

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE AFTER
EFFECT PADA MATERI *IN THE KITCHEN* KELAS V DI UPT SDN 060866 KEC.
MEDAN TIMUR**

Martha Traci Br Simanjuntak¹, Tiarnita Maria Sarjani Br. Siregar²,
Eva Betty Simanjuntak³, Lidia Simanihuruk⁴, Dody F. Pandimun Ambarita⁵
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
mrthtrcys@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the monotonous English learning process for the "In The Kitchen" topic in fifth grade, where teachers relied only on textbooks so that students tended to be passive and had difficulty remembering vocabulary. This study aimed to develop, and to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of an animated video learning medium based on Adobe After Effect. This research and development (R&D) study used the Borg and Gall model, simplified into six stages, involving 25 fifth-grade students of UPT SDN 060866, Kecamatan Medan Timur, as the trial subjects. Data were collected through material and media expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest results, then analyzed descriptively and with the N-Gain Score formula. The results showed that the developed media obtained a material validation score of 93.33%, a media validation score of 82.66%, and a test validation score of 95%, all categorized as highly feasible. The practicality results reached 95% based on teacher responses and 95.6% based on student responses, both categorized as highly practical. The effectiveness test produced an N-Gain score of 0.71, categorized as high. It can be concluded that the Adobe After Effect-based animated video learning medium on the "In The Kitchen" topic is highly feasible, highly practical, and effective for improving the English learning outcomes of fifth-grade elementary school students.

Keywords: Learning media, Adobe After Effect, English

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran Bahasa Inggris materi "In The Kitchen" di kelas V yang masih monoton karena guru hanya mengandalkan buku teks, sehingga siswa cenderung pasif dan mengalami kesulitan mengingat kosakata. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran video animasi berbasis Adobe After Effect. Penelitian pengembangan (R&D) ini menggunakan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi enam tahap, dengan subjek uji coba 25 siswa kelas V UPT SDN 060866 Kecamatan Medan Timur. Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta hasil pretest-posttest, kemudian dianalisis secara deskriptif dan menggunakan rumus N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan skor validasi materi sebesar 93,33%, validasi media 82,66%, dan validasi soal 95%, seluruhnya berkategori sangat layak. Hasil kepraktisan mencapai 95% berdasarkan respons guru dan 95,6% berdasarkan respons siswa, keduanya berkategori sangat praktis.

Uji keefektifan menghasilkan skor N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis Adobe After Effect pada materi "In The Kitchen" sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Adobe After Effect, Bahasa Inggris

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Republik Indonesia, 2003). Salah satu mata pelajaran yang perlu dikuasai siswa sekolah dasar sejak dini adalah Bahasa Inggris, termasuk pada materi "*In The Kitchen*" yang mencakup kosakata peralatan dapur, tahapan memasak, dan pola kalimat Subjek-Verba-Objek (S+V+O).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V UPT SDN 060866 Kecamatan Medan Timur, proses pembelajaran Bahasa Inggris masih mengandalkan buku teks tanpa dukungan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini membuat siswa cenderung pasif, kurang antusias, dan mengalami kesulitan dalam

memahami serta mengingat kosakata Bahasa Inggris. Guru juga belum melakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga penyampaian materi "*In The Kitchen*" belum optimal.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Adobe After Effect. Media ini dipilih karena mampu memvisualisasikan kosakata secara konkret melalui animasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media video animasi berbasis Adobe After Effect pada mata pelajaran dan jenjang yang berbeda, misalnya pada materi Matematika (Radiah, Fajriah, & Kamaliyah, 2023), pembelajaran tematik kelas IV (Reinita & Fitria, 2022), dan materi Sistem Pernapasan

Manusia kelas 5 (Sari, Wahyudi, & Mukmin, 2024). Namun, penelitian yang mengembangkan media serupa khusus untuk pembelajaran Bahasa Inggris materi "*In The Kitchen*" di kelas V belum ditemukan, sehingga penelitian ini menjadi kebaruan sekaligus melengkapi kajian yang telah ada.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe After Effect* pada materi "*In The Kitchen*", serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V UPT SDN 060866 Kecamatan Medan Timur.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada model Borg and Gall (Gall, Gall, & Borg, 2003), yang disederhanakan menjadi enam tahap, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas V

UPT SDN 060866 Kecamatan Medan Timur.

Data yang dikumpulkan terdiri atas data kualitatif berupa komentar dan saran dari validator ahli materi, ahli media, guru, dan siswa, serta data kuantitatif berupa skor validasi ahli, skor angket respons guru dan siswa, serta nilai *pretest-posttest*. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respons guru, angket respons siswa, dan soal tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda.

Data kelayakan dan kepraktisan dianalisis menggunakan teknik persentase berdasarkan skor angket yang diperoleh, kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria interpretasi skor. Data keefektifan dianalisis menggunakan uji *N-Gain Score* (Hake, 1998) dengan membandingkan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa, yang dirumuskan sebagai berikut: $N-Gain = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) \div (\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor Pretest})$. Hasil *N-Gain* kemudian dikategorikan tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), atau rendah ($g < 0,30$).dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor sebesar 93,33%, validasi ahli media 82,66%, dan validasi soal 95%, yang seluruhnya berada pada kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe After Effect* pada materi "*In The Kitchen*" layak digunakan dalam pembelajaran, baik dari aspek isi materi maupun aspek desain dan tampilan media.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media dinyatakan sangat praktis, dengan persentase respons guru sebesar 95% dan respons siswa sebesar 95,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mudah digunakan baik oleh guru dalam menyampaikan materi maupun oleh siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hasil keefektifan, nilai rata-rata *pretest* siswa sebesar 50,2 meningkat menjadi 85,8 pada *posttest*, dengan perolehan skor *N-Gain* sebesar 0,71 yang berkategori tinggi. Peningkatan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe After Effect* efektif meningkatkan penguasaan kosakata peralatan

dapur, kata kerja aktivitas memasak, serta kemampuan siswa membedakan fungsi *noun* dan *verb* dalam pola kalimat sederhana. Data selengkapnya disajikan pada Tabel 1 dan 2 berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Kelayakan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Pembelajaran

