

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *ADOBE AFTER EFFECTS* PADA MATERI LINGKUNGAN TEMPAT TINGGALKU

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh :

Nova Dwi Rahayu

1601025367

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

JAKARTA

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Adobe After Effects* pada Materi Lingkungan Tempat Tinggalku

Nama : Nova Dwi Rahayu

NIM : 1601025367

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran penguji.

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

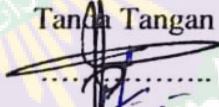


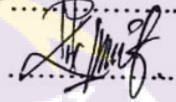
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Sabtu

Tanggal : 25 Juli 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd.		24-8-20
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd.		24/8/2020
Pembimbing I	: Zulherman, M.Pd.	Zulherman	20/8/20
Penguji I	: Ika Yatri, M.Pd.		19-8-2020
Penguji II	: Sri Lestari Handayani, M.Pd.		19/8-20

Disahkan oleh,

Dekan,



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.

NIDN . 0317126903

ABSTRAK

Nova Dwi Rahayu: 1601025367. “*Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Adobe After Effects pada Materi Lingkungan Tempat Tinggalku*”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya proses pembuatan media video animasi berbasis *Adobe After Effects* pada materi lingkungan tempat tinggal pada kelas IV. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* desain model ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* and 5) *Evaluation*. Tahap awal uji media dilakukan pada 3 orang ahli media, 3 orang ahli materi, 5 orang guru kelas dari lima sekolah yang berbeda wilayah. Jumlah sampel penelitian ini berjumlah 132 peserta didik. Data diambil menggunakan kuesioner skala *likert* 1 sampai 5.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan : (1) rata-rata nilai uji ahli media sebesar (89,71%) termasuk kriteria “Sangat Valid”. (2) rata-rata nilai uji ahli materi sebesar (84,88%) termasuk kriteria “Sangat Valid” (3) rata-rata uji coba kelayakan produk oleh guru sebesar (90,25%) termasuk kriteria “Sangat Baik” dan (4) rata-rata hasil uji coba produk oleh peserta didik sebesar (91,79%) termasuk kriteria “Sangat Baik”.

Kesimpulan penelitian yang diperoleh dari hasil validitas oleh ahli media, ahli materi, uji kelayakan pada guru dan uji coba pada peserta didik bahwa media video animasi sangat baik digunakan pada pembelajaran kurikulum 2013 kelas IV Sekolah Dasar pada Materi Lingkungan Tempat Tinggalku.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi, Adobe After Effects, IPA

ABSTRACT

Nova Dwi Rahayu: 1601025367. "The Development of the Media of Animation Video Based on Adobe After Effects on the Material of Lingkungan Tempat Tinggalku (My Environment)". Skripsi. Jakarta: Department of Primary Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020. This study aims to determine the existence of the process of making the media of animation video based on Adobe After Effects on the Material of Lingkungan Tempat Tinggalku (My Environment) in fourth grade. The reaserch method used was the ADDIE model Reaserch and Development design with 5 stages, namely: 1)Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The initial stage of the media test was conducted on 3 media experts, 3 material experts, 5 class teachers from five different schools in the region. The number of samples of this study was 132 students. Data was taken using a Likert scale questionnaire 1 to 5. The data obtained shows the value of; (1) the average value of the test of media experts is (89.71%) including the criteria "Very Valid". (2) the average test score of material experts is (84,88%) including the criteria of "Very Valid" (3) the average value of product worthiness testing by teachers is (90.25%) including the criteria of "Very Good" and (4) the average product test results by students is (91.79%) including the "Very Good" criteria. The conclusions of the study obtained from the results of validation by media experts, material experts, the feasibility test on teachers and trials on students is that the video animation media is very well used in learning the 2013 fourth grade elementary school curriculum in the material of Lingkungan Tempat Tinggalku (My Environment).

