

PENGEMBANGAN FILM KARTUN MATERI DAMPAK AKTIVITAS MANUSIA TERHADAP LINGKUNGAN ALAM SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SISWA KELAS VII SMP

Oleh: Ratna Dwi Puspitasari, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta,

ratratnaaa@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan film kartun materi dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam sebagai sumber belajar IPS siswa kelas VII SMP; dan 2) mengetahui kelayakan film kartun dengan materi dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam sebagai sumber belajar IPS untuk siswa SMP kelas VII berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, guru IPS SMP serta tanggapan siswa kelas VII.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)* dan mengacu pada model pengembangan Sugiyono. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Sleman. 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 ini menunjukkan bahwa: 1) pengembangan Film Kartun sebagai sumber belajar IPS dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu: pembuatan karakter, pembuatan sinopsis, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, pembuatan skenario, menentukan pengisi suara, menyusun semua bagian hingga menjadi film kartun; 2) berdasarkan ahli media, ahli materi dan guru IPS film kartun dengan materi dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam dinyatakan layak sebagai sumber belajar, dinyatakan layak dikarenakan seluruh aspek penilaian memperoleh hasil baik dari ahli materi, ahli media, guru IPS maupun siswa. Film kartun dinyatakan baik pada aspek tampilan dan audio dan layak untuk kelas VII SMP.

Kata kunci: *Film Kartun, Sumber Belajar, IPS*

**DEVELOPING A CARTOON MOVIE FOR THE TOPIC OF IMPACTS OF HUMAN
ACTIVITIES ON THE NATURAL ENVIRONMENT AS A SOCIAL STUDIES
LEARNING RESOURCE FOR GRADE VII STUDENTS OF JHS**

Ratna Dwi Puspitasari

12116211020

ABSTRACT

This research aimed to: 1) develop a cartoon movie for the topic of impacts of human activities on the natural environment as a Social Studies learning resource for Grade VII students of the junior high school (JHS), and 2) investigate the appropriateness of the developed cartoon movie based on the validation by a materials expert, a media expert, and a Social Studies teacher, and Grade VII students' responses.

This was a research and development (RnD) research referring to development model by Sugiyono. The research subject Grade VII students of SMP Negeri 1 Sleman. The instrument for collecting data was questionnaire by which validate by expert on academic, media and users. The instrument were analyzed by the quantitative descriptive technique.

The results of the research as follows. 1) The cartoon movie as a Social Studies learning resource was developed several stages, i.e.: character making, synopsis making, flowchart making, story board making, scenario making, sound dubbing setting, and arrangement of all parts into a cartoon movie. 2) According to the media expert, academic expert, and Social Studies teacher, the cartoon movie for the topic of impacts of human activities on the natural environment was appropriate as a learning resource. It was appropriate because all the assessment aspects were good according to the academic expert, media expert, Social Studies teacher, and students. The cartoon movie was good in the display and audio aspects and was appropriate for Grade VII of JHS.

Keywords: *Cartoon Movie, Learning Resource, Social Studies*

CATATAN:

Jika SMP Negeri 1 Sleman SMP diterjemahkan, terjemahannya Public Junior High School 1 of Sleman, disingkat Public JHS 1 of Sleman.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi penggunaan sumber belajar di sekolah. Dengan kemajuan teknologi mendorong para guru menciptakan sumber belajar yang beranekaragam dan menarik untuk digunakan. Sumber belajar dapat membantu pembelajaran berjalan lebih efektif, dan efisien. Dengan keunggulan yang dimiliki sumber belajar, menjadi daya tarik terhadap motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien apabila guru menggunakan alat dalam mendampingi dan membimbing siswa dalam pembelajaran. Menurut Sanaky (2015: 2) guru disarankan untuk dapat menggunakan berbagai alat yang efisien, baik yang dibuat sendiri oleh pengajar, maupun yang sudah tersedia dan dimiliki sekolah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Namun, sumber belajar IPS belum bervariasi untuk siswa SMP.

Salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien adalah film kartun. Film kartun memiliki tayangan yang menarik, bersifat humor dan lucu. Listya (2002: 79) menyatakan bahwa tayangan film kartun yang digemari adalah film kartun yang tidak monoton dan bersifat humor. Namun, film kartun belum dimanfaatkan sebagai sumber belajar.

Film kartun merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan untuk menggambarkan kejadian tertentu. Sadiman (2011: 45) menyatakan bahwa kartun adalah suatu gambar yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas. Penggunaan film kartun dalam pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memahami materi.

Tayangan film kartun memiliki manfaat tersendiri bagi pengguna film kartun. Putri (2012: 1) mengemukakan penggunaan sumber belajar menggunakan film kartun mengalami kenaikan kreativitas 89,5% dengan rata-rata ketuntasan belajar sebesar 80,35. Film kartun berhubungan dengan keterampilan karena film kartun didesain menggunakan gambar yang menarik dan menyenangkan sehingga mendorong siswa untuk berfikir kreatif. Dari beberapa pernyataan di atas maka diperlukan penggunaan film kartun sebagai sumber belajar IPS untuk mendorong kreativitas siswa dan memanfaatkan dalam memecahkan masalah pembelajaran.

Tayangan film kartun sudah banyak yang telah ditayangkan di televisi. Tayangan film kartun berjumlah 8 film, seperti doraemon, spongebob, pokemon, upin-ipin, sopo jarwo, petualangan Hasan, Petualangan Dido dan film kartun yang dirilis oleh Kemendikbud dengan

judul Menggapai Bintang. Daftar tayang film kartun yang paling digemari di televisi sebagai berikut:

Tabel 1. Tayangan Film Kartun yang paling digemari.

Film	Tayang	Jadwal Tayang
Doraemon	RCTI	Minggu, 07.30
Spongebob	Global TV	Setiap hari, 07.00
Pokemon	MNC TV	Minggu, 08.00
Tom and Jerry	Global TV	Setiap hari, 05.00

Sumber: 4muda.com

Film-film kartun yang tercantum dalam Tabel. 1 merupakan film kartun yang ditayangkan di televisi. *Content* di dalam film kartun tersebut bersifat menghibur, menyenangkan, tampilan gerak film kartun yang halus dan terlihat hidup. Namun *content* tayangan film kartun belum ideal yaitu penyampaian materi pembelajaran belum optimal, bahkan isi film kartun yang hanya fokus pada unsur hiburan dan terdapat unsur perkelahian.

Film kartun yang mengandung unsur pendidikan berjumlah 3 film yang berjudul Petualangan Hasan, Petualangan Dido dan film kartun yang dirilis oleh Kemendikbud berjudul Menggapai Bintang. Kelebihan dari film kartun tersebut, yaitu daya gerak tokoh yang halus dan penyampaian materi yang mudah dipahami. Namun, film kartun tersebut memiliki desain seperti video sehingga saat menonton film kartun harus dari awal hingga akhir.

Skripsi ini mengembangkan film kartun dengan materi pelajaran yang disajikan sederhana dan membutuhkan kemampuan siswa untuk belajar mandiri. Belajar mandiri dibutuhkan karena siswa dapat memutar ulang tayangan film kartun saat diperlukan bahkan dapat ditayangkan di manapun dan kapanpun. Dengan keunggulan tersebut, film kartun mudah dalam penggunaannya.

Perbedaan film kartun yang dikembangkan dengan film kartun yang telah dipublikasikan adalah film kartun yang telah dipublikasikan ditayangkan dalam bentuk video, jadi siswa hanya melihat jalan tayangnya film kartun. Namun film kartun yang dikembangkan memiliki beberapa bagian seperti petunjuk penggunaan, KI&KD, tujuan pembelajaran dan materi-materi yang dibagi menjadi 3 bagian, sehingga dalam penggunaan film kartun dibantu dengan *link* yang

memudahkan untuk memilih materi sesuai keinginan. Selain itu, film kartun dilengkapi dengan penjelasan berupa tulisan dan contoh gambar saat karakter tokoh menyampaikan materi.

