

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN ADOBE PREMIERE PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK SISWA KELAS 4 SDN 1 WATES KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Mohammad Fajar Romadoni¹, Nourma Oktaviarini²

^{1,2}Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung

fajarromadhonimohammad@gmail.com, nourmaoktavia@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by the low understanding of fourth-grade students at SDN 1 Wates Tulungagung Regency on fraction material in mathematics learning. The problem was caused by the use of conventional learning media that were less interactive and had not optimally utilized digital technology, causing students to feel bored quickly and have difficulty understanding abstract concepts. This study aimed to develop animated video-based learning media assisted by Adobe Premiere for mathematics subjects for fourth-grade students at SDN 1 Wates Tulungagung Regency, determine the validity level of the media based on assessments from material experts and media experts, and determine the practicality level of the developed media. The research method used was Research and Development (R&D). Data collection techniques were conducted through observation, interviews, material expert and media expert validation questionnaires, as well as teacher and student response questionnaires. The material expert validation results obtained a percentage of 89% categorized as very valid, while the media expert validation results obtained a percentage of 90.7% categorized as very valid. The practicality test results showed a percentage of 90.62% categorized as very practical. Therefore, the animated video learning media assisted by Adobe Premiere is feasible to be used in teaching fraction material in elementary school mathematics learning

Keywords: Learning Media, AnimatedVideo, Adobe Premiere, Mathematics, Fractions.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman siswa kelas IV SDN 1 Wates Kabupaten Tulungagung pada materi pecahan dalam mata pelajaran matematika. Permasalahan tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional, kurang interaktif, dan belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal sehingga siswa cepat merasa bosan dan kesulitan memahami konsep abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Adobe Premiere pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV SDN 1 Wates

Kabupaten Tulungagung, mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 90,7% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 90,62% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media video animasi berbantuan Adobe Premiere layak digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Adobe Premiere, Matematika, Pecahan

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah pada siswa sekolah dasar. Pada jenjang kelas IV, siswa berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami. Namun, dalam praktiknya pembelajaran matematika masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah sehingga proses pembelajaran kurang menarik serta belum mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi siswa. Kondisi tersebut mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam

memahami materi, khususnya pada pokok bahasan pecahan.

Hasil observasi di SDN 1 Wates menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan benda konkret sebagai media pembelajaran, tetapi penggunaannya masih terbatas karena memerlukan waktu yang cukup lama dan tidak mampu merepresentasikan seluruh materi matematika secara efektif. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat minim sehingga proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Akibatnya, siswa menjadi pasif, mudah kehilangan fokus, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembilang, penyebut, dan perbandingan nilai pecahan. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya

hasil belajar siswa pada materi pecahan.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Salah satu media yang dinilai efektif adalah video animasi karena mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan gerak sehingga konsep abstrak dapat disajikan secara lebih konkret dan menarik. Dalam penelitian ini, pengembangan media dilakukan dengan memanfaatkan Canva sebagai penyedia aset visual dan Adobe Premiere sebagai perangkat lunak penyuntingan video. Kombinasi kedua aplikasi tersebut diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Adobe Premiere pada materi pecahan untuk siswa kelas IV sekolah dasar masih

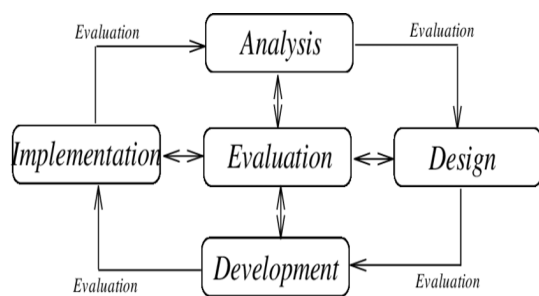
belum banyak dilakukan, khususnya di SDN 1 Wates. Oleh karena itu, diperlukan penelitian pengembangan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis sehingga dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Adobe Premiere pada materi pecahan siswa kelas IV SDN 1 Wates, mengetahui tingkat kevalidan media berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan hasil uji coba kepada siswa. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sekaligus menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran matematika yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan

menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Adobe Premiere pada mata pelajaran Matematika materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN 1 Wates. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) karena memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Model ADDIE

Tahap *analysis* dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran matematika. Tahap *design* meliputi penyusunan storyboard, penyusunan materi, serta perancangan tampilan

video animasi. Selanjutnya pada tahap *development*, media dikembangkan menggunakan *Adobe Premiere*, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan media pada siswa kelas IV SDN 1 Wates untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Tahap terakhir, *evaluation*, dilakukan secara formatif pada setiap tahapan pengembangan sebagai dasar penyempurnaan produk hingga diperoleh media yang layak digunakan.

Subjek penelitian terdiri atas dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media, seorang guru kelas IV sebagai praktisi, serta 27 siswa kelas IV SDN 1 Wates sebagai pengguna media. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket validasi dan angket respons pengguna. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan angket respons siswa.

