Kuisisioner.....	32

3.5.3 Tes.....	32
3.5.4 Dokumentasi.....	35
3.5 Teknik Analisis Data.....	35
3.6.1 Teknik Analisis Data Lembar Validasi.....	35
3.6.2 Teknik Analisis Data Angket.....	36
3.6.3 Teknik Analisis Data Hasil Belajar.....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	39
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan.....	39
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan.....	40
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi.....	40
4.2 Pembahasan.....	50
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>54</b>
5.1 Simpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>56</b>



**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI  
DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECTS* PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Anis Marsela**

**NIM: 06031281419027**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2018**

**DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE AFTER AFFECTS PADA**

**MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3**

**PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

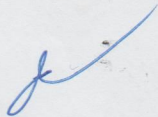
**Anis Marsela**

**NIM: 06031281419027**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**Mengesahkan:**

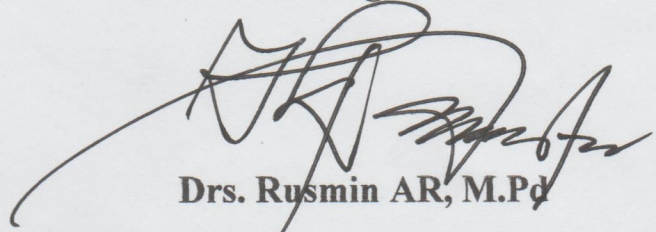
**Pembimbing 1,**



**Deskoni, S.Pd., M.Pd**

**NIP 197401012001121004**

**Pembimbing 2,**

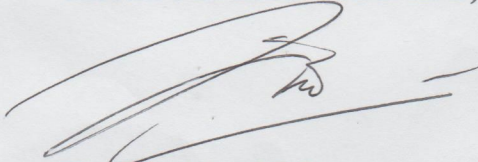


**Drs. Rusmin AR, M.Pd**

**NIP 195608261985031001**

**Mengetahui:**

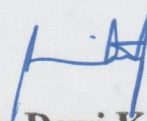
**Ketua Jurusan Pend. IPS,**



**Dr. Farida, M.Si**

**NIP 196003271987032002**

**Ketua Program Studi,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd**

**NIP 196408221990032005**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI  
DENGAN MENGGUNAKAN *ADOBE AFTER EFFECTS* PADA  
MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Anis Marsela  
NIM: 06031281419027**

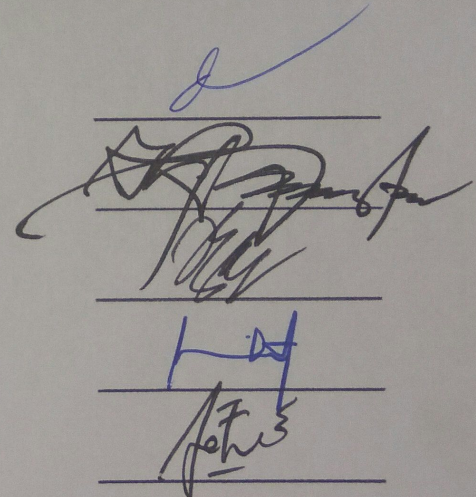
**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Maret 2018

**TIM PENGUJI**

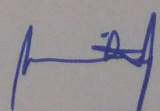
1. Ketua : Deskoni, S.Pd., M.Pd
2. Sekretaris : Drs. Rusmin AR, M.Pd
3. Anggota : Drs. Ikbāl Barlian, M.Pd
4. Anggota : Dra. Dewi Koryati, M.Pd
5. Anggota : Dra. Siti Fatimah, M.Pd



**Palembang, 21 Maret 2018**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi,**



**Dra. Dewi Koryati, M.Pd  
NIP 196408221990032005**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anis Marsela

NIM : 06031281419027

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media berbasis Video Animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects* pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Palembang” ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Maret 2018

