

**PENGEMBANGAN FILM ANIMASI
SUB-TEMA PENGERTIAN DAN JENIS LEMBAGA SOSIAL
UNTUK MATA PELAJARAN IPS SMP KELAS VII**

JURNAL



**Disusun oleh:
Cahyo Harjuna Adi
11416241022**

**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI SUB-TEMA PENGERTIAN DAN JENIS LEMBAGA SOSIAL UNTUK MATA PELAJARAN IPS SMP KELAS VII

DEVELOPING AN ANIMATED FILM FOR THE SUB-THEME OF CONCEPTS AND TYPES OF SOCIAL INSTITUTIONS FOR SOCIAL STUDIES LEARNING IN GRADE VII OF JHS

Oleh: Cahyo Harjuna Adi, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta,
cahyoharjunaadi@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan film animasi sub-tema pengertian dan jenis lembaga sosial untuk mata pelajaran IPS SMP Kelas VII; dan 2) menguji kelayakan film animasi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, guru IPS dan tanggapan siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dan mengacu model pengembangan dari Sugiyono. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kalasan. Validasi isi/materi dan komponen pembelajaran dilakukan oleh ahli materi; validasi tampilan & audio serta kualitas animasi dilakukan oleh ahli media; penilaian aspek pembelajaran & kebahasaan, aspek isi/materi, aspek tampilan & audio dilakukan oleh guru IPS; dan penilaian kualitas tampilan dan penyajian sumber belajar dilakukan oleh siswa. Teknik pengumpulan data berupa angket menggunakan lembar validasi untuk ahli media dan ahli materi, serta lembar penilaian untuk guru IPS dan siswa. Analisis data menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) Film animasi sub-tema pengertian dan jenis lembaga sosial untuk mata pelajaran IPS SMP Kelas VII. Proses yang dilakukan untuk mengembangkan film animasi yaitu menentukan materi, membuat skenario, membuat *storyboard*, menentukan pengisi suara, menyusun semua bagian hingga menjadi film animasi, dan didokumentasikan dalam format MP4; dan 2) Tahap evaluasi film animasi melalui validasi ahli media, ahli materi, guru IPS, dan uji coba kepada siswa. Berdasarkan analisis kelayakan media, dapat dinyatakan bahwa seluruh aspek penilaian baik dari ahli materi, ahli media, guru IPS maupun siswa, semua berkisar pada rerata antara 3,92 – 4,5 dengan kategori baik – sangat baik, sehingga film animasi sub-tema pengertian dan jenis lembaga sosial yang telah dikembangkan dinyatakan layak secara materi dan media untuk pembelajaran IPS SMP Kelas VII.

Kata kunci: *Film Animasi, Lembaga Sosial, IPS*

Abstract

This study aimed to: 1) develop an animated film for the sub-theme of concepts and types of social institutions for social studies learning in Grade VII of the junior high school (JHS), and 2) find out the appropriateness of the animated film based on the assessment by a materials expert, a media expert, a Social Studies teacher, and JHS students. This was a research and development (R&D) study referring to the development model by Sugiyono. The research subjects were Grade VII students of SMP Negeri 3 Kalasan. The validation of the materials contents and learning components was done by the materials expert; the validation of the display, audio, and animation quality was done by the media expert; the assessment of the learning and language aspect, content/materials aspect, and display and audio aspect was done by the Social Studies teacher; and the assessment of the display quality and the learning resource presentation was done by the students. The data were collected through questionnaires using validation sheets for the media expert, the materials expert, and assessment sheets for the Social Studies teacher and the students. The data were analyzed by the quantitative descriptive technique. The results of the research and development were as follows. 1) The product was an animated film for the sub-theme of

concepts and types of social institutions for Social Studies learning in Grade VII of JHS. The process to develop the animated film included: selecting the materials, writing the scenario, making the storyboard, selecting the dubbers, arranging all the parts to make an animated film, and documenting the film in the MP4 format. 2) The evaluation of the animated film was done through the validation by the media expert, the materials expert, and the Social Studies teacher, and the tryout involving the students. Based on the analysis of the media appropriateness, it could be concluded that all the assessment aspects according to the media expert, the materials expert, the Social Studies teacher, and the students attained mean scores in a range of 3.92 – 4.5, which were good and very good. Therefore, the developed animated film for the sub-theme of concepts and types of social institutions is appropriate in terms of materials and media for Social Studies learning in Grade VII of JHS.

