

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI KARTUN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS III DI MI KAHASRI PROBOLINGGO

Syaifullah¹, Hartono²

¹UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

syaifullahprolink@gmail.com

²UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

hartono289@gmail.com

ABSTRACT

With the teacher's creativity in developing this animated film-based learning media, it will have a positive impact on students. Like the lack of development of animated film media at MI Kahasri, Probolinggo city. That animated cartoon films are one of the learning media that can be used as a bridge for the learning process to make it more interesting and provide a new environment for students. If educators are able to process learning using animation-based media, then the thematic learning described will be more efficient in using media that is more optimal. In addition to complete facilities, animated film media can also be used in schools where the facilities are incomplete, with the facilities provided by the teacher in the form of laptops or can be shared with student guardian groups so they can use the media at home or at school. This research on the development of instructional media aims to: 1) Produce a product in the form of cartoon animation film learning media for students' learning interests in class III thematic subjects at MI Kahasri Probolinggo. 2) Knowing the feasibility of cartoon animated film learning media for students' learning interest in class III thematic subjects at MI Kahasri Probolinggo. The type of research to be used is Research and Development (R&D) using two types of qualitative and quantitative data. This development research refers to the ADDIE research model with five development steps, namely: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The results of research on the development of animated cartoon film media using the ADDIE method have met the criteria of several expert trials. The results of the trial by media experts showed a validity level of 92.5%, while the validity of material experts was 100% and learning experts were 95% with valid qualifications and were suitable for use. While the results of user trials showed that the level of interest of class III-A students reached 89% and the results of user trials of class III-B students' interest reached 87%. So it can be concluded that through a comparison of class III-A and III-B that animated film media The developed cartoons can be applied in classroom learning.

Keywords: *Development; Learning Media; Animation Movies; Madrasa Ibtidaiyah*

ABSTRAK

Dengan adanya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis film animasi ini akan berdampak positif bagi peserta didik. Seperti halnya minimnya pengembangan media film animasi di MI Kahasri kota Probolinggo. Bahwa Film animasi kartun merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai jembatan proses pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa. Apabila pendidik mampu mengolah pembelajaran dengan menggunakan media berbasis animasi, maka pembelajaran tematik yang di jelaskan akan lebih efisien dalam penggunaan media yang lebih maksimal. Di samping fasilitas yang lengkap media film animasi juga bisa di gunakan di sekolah yang fasilitas belum lengkap dengan fasilitas yang di sediakan oleh guru berupa laptop atau bisa di share di grub wali murid agar bisa menggunakan media di rumah maupun di sekolah. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk :

- 1) Menghasilkan produk berupa media pembelajaran film animasi kartun terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas III di MI Kahasri Probolinggo.*
- 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran film animasi kartun terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas III di MI Kahasri Probolinggo.*

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Research and Development (RnD) dengan menggunakan dua jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE dengan lima langkah pengembangannya yaitu :

- 1) Analisis,*
- 2) Desain,*
- 3) Pengembangan,*
- 4) Implementasi,*
- dan 5) Evaluasi.*

Hasil penelitian pengembangan media film animasi kartun dengan menggunakan metode ADDIE telah memenuhi kriteria dari uji coba beberapa ahli. Hasil uji coba ahli media menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 92.5%, sedangkan kevalidan ahli materi sebesar 100% dan ahli pembelajaran sebesar 95% dengan kualifikasi valid dan layak digunakan. Sedangkan hasil uji coba pengguna menunjukkan tingkat ketertarikan peserta didik kelas III-A mencapai 89% dan hasil uji coba pengguna ketertarikan peserta didik kelas III-B mencapai 87% Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui perbandingan kelas III-A dan III-B bahwa media film animasi kartun yang dikembangkan dapat di terapkan dalam pembelajaran kelas.

Kata Kunci : Pengembangan; Media Pembelajaran; Film Animasi; Madrasah Ibtidaiyah

PENDAHULUAN

Keberhasilan sebuah proses pembelajaran dipengaruhi beberapa faktor, seperti faktor guru, peserta didik, media, dan lingkungan (Sanjaya, 2009). Peranan sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi, sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan membantu peserta didik untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan serta minatnya (Azwandi, 2007). Dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 bab I pasal I ayat 14 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan seorang anak adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-

Undang, 2003). Penggunaan pembelajaran digital sebagai metode pembelajaran peserta didik belajar aktif dalam revolusi pembelajaran berbasis digital.