Yang membuat pernyataan,



Anis Marsela

NIM 06031281419027

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rincian Subjek Penelitian .....	22
Tabel 3.2	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....	28
Tabel 3.3	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	29
Tabel 3.4	Validitas Butir Soal Uji Coba .....	31
Tabel 3.5	Reabilitas Butir Soal Uji Coba .....	32
Tabel 3.6	Kategori Skor Jawaban Lembar Validasi.....	36
Tabel 3.7	Kriteria Tingkat Kevalidan Media.....	36
Tabel 3.8	Kategori Skor Jawaban Angket .....	37
Tabel 3.9	Kriteria Interpretasi Skor Angket.....	37
Tabel 3.10	Kriteria Ketuntasan Minimal.....	38
Tabel 3.11	Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	38
Tabel 4.1	Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Media.....	41
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Validasi oleh Ahli Materi.....	42
Tabel 4.3	Saran Perbaikan Para Ahli pada Tahap Evaluasi Ahli.....	43
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Responden Evaluasi Orang Perorang ( <i>One-To-One</i> ).....	44
Tabel 4.5	Komentar dan Saran Perbaikan pada Tahap Evaluasi <i>One-To-One</i> ).....	45
Tabel 4.6	Revisi <i>Prototype</i> 1.....	46
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Peserta Didik pada Tahap Evaluasi <i>Small Group</i> .....	47
Tabel 4.8	Komentar dan Saran Peserta Didik pada Tahap <i>Small Group</i> .....	48
Tabel 4.9	Persentase Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> berdasarkan KKM.....	49
Tabel 4.10	Tabel Rekapitulasi Hasil Penelitian pada Tahap Evaluasi.....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman.....	17
Gambar 2.2	Tampilan Awal <i>Adobe After Effects</i> .....	23
Gambar 2.3	Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe After Effects</i> .....	24
Gambar 3.1	Model Pengembangan <i>Rowntree</i> .....	23
Gambar 3.2	Langkah-langkah Evaluasi Menurut <i>Tessmer</i> .....	25
Gambar 3.3	Modifikasi Desain Penelitian <i>Rowntree</i> dengan Evaluasi <i>Tessmer</i> .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Garis Besar Isi Media.....	58
Lampiran 2	Naskah/ <i>Storyboard</i> Media Berbasis Video Animasi.....	60
Lampiran 3	Silabus .....	71
Lampiran 4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	72
Lampiran 5	Instrumen Penilaian Pengetahuan.....	81
Lampiran 6	Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal Uji Coba.....	91
Lampiran 7	Hasil Perhitungan Reabilitas Butir Soal Uji Coba.....	92
Lampiran 8	Surat Keterangan Validasi Media.....	93
Lampiran 9	Lembar Validasi Ahli Media.....	94
Lampiran 10	Surat Keterangan Validasi Isi Materi.....	98
Lampiran 11	Lembar Validasi Ahli Materi.....	102
Lampiran 12	Lembar Angket pada Tahap <i>One-To-One</i> .....	103
Lampiran 13	Hasil Perhitungan Penilaian Peserta Didik pada Tahap <i>One-To-One</i> .....	106
Lampiran 14	Lembar Angket pada Tahap <i>Small Group</i> .....	107
Lampiran 15	Perhitungan Penilaian Peserta Didik pada Tahap <i>Small Group</i> .....	113
Lampiran 16	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	114
Lampiran 17	Lembar Jawaban Peserta Didik <i>Pretest</i> .....	117
Lampiran 18	Lembar Jawaban Peserta Didik <i>Posttest</i> .....	118
Lampiran 19	Hasil Rekapitulasi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Tahap <i>Field Test</i> .....	119
Lampiran 20	Usul Judul Skripsi.....	120
Lampiran 21	Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	121
Lampiran 22	Surat Permohonan Izin Penelitian.....	123
Lampiran 23	Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	124
Lampiran 24	Surat Keterangan telah melakukan Penelitian di Sekolah.....	125
Lampiran 25	Kartu Pembimbing Skripsi.....	126
Lampiran 26	Dokumentasi saat Penelitian.....	130

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI DENGAN  
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECTS PADA MATA PELAJARAN  
EKONOMI DI SMA NEGERI 3 PALEMBANG**

Oleh

Anis Marsela

NIM : 06031281419027

Pembimbing (1) Deskoni,S.Pd.,M.Pd

Pembimbing (2) Drs. H. Rusmin AR, M.Pd

Program Studi Pendidikan Ekonomi

**ABSTRAK**

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.