Keywords: *Animated Film, Social Institutions, Social Studies*

PENDAHULUAN

Teknologi berbasis komputer saat ini mengalami perkembangan dengan pesat. Perkembangan ini juga membantu kegiatan manusia di segala bidang, termasuk bidang pendidikan. Hampir di semua sekolah saat ini sudah menggunakan perangkat komputer sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, untuk menyelesaikan kegiatan administrasi guru juga menggunakan perangkat komputer. Bagi siswa, kemajuan teknologi komputer juga memberikan dampak positif, salah satunya siswa bisa mencari sumber belajar yang variatif secara mandiri.

Oemar Hamalik (1982:13) menyampaikan bahwa alat-alat dan perlengkapan pendidikan meliputi perlengkapan sekolah, alat peraga pendidikan dan sumber belajar sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Pengembangan sumber belajar saat ini sudah cukup kreatif, dan interaktif. Namun, masih ada beberapa pengembangan yang selama ini

belum maksimal. Sebagai contoh pengembangan sumber belajar audio-visual, yaitu sumber belajar yang menampilkan kombinasi audio (suara) dan visual (gambar) yang dikemas dalam bentuk film. Selama ini audio visual, khususnya film animasi sebagian besar hanya digunakan sebagai media hiburan bagi masyarakat, padahal film animasi tersebut sangat berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Film animasi Indonesia akhir-akhir ini juga mengalami peningkatan rating. Puthut (2014) menyampaikan bahwa film animasi yang berjudul Keluarga Somat memiliki rata-rata *share* penonton hingga 13 persen pada setiap episodenya. Selain itu Rating TV Nasional pada tanggal 2 Januari 2015 melansir film animasi berjudul Adit dan Sopo Jarwo mendapat rating 4,2 dan *share* sebesar 20,2 persen. Rating film animasi Indonesia tersebut berada di atas peringkat film animasi Boboi Boy dan Upin Ipin yang merupakan film animasi Malaysia. Beberapa stasiun televisi swasta mulai menayangkan film-film

animasi yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, seperti Serial Keluarga Somat dan Serial Adit & Sopo Jarwo. Karya-karya film animasi yang mendidik diharapkan mampu menggeser popularitas sinetron dan menjadi hiburan favorit bagi masyarakat

Film animasi memiliki daya tarik tersendiri terhadap minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Film animasi adalah sumber belajar berupa audio-visual yang efektif dan kreatif dalam menyampaikan materi atau bahan ajar, selain itu film animasi sangat tepat untuk dikonsumsi anak usia SMP khususnya kelas VII. Tim Pengembangan TKPK BP3K Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1976:7) menyampaikan bahwa film-film animasi menunjukkan keunggulan dibanding film-film biasa. Sekalipun suatu film hanya menunjukkan bagian-bagian tertentu saja yang beranimasi, namun presentasi dan penyajian tetap diingat oleh penonton. Sehingga peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan sumber belajar film animasi maka materi yang akan disampaikan didalamnya juga akan lebih banyak terserap.

Selama ini pengembangan sumber belajar berupa film animasi sudah dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pada tanggal 3 hingga 23 Desember 2011 Kemdikbud merilis film

animasi dengan konten materi IPS dan Pembentukan Karakter berjudul Menggapai Bintang. Film tersebut ditayangkan di beberapa stasiun televisi seperti TVRI, Global TV dan MNC TV. Selain itu, melalui tve.kemdikbud.go.id juga banyak diposting sumber belajar IPS berbasis film animasi. Dalam laman web Lembaga Pengadaan Secara Elektronik Kemdikbud tercatat selama tahun 2015 juga diadakan lelang pengadaan sumber belajar berupa film animasi sebanyak enam belas kali. Namun, dalam pengembangannya selama ini materi film animasi tersebut masih terpisah-pisah antara materi geografi, ekonomi, sosiologi dan sejarah. Padahal pada kurikulum 2013, Mata Pelajaran IPS disajikan secara terpadu. Sehingga peneliti berasumsi masih diperlukan pengembangan sumber belajar IPS dengan materi yang terpadu.