Sistem pendidikan di Indonesia dengan menggunakan sistem *fullday school* (8-9 jam) merupakan revolusi baru dalam pengembangan peserta didik belajar di sekolah. Namun, dampak dari penerapan jam panjang di kelas adalah keterbatasan peserta didik dalam pengoptimalan belajar (Marlina Efendi, 2018). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Oleh karena itu, jika di zaman sekarang guru kurang terampil dalam menggunakan media akan menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan. Mengingat hal tersebut, tentu perlu adanya media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat menumbuhkan pola berpikir peserta didik agar dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran sehingga kemudian bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk dapat meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya macam media tersebut, maka guru harus dapat memilah dan memilihnya dengan cermat agar dapat digunakan dengan tepat (Kustandi dan Darmawan, 2020).

Salah satu lembaga pendidikan yang memiliki prestasi baik di lingkungannya dan memiliki daya tarik masyarakat yang tinggi untuk membawa anaknya bersekolah di lembaga tersebut adalah di MI Kahasri Kota Probolinggo. Namun penggunaan media di MI Kahasri Kota Probolinggo pada saat pembelajaran kurang maksimal karena ada fasilitas media yang belum di gunakan (Setiawan, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Film Animasi Kartun sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas III di MI Kahasri Probolinggo.”

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE. Model ini merupakan model sebuah konsep pengembangan produk pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Pengembangan model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Uji coba produk terdiri dari uji coba ahli, uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan atau uji coba kelompok besar. Uji coba ahli dilakukan oleh 3 validator ahli, uji coba menggunakan jenis data Kualitatif dan data Kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang menunjukkan kualitas sesuatu yang kemudian dinyatakan dalam sebuah pernyataan. Pengembangan media film animasi dapat dikatakan valid apabila kriteria pencapaian nilai persentase kelayakan media cukup 51% - 75% dalam kategori valid dan menunjukkan 76% - 100% dalam kategori sangat layak (Ichsan, 2020).

Tabel 1. Persentase Kelayakan Media

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76 – 100 %	Sangat Baik	Layak, tidak perlu Direvisi
2	51 – 75 %	Baik	Cukup, perlu direvisi
3	36 – 50 %	Cukup	Kurang layak, perlu Direvisi
4	≤35 %	Kurang baik	Tidak layak, perlu Direvisi

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan juga untuk mengukur hasil validasi produk yang telah dikembangkan. Data kuantitatif diukur menggunakan Microsoft excel. Data kualitatif digunakan untuk mengetahui informasi data yang diperoleh dari hasil observasi dan kritik saran yang diberikan oleh validator ketika proses validasi. Teknik analisis data pada penelitian ini diperoleh dari data yang telah diperoleh melalui instrument yang kemudian dianalisis mencakup analisis kelayakan dan analisis keefektifan.

HASIL DAN PEMBAHASAN TEMUAN

ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996). Penerapan model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa diduga dapat membantu siswa dalam pencapaian hasil belajar. Perlu diterapkan suatu perspektif model pembelajaran yang inovatif, salah satunya adalah model pembelajaran ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Model ADDIE dikembangkan sebagai model pembelajaran yang inovatif karena memberikan proses belajar yang sistematis, efektif, dan efisien yang dikemas dalam langkah-langkah pembelajaran. Sehingga dapat dikatakan model ADDIE merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk memberikan proses pembelajaran yang sistematis, efektif dan efisien.