Keywords : Learning Media, Animated Videos, Adobe After Effects, Science

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN TEORITIK

A. Konsep Produk yang Dikembangkan.....	9
1. Video Animasi	9
2. <i>Adobe After Effects</i>	14
B. Kerangka Teoritik	16
1. Media Pembelajaran.....	16
2. Pembelajaran Tematik.....	19
C. Rancangan Produk	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	24
B. Tempat dan Waktu Penelitian	24
C. Karakteristik Produk yang Dikembangkan	25
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	26
1. Pendekatan	26
2. Metode Penelitian.....	26
E. Langkah-langkah Pengembangan Produk.....	27
1. Penelitian Pendahuluan	27
2. Perencanaan Pengembangan Produk.....	29
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Produk	30
F. Implementasi	36

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk	37
1. Tahap Analysis (Analisis)	37
2. Tahap Design (Desain).....	40
3. Tahap Development (Pengembangan).....	41
4. Tahap Implementation (Implementasi).....	44
5. Tahap Evaluation (Evaluasi).....	44
B. Kelayakan Produk	46
1. Tahap <i>Expert Appraisal</i>	46
2. Tahap <i>Developmental Tasting</i>	51
C. Efektivitas Produk.....	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian	57

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan	63
B. Implikasi.....	63
C. Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA	65
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	68
----------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	90
-----------------------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di era globalisasi ini terjadi sangat pesat, teknologi telah memberikan manfaat dalam kehidupan diberbagai aspek pendidikan. Secara langsung maupun tidak langsung teknologi memberikan pengaruh yang cukup besar dalam berbagai aspek di kehidupan manusia.

Dalam aspek pendidikan, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sudah mengalami berbagai macam pembaharuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan perlu adanya terobosan baik dalam mengembangkan kurikulum, pengembangan inovasi serta sarana dan prasarana pendidikan sebelumnya. Penggunaan TIK dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya yaitu membuka dengan luas akses ilmu pengetahuan untuk pendidikan bermutu. Dalam pendidikan, TIK berperan sebagai memajukan guru yang tidak hanya sebagai moderator yaitu pemberi ilmu pengetahuan, namun menjadikannya sebagai seorang fasilitator bahkan teman belajar peserta didik (S. Z. Dewi & Hilman, 2019). Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, baik peserta didik maupun guru. Ada banyak cara yang dilakukan oleh guru

untuk menyampaikan sebuah materi pelajaran dengan semenarik mungkin agar peserta didik tidak bosan dan semangat dalam belajar. Gaya belajar peserta didik bermacam-macam ada yang menggunakan visual (belajar dengan cara melihat), auditori (belajar dengan cara mendengar), dan kinestetik (belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh). Dari 5 sekolah dasar seperti SDIT Islamiah, SDN Tugu 01, Sekolah Alam Cikeas, MI Al- Ikhlash, dan SDN Tridaya Sakti 02 dalam penggunaan media pembelajaran berbeda-beda. Pada sekolah SDN Tugu 01, MI Al-Ikhlash, dan SDN Tridaya Sakti 02 dalam penggunaan media pembelajaran masih terbatas, menggunakan media pembelajaran seadanya. Berbeda halnya dengan Sekolah Alam Cikeas, SDIT Islamiah dalam penggunaan media pembelajaran cukup baik. Dari 5 sekolah tersebut ada beberapa perbedaan dalam penggunaan media pembelajaran seperti sarana dan prasaran yang kurang memadai, adanya gagap teknologi pada guru senior, dan kurangnya kreatifitas dalam penggunaan media pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan mudah dan menarik agar peserta didik semangat dalam belajar.

Di Indonesia sedang terjadi *Corona Virus Disease* atau *COVID-19*. *Coronavirus* merupakan kelompok virus dari subfamili *Orthocoronavirinae* dalam marga *Coronaviridae* dan ordo *Nidovirales*. Pada manusia, *coronavirus* dapat mengakibatkan infeksi saluran pernapasan yang umumnya ringan, seperti pilek, meskipun beberapa bentuk penyakit

seperti; *SARS*, *MERS*, dan *COVID-19* sifatnya lebih mengerikan serta jangka terdeteksinya 14 hari setelah timbulnya gejala ringan (Yunus & Rezki, 2020).