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan

kualitatif. Data kualitatif berupa saran dan komentar dari validator, guru, serta siswa digunakan sebagai dasar revisi produk, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari skor angket validasi dan angket respons yang dihitung menggunakan rumus persentase. Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kevalidan dan kepraktisan untuk menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Adobe Premiere pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN 1 Wates Kabupaten Tulungagung. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran berformat MP4 yang memuat materi pecahan, contoh soal, latihan soal, serta evaluasi dengan memadukan unsur teks, gambar, animasi, audio, dan narasi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas pada buku paket dan papan tulis. Guru menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep pecahan karena materi bersifat abstrak, sedangkan hasil angket menunjukkan bahwa 92% siswa menyukai pembelajaran menggunakan video animasi, 95% menyukai tampilan gambar dan animasi, 90% merasa lebih mudah memahami materi melalui video, dan 97% menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi sesuai dengan kebutuhan guru dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 95% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 93% dengan kategori sangat layak. Beberapa masukan dari validator, seperti penambahan durasi pada beberapa bagian video,

memperbesar ukuran teks, memperjelas tujuan pembelajaran, dan menambahkan contoh soal, digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan kepada siswa.

Tahap implementasi dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 Wates Kabupaten Tulungagung. Penilaian guru terhadap media memperoleh persentase 95% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji coba lapangan kepada siswa memperoleh rata-rata persentase 88,75% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran dinilai menarik, mudah digunakan, membantu pemahaman konsep pecahan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Adobe Premiere memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi serta memperoleh respons positif dari guru maupun siswa. Temuan ini mendukung teori pembelajaran multimedia dari Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui

kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi. Penyajian materi dalam berbagai bentuk tersebut membantu siswa memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan sehingga meningkatkan pemahaman konsep.

Selain itu, hasil penelitian juga sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui representasi visual yang nyata. Video animasi yang dikembangkan mampu mengubah konsep pecahan yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui ilustrasi dan animasi sehingga mempermudah siswa memahami materi. Hasil penelitian ini juga memperkuat berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar, perhatian, dan pemahaman konsep matematika. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Adobe Premiere layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran

matematika pada materi pecahan di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Adobe Premiere pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN 1 Wates Kabupaten Tulungagung menggunakan model pengembangan ADDIE. Media yang dihasilkan berupa video pembelajaran yang memadukan unsur teks, gambar, animasi, audio, dan narasi sehingga mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kelayakan sebesar 95% dari ahli materi dan 93% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan bahwa penilaian guru mencapai 95% dengan kategori sangat layak, sedangkan respons siswa pada uji coba lapangan memperoleh rata-rata 88,75% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Adobe Premiere

valid dan praktis digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi pecahan di sekolah dasar.

Media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan Adobe Premiere dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran matematika untuk membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret dan menarik. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada materi matematika lainnya agar pembelajaran menjadi lebih inovatif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar dengan melibatkan subjek yang lebih luas serta mengembangkan media yang lebih interaktif melalui integrasi teknologi pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Ali,M.(2021).*PanduanProduksi VideoPembelajaran dengan AdobePremiere Pro*. PenerbitInformatika.

- Arsyad,A.(2017).*MediaPembelajaran*.PTRajaGrafindoPersada. Djamarah, S. B. (2015). *PsikologiBelajar*. Rineka Cipta.
- Fahradilla, A. H., dkk. (2024). AnalisisKesulitanBelajarMatematika pada SiswaSekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1).
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasidalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Mulyasa,E.(2013).*PengembanganImplementasiKurikulum2013*.Remaja
- Rusman.(2017).*BelajardanPembelajaran:BerorientasiStandarProses Pendidikan*. Kencana.
- Sadiman,A.S.(2014).*MediaPendidikan: Pengertian, Pengembangan,danPemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Jurnal :**
Hapsari, G. P. P., &Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video AnimasiBerbasisAplikasi Canva untukMeningkatkan Hasil BelajarSiswa. *JurnalBasicedu*, 5(4).
- Harunnisa. (2025). Dampak Kesalahan Konsep Dasar padaOperasiHitungPecahan Kompleks.*JurnalInovasiPembelajaran Matematika*.
- Islamiah, dkk. (2025). Analisis Hasil BelajarMatematika Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*.
- Kusuma,dkk.(2025).AdaptasiPembelajaranbagiGenerasiDigitalNativediSekolah Dasar. *JurnalTeknologi Pendidikan*.
- Prensky,M.(2001).DigitalNatives,DigitalImmigrantsPart1.*OntheHorizon*, 9(5), 1-6.
- Purwaningsih, & Arifah. (2025). Keterbatasan Buku Teks dalamMemvisualisasikanKonsepDinamisMatematika.*MediaAkademika*,15(1).
- Setiawati,dkk.(2025).EfektivitasVideoAnimasidalamMeningkatkanRetensi Memori

- Siswa SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Smaldino, S.E. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Susilo, dkk. (2024). Tantangan Penggunaan Alat Peraga Konkret dalam Pembelajaran Matematika Modern. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Tyaningsih, dkk. (2025). Visualisasi Konsep Pecahan: Studi Kasus Kesulitan Siswa-Kelas IV. *Jurnal Elemen*.
- Vaughn, T. (2011). *Multimedia: Making It Work*. McGraw-Hill.
- Aini, N., & Sugianto, R. (2022). Pengembangan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*.