Kata kunci : Media, Video Animasi, *Adobe After Effects*

**ABSTRACK**

*The objective of this research was to produce based media-animated vide by using Adobe After Effects which was valid, practical, and to know the result of the potential effects of media usage to the result of the learnears. This research prosedure using Rowntree model which had three research stages, such as palnning, developing, and evaluating stages according to Tessmer. To see the validity, which was done at the expert evaluation stage with the percentage result from the media expert and the material expert of 80% with a valid category used the validation sheet. To see practicality, one-to-one evaluation was conducted with the percentage result of 87,5% and small group evaluation with the percentage result of 92,44% in the very practical category through questionnaire. To see the potential effects, it was done in the field test stage using pretest result, the percentage result of 45%. While the posttest result, the perescentage result 85%. It mean, there is an increase in learning outcomes by 40% and it can be concluded that based media- animated video have potential effects on the learning outcomes of the students.*

*Key words: Media, Animation Video, Adobe After Effects*





## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kualitas pendidikan berkaitan erat dengan kualitas proses belajar mengajar. Semakin baik proses belajar mengajar tersebut, maka semakin baik pula kualitas pendidikan. Hakikatnya, proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru. (Sadiman dkk, 2014:11)

Perkembangan teknologi saat ini sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam segala bidang termasuk dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan banyak memanfaatkan bantuan dari alat teknologi terutama perangkat komputer baik perangkat lunak seperti *game*, *education*, fotografi, dan lain-lain serta perangkat keras seperti komputer, tablet, *notebook* dan *smartphone*; untuk membantu memperlancar proses pembelajaran..

Penyampaian pesan berupa materi oleh guru kepada penerima pesan yakni peserta didik, akan lebih efektif dan efisien jika dibantu menggunakan media. Perkembangan teknologi ini sering dimanfaatkan menjadi media dalam menyampaikan pesan atau informasi yang disampaikan guru tersebut agar lebih menarik minat peserta didik untuk belajar serta proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Menurut Hamdani (2011:244) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didikminat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan media yang

lebih inovatif ini menuntut setiap sekolah untuk menggunakannya, tidak terkecuali pada tingkat menengah atas.

Pada tingkat Sekolah Menengah Atas terutama dalam mata pelajaran Ekonomi, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dikarenakan kurangnya ketertarikan pembelajaran yang dilakukan, akibatnya pesan yang disampaikan tidak dapat diterima peserta didik dengan baik. Materi dengan kompetensi dasar mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia merupakan salah satu materi yang memerlukan suatu konsep yang jelas.

Secara umum, kegunaan media menurut Rohman dan Amri (2013:130) yakni, diantaranya: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis; (2) mengatasi keterbatasan waktu, tenaga, dan daya indra; (3) menimbulkan gairah belajar; (4) memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Sehubungan dengan kegunaan media yang sangat kompleks tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media menggunakan video dengan menggunakan animasi berupa yang akan menjadikan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dalam merancang video animasi dapat menggunakan beberapa *software* atau program, salah satu program yang digunakan untuk mengembangkan video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama Pengembangan dan Penerapan Perangkat Pembelajaran (P4) di SMA Negeri 3 Palembang, peneliti meninjau secara langsung saat proses pembelajaran, guru sudah sering menggunakan media seperti media *microsoft powerpoint* . Sedangkan untuk penggunaan video animasi yang kreatif masih kurang optimal karena kemampuan dan keahlian guru untuk membuat media itu sendiri belum begitu maksimal. Selain keahlian, kurang optimalnya penggunaan sarana dan prasana juga menjadi alasan penyebab penyampaian materi pembelajaran belum dilakukan dengan maksimal. Padahal untuk fasilitas penggunaan media, sekolah sudah memiliki sarana dan prasana yang memadai seperti ruang IT, LCD dan *sound system*.

Pengembangan video animasi menggunakan *Adobe After Effects* ini diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif kepada peserta didik, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Alasan memilih video animasi, yaitu: peserta didik dapat belajar dimana saja menggunakan video dan peserta didik akan lebih memahami materi dengan adanya berbagai animasi.