Penyebaran virus *corona* ini berdampak pada dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia yaitu dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan. Tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *COVID*, Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar dari rumah (Lerning From Home) dapat diterapkan pada pendidikan selama masa pandemi *Covid-19* (W. A. F. Dewi, 2020).

Dengan munculnya pandemic *COVID-19* kegiatan belajar mengajar yang seharusnya dilaksanakan disekolah kini belajar dirumah melalui daring. Pembelajaran daring adalah pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pembelajaran daring ini peserta didik memiliki keleluasaan dalam belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Peserta didik dapat berkomunikasi dengan guru dengan melibatkan alat Teknologi berupa *smartphone* yang menggunakan beberapa aplikasi seperti *Google Classrom*, *Zoom* dan *WhatsApp Group*.

(Haryadi et al., 2019) media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran fisika khususnya alat peraga dibutuhkan untuk merampingkan kegiatan pembelajaran. Alat bantu mengajar adalah alat pengajaran yang berharga yang dapat membantu menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik. Salah satu keuntungan menggunakan media adalah media dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan untuk meningkatkan keterampilan proses Sains.

Media pembelajaran sangat membantu guru dalam mengajar dan membantu peserta didik dalam menerima pembelajaran. Materi yang dikemas melalui program media pembelajaran akan lebih lengkap, jelas dan menarik bagi peserta didik. Alasan ini yang dapat membuat pengembang media pembelajaran sebagai bentuk upaya untuk mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga mencapai target pembelajaran yang diharapkan. Pada masa pandemik ini, kreativitas guru sangat di uji dalam proses pembelajaran terutama dalam media pembelajaran.

Pada Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Sub Tema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku materi gaya dan gerak merupakan materi yang termasuk kedalam mata pelajaran Ilmu Pengeahuan Alam. Mata pelajaran IPA, guru di tuntut harus memiliki pengetahuan dan wawasan luas,

kreatifitas tinggi, serta keterampilan untuk mengemas dan mengembangkan materi.

Media video animasi berbasis *Adobe After Effects* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dengan seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. *Adobe After Effects* merupakan *software editing* video yang bisa digunakan untuk mengubah dan menganimasikan obyek, program ini sangat terkenal dan memiliki fasilitas yang bisa diandalkan untuk membuat suatu pekerjaan atau media yang kreatif.

Berdasarkan hasil wawancara, pada saat proses pembelajaran dilima sekolah yang berbeda, dalam penggunaan media pembelajaran berupa benda konkret, *slide power point* (PPT), video, penggunaan barang bekas, serta terjun langsung ke alam sekitar. Tetapi tidak semua peserta didik menyukai penggunaan media pembelajaran yang digunakan, karena pada dasarnya karakteristik peserta didik yang setiap individunya berdeda-beda. Oleh karena itu, perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya wabah *COVID-19* ini media video animasi dapat membantu guru untuk lebih mudah menyampaikan pelajaran dengan menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dengan adanya pembelajaran daring ini. Karena media video animasi dapat di akses baik di *laptop* maupun di *handphone* dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun dalam jangka waktu panjang. Selama pandemik ini,

pembelajaran daring menggunakan beberapa aplikasi seperti *WhatsApp Group*, *Google Classroom*, *Zoom* dan aplikasi lainnya. Peneliti memilih untuk mengembangkan media video animasi berbasis *Adobe After Effects* pada materi lingkungan tempat tinggalku sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Melalui pengembangan media video animasi berbasis *Adobe After Effects*, diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi dengan waktu yang lebih singkat. Pembelajaran juga lebih menyenangkan karena adanya visualisasi secara nyata dibandingkan hanya dengan membaca buku dan mendengarkan ceramah guru. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran IPA akan menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga tujuan pembelajaran IPA akan tercapai secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mempunyai minat untuk mengetahui lebih jauh mengenai “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Adobe After Effects* pada Materi Lingkungan Tempat Tinggalku”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini adalah Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Adobe After Effects* pada Materi Lingkungan Tempat Tinggalku.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi berbasis *Adobe After Effect* pada materi lingkungan tempat tinggalku ?
2. Bagaimana hasil produk media video animasi berbasis *Adobe After Effects* pada materi lingkungan tempat tinggalku ?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dari berbagai pihak, baik dari segi teoritis maupun empirik.