Film animasi berpotensi untuk digunakan sebagai sumber belajar yang menjadi daya tarik tersendiri terhadap motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 31 siswa SMP Negeri 3 Kalasan terhadap ketertarikan siswa dalam menonton film animasi, didapatkan data seperti berikut:

Intensitas Siswa Menonton Film Animasi dalam 1 Hari

Durasi	Jumlah Siswa
Kurang dari 30 menit dalam sehari	2
30 menit dalam sehari	3
1 jam dalam sehari	6
2 jam dalam sehari	15
Lebih dari 2 jam dalam sehari	5

Berdasarkan angket tersebut juga diketahui bahwa siswa dapat menyebutkan lima hingga tujuh judul film animasi. Judul film animasi yang diketahui siswa antara lain Adit & Sopo Jarwo, Upin Ipin, Tom and Jerry, Naruto, Doraemon, Keluarga Somat, Masha and The Bear. Siswa mulai tertarik untuk menonton serial film animasi yang bertema komedi, keluarga, dan kehidupan sehari-hari. Film animasi yang paling disukai siswa adalah serial film animasi Adit & Sopo Jarwo karena menurut siswa alur cerita film tersebut sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Namun, beberapa siswa masih menikmati film animasi dengan genre aksi yang masih menayangkan adegan-adegan kekerasan, seperti Naruto, Dragon Ball, dan lain-lain.

Guru harus mempunyai berbagai metode pembelajaran maupun media dan sumber belajar yang dapat meningkatkan keterampilan siswa secara optimal. Oemar Hamalik (1982:15) menyatakan bahwa guru setidak-tidaknya memiliki lima tantangan berikut ini, (1) Memiliki pengetahuan, pemahaman, pengertian yang cukup tentang media pendidikan, (2) Memiliki keterampilan tentang cara menggunakan media dan sumber belajar, (3) Mampu membuat sendiri alat-alat media dan sumber belajar yang dibutuhkan, (4) Mampu melakukan penilaian terhadap media yang akan atau telah digunakan, (5) Memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang administrasi media pendidikan. Pembelajaran IPS memerlukan sumber belajar yang bervariasi untuk mendukung tercapainya kompetensi yang ingin dicapai.

Sumber belajar memegang peranan yang cukup penting untuk meningkatkan minat belajar siswa, namun pengembangannya masih kurang variatif. Sebagai upaya meningkatkan daya tarik, dan motivasi dalam pembelajaran IPS, maka diperlukan pengembangan sumber belajar yang lebih variatif. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan pengembangan sumber belajar berbasis audio-visual khususnya film animasi. Tujuan dari pengembangan film animasi tersebut pembelajaran IPS menjadi

lebih variatif sehingga motivasi, minat belajar, dan prestasi siswa semakin meningkat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pendidikan yang bertujuan mengembangkan film animasi pada mata pelajaran IPS di SMP. Menurut Sugiyono (2011:333) penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Waktu dan Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kalasan yang beralamat di Sidokerto, Purwomartani, Sleman. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 dan 7 November 2015.

Subjek Penelitian

Subjek uji coba produk film animasi sub-tema pengertian dan jenis lembaga sosial ini adalah peserta didik SMP Negeri 3 Kalasan kelas VII D.

Prosedur Penelitian

Untuk mengembangkan produk media film animasi untuk mata pelajaran IPS, model pengembangan yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan Sugiyono (2012:409) yang meliputi potensi dan

masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi massal.