Aspek Penilaian	Persentase / Skor	Kategori
Kelayakan Materi (Tahap I → Tahap II)	57,77% → 93,33%	Sangat Layak
Kelayakan Media (Tahap I → Tahap II)	65,33% → 82,66%	Sangat Layak
Kelayakan Soal	95,55%	Sangat Layak
Kepraktisan (Respons Guru)	95%	Sangat Praktis
Kepraktisan (Respons 25 Siswa)	95,6%	Sangat Praktis
Keefektifan (N-Gain Score)	0,71	Tinggi

Tabel 2 Rata-Rata Nilai *Pretest*, *Posttest*, dan *N-Gain* Siswa Kelas V UPT SDN 060866 Kecamatan Medan Timur

Kelas V			
N	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>
2	$\bar{x}$	$\bar{x}$	$\bar{x}$
5	50,2	85,8	0,71

Temuan ini sejalan dengan penelitian Aji, Sugiarto, dan Turmudi (2024) yang mengembangkan video

animasi 2D berbasis *Adobe After Effect* untuk pengenalan kosakata Bahasa Inggris hewan dan buah dan memperoleh validasi materi sebesar 90,9%. Perbedaannya, penelitian ini tidak hanya memuat kosakata benda, tetapi juga kosakata kata kerja aktivitas memasak dan pola kalimat sederhana, sehingga cakupan materinya lebih luas. Sejalan pula dengan penelitian Sari, Wahyudi, dan Mukmin (2024) yang mengembangkan multimedia animasi *Adobe After Effect* pada materi sistem pernapasan manusia dengan validasi media 90% serta kepraktisan guru 94% dan siswa 93,5%.

Meskipun persentase kelayakan media pada penelitian tersebut sedikit lebih tinggi, penelitian ini unggul pada aspek kepraktisan (95% guru dan 95,6% siswa) serta pada dilakukannya uji kelayakan soal sebelum diterapkan kepada siswa, yang tidak dilakukan pada penelitian pembandingan tersebut. Perbedaan lain terletak pada pengukuran keefektifan: penelitian ini menggunakan *N-Gain Score* yang mencerminkan besarnya peningkatan pemahaman tiap siswa secara individual, sedangkan penelitian pembandingan menggunakan persentase Ketuntasan Belajar

Klasikal. Kedua pendekatan tersebut sama-sama membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe After Effect* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain cakupan materi yang masih terbatas pada satu topik yaitu *In the Kitchen*, bentuk media berupa video linier tanpa fitur interaktif seperti kuis, serta uji coba produk yang langsung dilakukan pada skala luas tanpa melalui tahap uji coba kelompok kecil. Keterbatasan ini menjadi pertimbangan bagi pengembangan media serupa pada penelitian selanjutnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Adobe After Effect* pada materi *In the Kitchen* untuk siswa kelas V UPT SDN 060866 Kecamatan Medan Timur telah berhasil dikembangkan melalui tahapan pengumpulan informasi, perencanaan, desain, validasi, revisi, hingga uji coba produk. Media ini dinyatakan sangat layak dengan skor

validasi materi 93,33%, validasi media 82,66%, dan validasi soal 95,55%.

Media juga dinyatakan sangat praktis dengan persentase 95% dari guru dan 95,6% dari siswa, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan skor *N-Gain* 0,71 berkategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran video animasi berbasis *Adobe After Effect* layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris materi *In the Kitchen* di kelas V sekolah dasar.

Bagi guru, media ini disarankan digunakan sebagai alternatif dalam menyampaikan materi Bahasa Inggris yang bersifat konkret dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Bagi sekolah, disarankan memberikan dukungan sarana dan prasarana untuk menunjang penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang pendidikan lain, mengintegrasikan fitur interaktif seperti kuis, serta melakukan uji coba skala kecil sebelum uji coba skala luas untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational research: An introduction (7th ed.)*. Boston, MA: Pearson Education.

Riduwan, & Sunarto. (2014). Pengantar statistika untuk penelitian: Pendidikan, sosial, komunikasi, ekonomi dan bisnis. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan (Edisi ke-3). Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2021). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Jurnal :

Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPensil)*, 9(1), 8–18.

Fitriani, F., Sari, M., & Rahmawati, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 123–130.

Landong, A., & Rangkuti, Y. M. (2024). Validity of Adobe After Effect Assisted Learning Media Based On Realistic Mathematics Education For Primary Schools In Medan. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(3).

Reinita, R., & Fitria, A. (2022). Pengembangan media

pembelajaran video animasi dengan aplikasi Adobe After Effect berbasis pendekatan saintifik kelas IV. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 13(2), 122–126.

Sumesari, N. L., & Suartama, I. K. (2022). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 321–330.2011(*Universitas Negeri Padang*), 255-262.