

## INTISARI

Pembuatan Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Bangun Ruang Siswa Kelas 4 SD. Tujuan penulisan ini yaitu untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pelajaran matematika khususnya materi bangun ruang pada kelas 4 SD. Penulisan mencakup batasan mengenai pembuatan media pembelajaran animasi bangun ruang dan pengaruh media pembelajaran animasi terhadap pemahaman siswa. Metode pengembangan dalam penulisan ini yaitu menggunakan metode ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, imlementasi, dan evaluasi. Dalam pembuatan media pembelajaran animasi bangun ruang menggunakan *software* Blender, *Adobe After Effect*, *Adobe Premiere Pro*, dan *Adobe Illustrator*. Pengujian dilakukan di kelas 4 SD Negeri 2 Gunung Gajah dengan membagikan *Pre-test* dan *Post-test* untuk mengukur pemahaman terhadap video pembelajaran animasi. Hasil dari pengujian *Pre-test* dan *Post-test* kepada siswa mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,57 dengan kategori sedang dan menghasilkan skor N-Gain efektivitas nilai sebesar 57% dengan kategori cukup efektif. Pembuatan video animasi pembelajaran bangun ruang melalui metode pengembangan ADDIE dengan *software* Blender, *Adobe After Effect*, *Adobe Premiere Pro*, dan *Adobe Illustrator* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Bangun Ruang dalam mata pelajaran Matematika.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Animasi, Bangun Ruang, ADDIE, *Adobe After Effect*

## **ABSTRACT**

*Making animated videos to improve understanding of the material to build a room for 4th grade students. The purpose of this writing is to improve students' understanding of mathematics, especially building materials in the 4th grade. The writing includes limitations on the creation of animated Learning media and the influence of animated Learning media on student understanding. The method of development in this writing is to use the ADDIE method which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. In making Learning Media Animation build space using Blender software, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, and Adobe Illustrator. Testing was conducted in the 4th grade of SD Negeri 2 Gunung Gajah by distributing Pre-test and Post-test to measure understanding of animated learning videos. The results of the Pre-test and Post-test testing to students get the value of N-Gain of 0.57 with the category of medium and N-Gain score results in the effectiveness of the value of 57% with the category of quite effective. Making animated Learning Video build space through ADDIE development method with Blender software, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, and Adobe Illustrator is able to improve students' understanding of the material build space in Mathematics.*

*Keywords: Learning Video, Animation, build space, ADDIE, Adobe After Effect*