Data, Teknik Pengumpulan data, dan Instrumen

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik pengumpulan data secara tidak langsung yakni dengan menggunakan teknik kuesioner (angket).

b. Instrumen Penelitian

1) Instrumen Ahli Materi

Instrumen yang digunakan untuk ahli materi adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli materi yang digunakan untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran serta isi dari aspek materi pada produk film animasi. instrumen untuk ahli materi mengadopsi instrumen yang dikembangkan oleh Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011:148-149) meliputi desain pembelajaran, isi materi, dan bahasa.

2) Instrumen Ahli Media

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui kelayakan film animasi yang dihasilkan melalui penilaian dari ahli media. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari Azhar Arsyad (2002:175-176).

3) Instrumen untuk Guru IPS

Instrumen penelitian yang digunakan untuk guru dalam penelitian ini adalah lembar penilaian validator berupa angket. Angket ini ditujukan kepada guru untuk memperoleh data tentang kelayakan media. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan.

4) Instrumen Uji Coba Penggunaan untuk Peserta Didik

Instrumen yang digunakan untuk uji coba penggunaan produk berupa angket yang ditujukan kepada peserta didik. Melalui instrumen ini akan diperoleh data dalam uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Kisi-kisi instrumen disusun dari beberapa indikator yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media yang disesuaikan. Berdasarkan

data tersebut akan dilakukan proses penyempurnaan produk akhir sehingga layak digunakan dalam pembelajaran.

c. Teknik Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan analisis deskriptif sesuai prosedur yang dilakukan. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Tabulasi semua data yang diperoleh dari penilaian menggunakan skala likert.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Data kualitatif	Skor
(SB) Sangat baik	5
(B) Baik	4
(C) Cukup	3
(K) Kurang	2
(SK) Sangat Kurang	1

Sumber: Widoyko (2010:115)

- 2) Setelah data terkumpul, lalu menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah penilai

- 3) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kategori

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	SB
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X$	>3,4 –	B

$\leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	4,2	
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X$ $\leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 - 3,4	C
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X$ $\leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>1,8 - 2,6	K
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	SK

Sumber : Widoyoko (2009: 238)

Keterangan

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

Skor aktual = X

Rata-rata ideal = \bar{X}_i

Simpangan Baku Ideal = sb_i

$\bar{X}_i = \frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal +
Skor minimal ideal)

$$= \frac{1}{2} (5 + 1)$$

$$= 3$$

$sb_i = \frac{1}{6}$ (Skor maksimal ideal +
Skor minimal ideal)

$$= \frac{1}{6} (5 - 1)$$

$$= 0,6$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa film animasi tiga dimensi yang bertema Pengertian dan Jenis Lembaga Sosial. Pengumpulan informasi melalui studi pustaka dan studi lapangan diantaranya tentang tingkat ketertarikan siswa terhadap film animasi dalam pembelajaran, kondisi pembelajaran di sekolah, keadaan sekolah, potensi yang dimiliki sekolah, dan sebagainya. Setelah dilakukan pengumpulan informasi sebelumnya, maka didapatkan gambaran umum mengenai sumber belajar

film animasi yang akan dikembangkan dan ditentukan materi, materi tersebut adalah pengertian dan jenis lembaga sosial. Tahap selanjutnya adalah perencanaan pengembangan dengan membuat sinopsis film, *flowchart* dan membuat *storyboard* yang tetap mengacu pada hasil dari tahapan pengumpulan informasi yang dilakukan sebelumnya.

Hasil Revisi Produk

Film animasi yang dikembangkan sebelumnya belum layak untuk diujicobakan, oleh karena itu pada penelitian dan pengembangan ini peneliti melakukan beberapa revisi untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang telah dikembangkan sesuai dengan saran yang diberikan oleh para ahli dan guru mata pelajaran IPS. Revisi yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yang akan dipaparkan sebagai berikut:

a. Revisi I

Revisi pertama yang dilakukan mengacu pada saran dan komentar dari dosen ahli. Adapun revisi yang dilakukan pada tahap revisi pertama ini adalah:

- 1) Tampilan awal film belum menyantumkan standar kompetensi/ kompetensi dasar yang ingin disampaikan pada materi film. Sesuai saran dari dosen ahli materi untuk

mencantumkan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada *opening* film animasi.