Langkah dari desain pembelajaran ADDIE terdiri dari 5 sesi. Berikut di antaranya: 1) Analysis (Analisis) Analisis merupakan elemen pengumpulan data mengenai apa saja kebutuhan yang diperlukan. Di sini guru atau instruktur pelatihan akan mengumpulkan setiap informasi yang mungkin bisa mereka kumpulkan sebelum mempertimbangkan ke proses selanjutnya. 2) Design (Desain) Desain adalah tahap cetak biru di mana instruktur pelatihan atau guru akan membuat spesifikasi apa saja yang dibutuhkan untuk penyelesaian. Pada langkah desain ini berhubungan

tentang memutuskan target, alat penilaian, isi, latihan dan analisis yang berhubungan dengan tujuan, strategi dan materi pembelajaran. 3) Development (Pengembangan), Pada langkah pengembangan atau development ini akan dilaksanakan penciptaan dan perpaduan isi materi yang telah dibuat pada langkah desain. Pada tahap ini guru atau instruktur pelatihan akan membuat storyboard, penulisan isi materi dan pembuatan grafis yang dibutuhkan. 4) Implementation (Implementasi), Tahap ini adalah saat guru atau instruktur pelatih mempresentasikan dan mengajarkan materi kepada pelajar. Di sini guru akan memperhatikan reaksi siswa terhadap materi yang telah dirancang dari tahap-tahap sebelumnya, apakah metode yang dibuat telah berhasil atau tidak. Implementasi untuk pelajar terdiri dari penyampaian materi dari kurikulum, tujuan pembelajaran, model presentasi dan metode pengujian. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini di antaranya adalah penyampaian materi, menyiapkan instrumen atau alat pendukung dan perencanaan/evaluasi lebih lanjut jika terjadi kendala yang bersifat teknis. Ini bertujuan agar kendala atau masalah yang ada bisa cepat teratasi. 5) Evaluations (Evaluasi), Evaluasi dipakai untuk mengukur seberapa baik pelajar memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Terdapat dua tahap evaluasi yang terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Tahapan pertama yang di lakukan dalam pengembangan ADDIE adalah analisis. Tahapan ini dimulai dari observasi ke madrasah yaitu MI Kahasri Kota Probolinggo untuk mengetahui informasi yang ada di Lembaga madrasah. Hal-hal yang di analisis dalam penelitian ini adalah analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi.

Analisis kompetensi, karakteristik dan materi dilakukan dengan cara wawancara kepada guru III-A dan III-B di MI khasri Kota probolinggo sebagai subjek penelitian ini didapatkan bahwa dari hasil guru kelas bahwasanya masih kurang minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran, perlu adanya permainan atau media agar peserta didik lebih cenderung aktif di kelas pada saat pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari salah satu tokoh yang mengungkapkan bahwasannya media merupakan salah satu sarana komunikasi yang digunakan oleh pengirim untuk menyampaikan informasi kepada penerima. Media yang efektif dapat memfasilitasi peningkatan retensi pengetahuan dan keterampilan. Dengan media pembelajaran maka pengalaman belajar akan semakin banyak di dapat oleh siswa. Tak hanya itu, dengan media pembelajaran maka dapat memudahkan peserta didik dan tentunya akan menarik peserta didik untuk aktif di kelas (Andrew Fernando Pakpaham, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dan analisis yang di lakukan peneliti bahwasanya anak atau peserta didik perlu adanya permainan atau media yang membuat mereka senang pada saat pembelajaran. Untuk itu peneliti memilih media pembelajaran sebagai dasar produk yang di desain semenarik mungkin agar peserta didik tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran tematik. Sekaligus memaksimalkan fasilitas yang ada di sekolah tersebut yang belum di maksimalkan serta minat belajar peserta didik pada saat pembelajaran.

Tahap desain ini memiliki tujuan yang merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang suatu produk pengembangan media film animasi kartun. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain sebagai berikut: menentukan materi, menentukan nama (Judul media, menyesuaikan materi dengan media, menyusun kerangka atau bentuk dasar dalam media film animasi kartun.

Hasil pengembangan media film animasi terdiri dari beberapa tahapan yaitu bentuk produk dan komponen – komponen produk. Pembuatan media ini menggunakan bahan-bahan yang mudah didapatkan oleh semua orang. Bahan-bahan yang digunakan dalam pengembangan ini sudah disesuaikan dengan aspek – aspek pembuatan media seperti aspek editing, praktis, mudah di gunakan, dan lain sebagainya. Pembuatan media ini juga menyesuaikan dengan materi pembelajaran di kelas III yaitu tentang keadaan cuaca tema 5 subtema 1. Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yaitu terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas. Validasi media pakapin dilakukan oleh 3 validator yaitu validator media, validator ahli pembelajaran dan validator ahli materi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa tingkat kelayakan atau validitas media film animasi menunjukkan rata-rata prosentase sebesar 96% yang artinya media film animasi kartun dikategorikan sangat valid dan layak di gunakan.