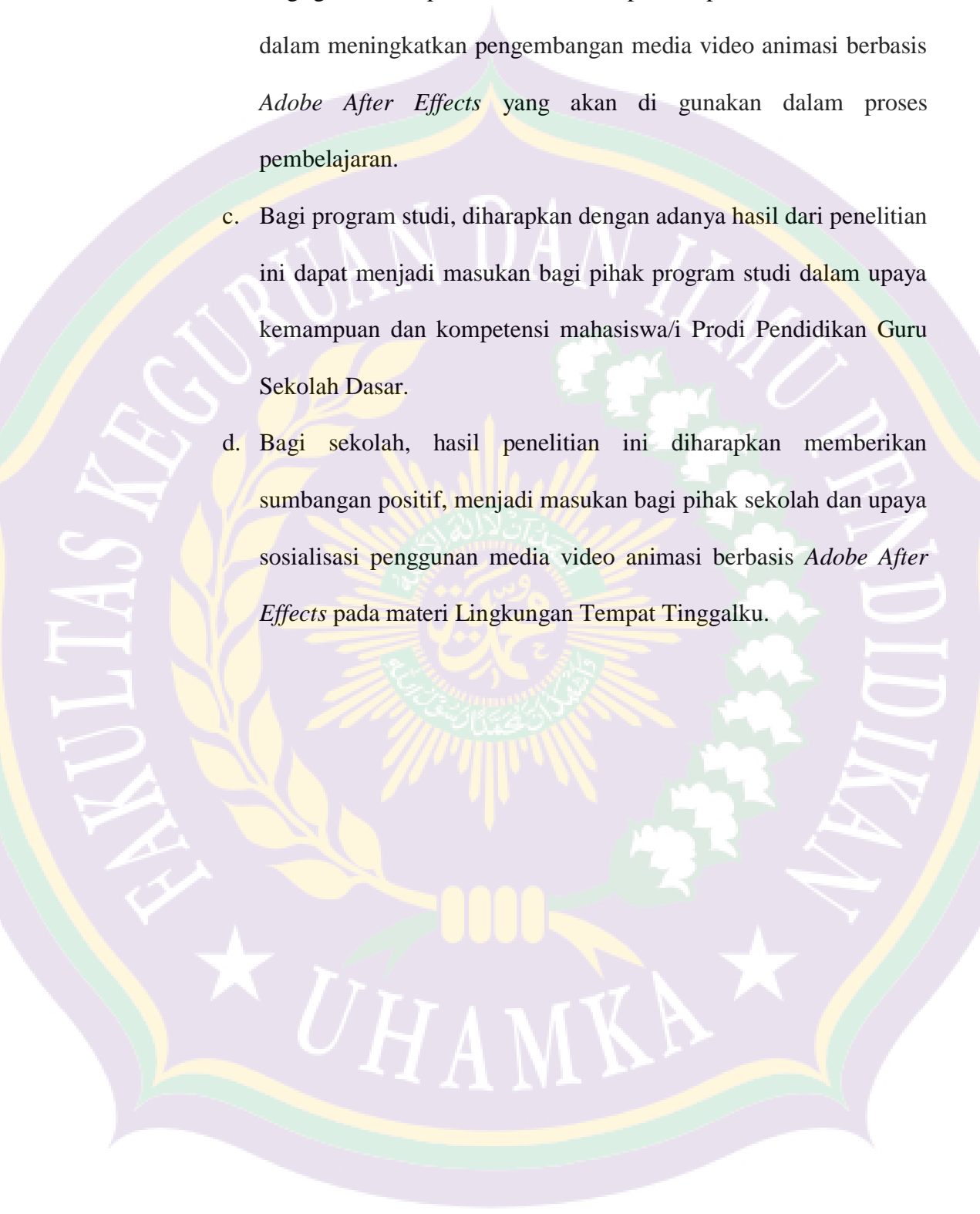
1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan alternatif dalam pengembangan media video animasi berbasis *Adobe After Effects* yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar

2. Manfaat Empirik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu:

- a. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media video animasi berbasis *Adobe After Effects* dalam proses pembelajaran.

- 
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam meningkatkan pengembangan media video animasi berbasis *Adobe After Effects* yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi program studi, diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak program studi dalam upaya kemampuan dan kompetensi mahasiswa/i Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan positif, menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media video animasi berbasis *Adobe After Effects* pada materi Lingkungan Tempat Tinggalku.

DAFTAR PUSTAKA

- Chakim, M. L., & Kustijono, R. (2018). Inovasi Pendidikan Fisika ISSN : 2302-4496 Muchamad Lukman Chakim , Rudy Kustijono. *Inovasi Pendidikan Fisika*, 07(03), 402–406.
- Dewi, S. Z., & Hilman, I. (2019). Penggunaan TIK sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(2), 48. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i2.15100>
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Diputra, K. S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 830. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Enterprise, J. (2018). *Adobe After Effects Komplet* (1st ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=mJhaDwAAQBAJ>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Fitria, N., Lamada, M. S., Bakri, H., Pend, P., Informatikan, T., Pend, J., & Elektro, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Berbasis Videografis SMPN 1 Limbong. *Jurnal UNM*.
- Fitriani, E., Suhartono, S., & Mugiarti, I. (2019). Simulation of 3D molecules using Augmented Reality in chemical bonding topic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(5). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/5/055058>
- Haryadi, R., Vita, M., Utami, I. S., Ihsanudin, I., Setiani, Y., & Suherman, A. (2019). Briquettes production as teaching aids physics for improving science process skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/3/032006>
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran* (1st ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ>
- Jannah, M., & Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive

System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124–134.

Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 68. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2233>

Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar*. 5(21), 153–166.

Made Yeni Suranti, N. G. F. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. In *Indonesian Journal of Teacher Education* (Vol. 1). Retrieved from <https://corona.ntbprov.go.id/>

Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)* (2nd ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=tq9yDwAAQBAJ>

Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro Dan Informatika (TRANSISTOR EI)*, 1(2), 1–12. Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/view/829>

Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Din. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12–22. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>

Palguna, K. D. Y. A., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan Media Promosi Berbasis Aransemen Musik dan Video Profil Jurusan Pendidikan Teknik Informatika. *Pengembangan Media Promosi Berbasis Aransemen Musik Dan Video Profil Jurusan Pendidikan Teknik Informatika*, 5(1), 1–10.

Sastrawan, P. V., Arthana, I. K. R., & Partha, S. I. G. (2017). Pengembangan SOP Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Berbasis Animasi. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 114. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9394>

Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar* (1st ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=23NRDwAAQBAJ>

Sembiring, E. B. (2015). Pengembangan Media Sosialisasi Etika Kampus Dalam Bentuk Animasi 2D. *Teknomatika*, 7(2), 13–26.

- Syah, F. (2018). *menggunakan After Effect CC 2018 , Adobe Premiere CC 2018 , dan Sony Vegas 15*. 20–24.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran Visual - Audio Visual - Komputer - Power Point - Internet - Interactive Video* (A. Jarot, ed.). Jakarta: Kata Pena.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=9pULDgAAQBAJ>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda, I. wayan. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(20), 140–146.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran* (1st ed.; S. fatimah S. Sirate, ed.). Makassa: Prenada Media.
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i3.15083>
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan* (1st ed.). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>