- 2) Pengisi suara tokoh Hasan masih terlalu kaku, baik dalam intonasi maupun penggunaan bahasa. Setelah dilakukan evaluasi dan perekaman ulang akhirnya didapatkan hasil yang lebih baik.
- 3) Menurut saran dosen ahli media, kesimpulan yang hanya dicantumkan sebagai penutup film dinilai kurang efektif. Setelah dilakukan revisi, ditambahkan kesimpulan-kesimpulan pada tiap akhir-akhir *scene*.
- 4) Durasi penayangan teks kesimpulan juga menurut dosen ahli media terlalu singkat sehingga sulit terbaca. Berdasarkan saran tersebut, durasi penayangan teks diperpanjang sehingga pengguna bisa membaca kesimpulan materi.

b. Revisi II

Revisi II seharusnya mengacu saran yang diberikan oleh guru mata pelajaran IPS, namun penilaian yang diberikan oleh guru IPS terhadap sumber belajar film animasi sudah cukup baik dan beliau merasa sumber belajar yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak dan baik untuk diujicobakan kepada siswa. Namun pada tahap revisi ini peneliti tetap melakukan

revisi, karena dosen ahli materi memberi saran untuk revisi pada aktualisasi materi dengan memberikan contoh yang lebih aktual.

Hasil Validasi

a. Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi menitikberatkan penilaiannya pada aspek isi/materi. Validasi digunakan untuk mendapatkan informasi, masukan serta saran untuk perbaikan agar produk yang dikembangkan berkualitas dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Didapatkan hasil validasi materi dengan jumlah skor 40 dan rerata skor 4,00 dengan kategori baik.

b. Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi aplikasi pada sumber belajar dilakukan oleh dosen ahli media, penilaian menitikberatkan pada aspek desain dan aspek pembelajaran. Validasi produk oleh dosen ahli media dilakukan sebelum uji coba penggunaan oleh siswa. Didapatkan hasil validasi media dengan jumlah skor 111 dan rerata skor 3,96 dengan kategori baik.

c. Data Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran IPS

Setelah dilakukan validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media kemudian dilakukan validasi oleh guru IPS. Sumber

belajar yang dinilai oleh Guru IPS dilihat dari aspek pembelajaran & kebahasaan, aspek isi/materi, serta aspek tampilan & audio. Pada aspek pembelajaran dan kebahasaan diperoleh total skor 30 poin dan rerata 4,28. Pada aspek isi/materi diperoleh skor 36 dan rerata 4,5. Kemudian pada aspek tampilan dan audio diperoleh skor 47 dengan rerata 3,92.

d. Data Hasil Uji Coba Penggunaan oleh Siswa

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru IPS, dapat diperoleh data hasil kelayakan sumber belajar film animasi. Proses selanjutnya yaitu melakukan uji coba penggunaan sumber belajar oleh siswa. Data hasil uji coba lapangan didapatkan dari 25 siswa kelas VII D SMP Negeri 3 Kalasan yang menjadi objek uji coba dengan cara memberikan angket penilaian. Pengambilan data ini bertujuan untuk mengetahui penilaian dari siswa mengenai kualitas dari film animasi yang telah dikembangkan sebagai sumber belajar. Penilaian siswa dilihat dari kualitas tampilan & audio serta kualitas penyajian sumber belajar yang telah dikembangkan. Pada data uji lapangan ini diperoleh total skor 40,6 dengan rerata skor 4,06. Dengan demikian berdasarkan uji lapangan,

produk sumber belajar film animasi dinilai Baik.

Pembahasan

Analisis Kelayakan Produk

Setelah dilakukan validasi ahli materi, produk film animasi ini mendapat skor 40 dan rerata skor 4,00 dengan kategori **baik**. Sumber belajar film animasi dinilai baik oleh ahli materi karena materi yang terkandung didalamnya sudah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, kebenaran konsep sudah sesuai, kemudian penyajian contoh-contoh sudah tepat dan aktual untuk memperjelas isi/materi. Berdasarkan hal tersebut, sumber belajar film animasi menurut ahli materi sudah layak digunakan jika dilihat dari segi materi.