Penelitian pengembangan media video animasi pembelajaran yang dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar tahun 2016 yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran berbasis *Powtoon* pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD LABSCHOOL UNNES”, mengemukakan bahwa:

Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis *powtoon* yang telah disusun diukur keefektifannya berdasarkan pendapat para ahli dan siswa sebagai berikut: 1. Ahli materi oleh guru kelas IIA SD LABSCHOOL UNNES Dicapai dengan persentase 81,3% . Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa materi dalam video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan termasuk dalam kategori layak; 2. Ahli media oleh dosen kurikulum dan teknologi pendidikan Untuk pengukuran keefektifan, media video animasi pembelajaran ini dibagi menjadi 3 aspek yakni aspek media yang mencapai persentase 93,33%, kemudian aspek tampilan dan hasil produk yang mencapai persentase 82% dan aspek kualitas dan keefektifan mencapai persentase 82,22%. Hal ini dapat diartikan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan termasuk dalam kategori layak; 3. Siswa kelas IIA SD LABSCHOOL UNNES Dari siswa didapatkan persentase sebesar 89,5% . hal ini dapat diartikan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan termasuk dalam kategori layak. Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media video animasi pembelajaran berbasis *powtoon* yang didesain secara atraktif dan lucu.

Dari penelitian diatas, media video animasi yang dihasilkan sudah valid, praktis, dan efektif pada mata pelajaran ekonomi. Berdasarkan penelitian sebelumnya adanya kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang digunakan sehingga kemungkinan besar dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar, serta meningkatkan hasil dan motivasi belajar. Dengan hasil penelitian

tersebut membuat penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Palembang. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media berbasis Video Animasi dengan menggunakan *Adobe After Effect* pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 3 Palembang”.

## 1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, didapat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimanakah mengembangkan media berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects* pada pembelajaran ekonomi yang teruji validitasnya?
2. Bagaimanakah mengembangkan media berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects* pada pembelajaran ekonomi yang teruji pratikalitasnya?
3. Bagaimana Efek potensial media berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects* yang dikembangkan terhadap hasil pembelajaran ekonomi?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects* yang valid pada pembelajaran ekonomi yang dikembangkan.
2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects* yang praktis pada pembelajaran ekonomi yang dikembangkan.
3. Mengetahui efek potensial media pembelajaran berbasis video animasi dengan menggunakan *Adobe After Effects* yang dikembangkan terhadap hasil pembelajaran ekonomi.

#### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritik maupun praktik dengan uraian sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik agar lebih bersemangat untuk mengikuti proses belajar mengajar dan mempermudah peserta didik untuk memahami konsep dan materi ajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi guru

Memberikan sumbangan media pembelajaran alternatif kepada guru agar dapat digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga lebih menyenangkan

3. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan media pembelajaran dan menambah koleksi media kepada sekolah yang bersangkutan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mutu pendidikan sekolah.

4. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan peneliti dalam merancang media pembelajaran video animasi yang kreatif dan inovatif sehingga dapat diterapkan dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Atep M. (2017). *Kreasi Animasi menggunakan media berbasis video animasi menggunakan Adobe After effects*. Yogyakarta: ANDI
- Basir, M. Djahir dan Dwi Hasmiyani. (2015). *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Palembang: Unsri Pers
- Enterprise, Jubilee (2016). *Otodidak Adobe After effects*. Jakarta: Kompas Gramedia Bulding
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto.(2016). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Majid, Abdul.(2013). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Muhammad, Rohman dan Sofan Amri. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S (dkk). (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Susilana, Rudy. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Bagian 2 Ilmu Pendidikan Praktis*. Bandung: Imtima
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media
- Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

- Wandah, A., (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Bastiar Ismail Adkhar. (2016). **Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD LABSCHOOL UNNES.** [lib.unnes.ac.id/24027/1/1102411080.pdf](http://lib.unnes.ac.id/24027/1/1102411080.pdf) (Diakses tanggal 11 Desember 2017 Pukul 15.00 WIB )
- Sarjito, Muhammad Abdi. (2015). **Pengembangan Multimedia Interaktif dengan menggunakan Visual Basic pada Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 10 Palembang.** Palembang: Universitas Sriwijaya. Tidak dipublikasikan