Tabel 2. Hasil validasi

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator 1	93%	Sangat Valid
2	Validator 2	100%	Sangat Valid
3	Validator 3	95%	Sangat Valid
Nilai rata-rata prosentase		96%	Sangat Valid

Implementasi merupakan tahapan untuk melakukan uji coba produk pengembangan media pakapin. Produk yang telah dinyatakan valid, kemudian diuji cobakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Adapun pelaksanaannya dilakukan di MI Kahasri pada peserta didik kelas III tema 5 subtema 1 keadaan cuaca. Pelaksanaannya dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dengan 4 kali pertemuan dimana pertemuan awal dilakukan untuk penjelasan dan pendalaman materi kelas III-A dan kelas III-B, pertemuan kedua menampilkan media sekaligus bagaimana cara penggunaan media film animasi di kelas III_A dan kelas III-B, pertemuan ketiga dan keempat dilakukan hasil uji coba pengguna kepada peserta didik kelas III-A dan kelas III-B. Data keterlaksanaan pembelajaran dapat diperoleh dari hasil penilaian pengamat (*observer*) yang diberikan dengan penilaiannya dalam bentuk angket. Pengujian produk pengembangan terhadap minat belajar siswa . Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai uji coba pengguna kelas III-A adalah 89%. Sedangkan rata-rata nilai uji coba pengguna kelas III-B adalah 87%. Hal ini

menunjukkan bahwa media film animasi dan dapat diterapkan di sekolah dalam proses pembelajaran.

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian pengembangan yang dilakukan. Berdasarkan data penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media film animasi terhadap minat belajar siswa telah dilakukan dan di uji cobakan di MI Kahasri Kota Probolinggo. Data yang didapat melalui hasil kuisisioner dan hasil wawancara menunjukkan bahwa respond positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan produk media yang dikembangkan yaitu media film animasi.

Evaluasi media juga terdapat beberapa tambahan setelah menggunakan media film animasi bahwasanya media film animasi perlu penambahan efek suara agar terlihat lebih nyata dan harus di upload di media sosial agar sekolah lain bisa menggunakan media film animasi kartun dalam pembelajaran tematik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan di MI Kahasri Kota Probolinggo tentang Pengembangan media film animasi Kartun dalam dalam pembelajaran tematik kelas III, diperoleh kesimpulan sebagai berikut: 1) Pengembangan media film animasi dalam dalam pembelajaran tematik kelas III di MI Kahasri yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 2) Kelayakan media film animasi dalam pembelajaran tematik diketahui setelah dilakukan uji validasi. Kelayakan digunakan sebagai acuan sebelum media diujicobakan. Proses untuk mengetahui kelayakan adalah dengan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Rata-rata hasil prosentasi validasi oleh 3 validator diperoleh nilai rata-rata 96% yang artinya media film animasi dikategorikan sangat valid atau layak digunakan. 3) Kelayakan media film animasi melalui hasil uji coba pengguna dapat di simpulkan bahwa tingkat ketertarikan media melauai persentase kelas III-A 89% dan tingkat ketertarikan kelas III-B sebesar 87%. Sehingga media film animasi kartun tersebut sudah dapat di terapkan dalam pembelajaran di MI kahasri maupun di sekolah MI yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, Neng Marlina” *Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital pada Start Up sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif)*, *Jurnal Pendidikan, Sosiologi dan Antropologi* Vol. 2 No.2, September 2018, 173.
- Ichsan, Muhammad. (2018). “*Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bumi Dan Alam Semesta Menggunakan Alat Peraga di Kelas VI Sd Negeri Suka Makmur Kabupaten Bener Meriah*”. Banda Aceh: STKIP BBG.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. (2020). *Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta : KENCANA.
- Pakpaham, Andrew Fernando, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Sanjaya. (2009). Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada: Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. (2003) *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV Medya Jakarta.
- Y, Azwandi. (2007). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.