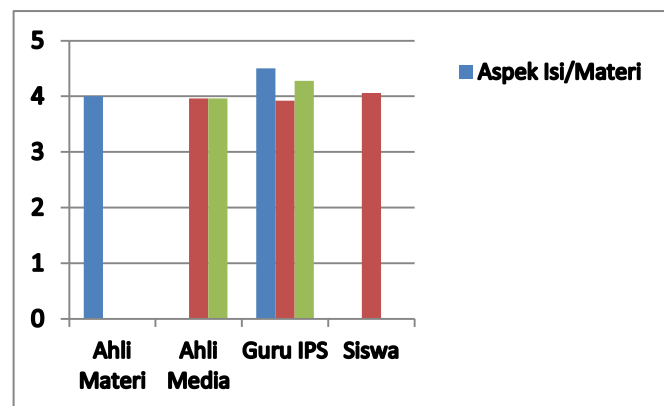
Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Pada tahap pertama dapat diketahui bahwa aspek desain (tampilan dan audio) dengan jumlah indikator 22 serta aspek pembelajaran dengan jumlah indikator 6, jumlah skor yang diperoleh sebesar 92 dan rerata skor 3,28. Pada tahap kedua dapat diketahui bahwa aspek desain dengan jumlah indikator 22 serta aspek pembelajaran dengan jumlah indikator 6, jumlah skor yang diperoleh sebesar 111 dan rerata skor 3,96. Melihat kualitas sumber belajar menurut ahli media setelah melakukan 2 (dua) tahap revisi dapat disimpulkan bahwa aspek desain dan

aspek pembelajaran sumber belajar film animasi yang dikembangkan ini termasuk ke dalam kategori Baik. Sumber belajar film animasi dinilai baik oleh ahli media karena jika dilihat dari aspek desain, pemilihan warna sudah tepat, tata letak (*layout*) sudah menarik, musik pembuka dan *sound effect* sudah mendukung kelengkapan sajian animasi. aspek pembelajaran, contoh yang diberikan sudah memperjelas materi, serta pemberian motivasi dinilai sudah baik. Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa sumber belajar film animasi yang dikembangkan oleh peneliti baik dan layak digunakan dari segi media.

Guru IPS memberikan penilaian terhadap aspek pembelajaran dan kebahasaan dengan jumlah indikator 7, jumlah skor sebesar 30 dan rerata skor 4,28. Pada aspek isi/materi dengan jumlah indikator 8, jumlah yang diperoleh sebesar 36 dan rerata 4,5. Sedangkan pada aspek tampilan dan audio dengan jumlah indikator 12, jumlah skor yang diperoleh sebesar 47 dan rerata skor 3,92. Melihat kualitas media menurut guru IPS dapat disimpulkan bahwa aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran & kebahasaan, dan aspek isi/materi sumber belajar film animasi yang dikembangkan ini termasuk kategori Sangat Baik. Sedangkan pada aspek tampilan dan audio termasuk

dalam kategori Baik. Dapat disimpulkan bahwa sumber belajar film animasi yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan.

Pada uji coba lapangan siswa memberi penilaian pada aspek kualitas tampilan dan penyajian dengan jumlah indikator 10 dan jumlah responden sebanyak 6 siswa pada terbatas dan 25 siswa pada uji pemakaian. Pada Uji pemakaian jumlah skor yang diperoleh sebesar 40,6 dan rerata skor 4,06. Kualitas media berdasarkan penilaian siswa pada lampiran 10, dapat disimpulkan bahwa pada kualitas tampilan dan penyajian media film animasi yang dikembangkan ini termasuk kategori Baik. Untuk lebih jelas mengenai kelayakan film animasi dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 1. Diagram Kelayakan Film Animasi

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa:

- a. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa film animasi yang digunakan untuk siswa SMP Kelas VII. Tahap-tahap yang dilakukan untuk mengembangkan film animasi adalah sebagai berikut 1) menentukan materi yang akan digunakan dalam film animasi, 2) dari materi tersebut dijadikan skenario cerita film, dalam penelitian ini dibagi menjadi 4 (empat) bagian skenario cerita, 3) setelah skenario cerita selesai maka harus dibuat *storyboard*, tahap ini menggambarkan dalam gambar alur cerita film, gambar karakter, dan menentukan *setting* setiap *frame*, 4) tahap selanjutnya menentukan perangkat lunak yang digunakan untuk memasukkan ke dalam komputer, peneliti menggunakan *software Muvizu Play* untuk mengolah film, 5) kemudian melakukan *dubbing/rekaman* suara dengan menggunakan alat perekam dan membuat suara pengiring di setiap *scene*, 6) kemudian peneliti menggunakan suara rekaman untuk menyesuaikan gerakan karakter, 7) semua komponen mulai dari gambar bergerak, suara tokoh, dan suara pengiring maka film animasi siap untuk digabungkan, proses penggabungan menggunakan *software Adobe Premiere Pro* dan dilakukan *rendering* hingga semua komponen menjadi satu *file*. 9) tahap terakhir adalah mendokumentasikan dalam bentuk *compact disk (CD)*.
- b. Berdasarkan hasil analisis kelayakan media, dinyatakan bahwa seluruh aspek penilaian baik dari ahli materi, ahli media, guru IPS maupun siswa, semua berkisar pada rerata 3,92 – 4,5 dengan kategori baik – sangat baik. Adapun rincian penilaian dari masing – masing ahli, ahli materi menilai sumber belajar ini dengan nilai aspek materi/isi rerata 4 dengan rentang skor >3,4 – 4,2 kategori baik. ahli media sumber belajar berbasis film animasi ini berdasarkan aspek tampilan dan audio serta aspek pembelajaran rerata skor 3,96 dengan rentang skor >3,4 – 4,2 kategori baik. Menurut Guru IPS dalam aspek pembelajaran dan kebahasaan serta aspek isi/materi menunjukkan rerata skor dengan rentang >4,2 kategori sangat baik, sedangkan pada aspek tampilan dan audio rerata 3,92 dengan rentang skor >3,4-4,2 kategori baik. Kemudian hasil uji coba lapangan menunjukkan rerata skor 4,06 dengan rentang skor >3,4-4,2 kategori baik. Dengan demikian film animasi sub-tema pengertian dan jenis lembaga sosial dalam pembelajaran di

SMP kelas VII yang telah dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa film animasi layak digunakan. Kelayakan tersebut berdasarkan penilaian validasi ahli materi, ahli media, guru IPS dan tanggapan siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti memberikan sumbang saran sebaiknya guru menggunakan film animasi sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan, optimal, dan memudahkan siswa dalam memahami materi terutama materi Pengertian dan Jenis Lembaga Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bambang Warsito. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran : Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Oemar Hamalik. 1982. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.

Putranto, Puthut Dwi. 2014. *Rating Film Animasi Keluarga Somat Kalahkan Upin Ipin*. (Online). (<http://tribunnews.com/seleb/2014/08/27/rating-film-animasi-keluarga-somat-kalahkan-upin-ipin>). Diakses tanggal 13 Februari 2015 pukul 10:54 WIB.

Proyek Pengembangan TKPK BP3K-Dep P Dan K. 1976. *Buku Pegangan Latihan Dasar Produksi Televisi Pendidikan Pengantar Graphics dan Animasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.

_____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

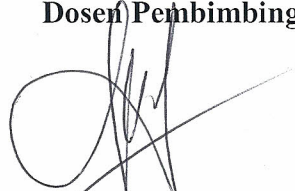
Yogyakarta, 29 Februari 2016
Menyetujui,

Reviewer



Dr. Taat Wulandari, M.Pd.
NIP. 19760211 200501 2 001

Dosen Pembimbing



Supardi, M.Pd.
NIP. 19730315 200312 1 001