Pemilihan materi film kartun mengenai dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam dikarenakan materi tersebut merupakan materi IPS yang banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Siswa diharapkan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam lingkungan alam yang dipengaruhi oleh aktivitas manusia. Film kartun sebagai variasi pembelajaran dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengembangkan film kartun yang menarik dan sederhana sebagai sumber belajar siswa. Penelitian difokuskan untuk mengembangkan film kartun dengan materi dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII serta mengetahui kelayakan film kartun untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS.

METODE PENELITIAN

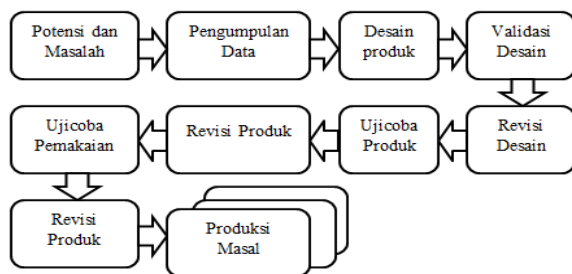
Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Penelitian *RnD* digunakan untuk menghasilkan produk serta menguji keefektifan dari produk yang dikembangkan. (Sugiyono, 2003: 333)

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2003: 334-338). Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Bagan Prosedur Penelitian Pengembangan menurut Sugiyono.



(Sugiyono, 2003: 334-338).

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Potensi Masalah

Potensi film kartun adalah tayangan yang banyak digemari, menyenangkan, menarik perhatian, motivasi bahkan dapat membantu untuk meningkatkan kreativitas. Dengan potensi yang dimiliki film kartun maka film kartun dapat menjadi sumber belajar yang baik. Masalah film kartun yaitu film kartun sudah banyak, tetapi *content* dalam film kartun belum optimal, karena hanya mengedepankan unsur hiburan tanpa menyampaikan unsur pendidikan khususnya materi pelajaran untuk siswa.

2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan agar dapat mengetahui kebutuhan pembelajaran, meliputi: a) studi Pustaka, yaitu pengumpulan teori-teori yang berhubungan dengan sumber belajar, film kartun dan IPS, serta menentukan materi yang dikaji dalam sumber belajar; b) tinjauan isi sumber belajar, menetapkan KI&KD dan indikator dengan materi dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam.

3. Desain Produk

Desain produk yang dilakukan meliputi: 1) pemilihan aplikasi yang akan digunakan; 2) pembuatan rancangan konsep awal yaitu sinopsis, skenario, karakter tokoh, pembuatan *background, backsong*; 3) pembuatan kisi-kisi instrument; 4) pembuatan instrument validasi; 5) pengembangan film kartun.

4. Validasi Desain

Validasi desain awal dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

5. Revisi Desain Produk

Dilakukan perbaikan desain sesuai dengan saran dan kritik dari ahli materi dan ahli media.

6. Uji Coba Produk

Dilakukan oleh 1 guru IPS SMP dan 6 siswa kelas VII SMP N 1 Sleman.

7. Revisi Produk

Dilakukan revisi setelah mengetahui kekurangan dalam uji coba terbatas.

8. Uji Coba Lapangan

Dilakukan pada satu kelas kepada 30 siswa kelas VII SMP N 1 Sleman.

9. Revisi Produk

Dilakukan penyempurnaan produk dan hasilnya akan menjadi produk akhir.

Dari 10 langkah yang disampaikan oleh Sugiyono, penelitian ini mengikuti langkah 1-9 dengan memodifikasi.

Definisi Operasional Variabel

1. Film Kartun

Film kartun memberikan manfaat positif kepada siswa untuk memotivasi, bahkan meningkatkan kreativitas dalam belajar. Micheal (2011: 118) mengemukakan “*Students in interacting with the cartoon stimuli, they are refining their own learning and understanding while at the same time be encourage to develop critical higher order cognitive skills*”

Dari pengertian di atas menjelaskan bahwa penggunaan film kartun, dapat membantu siswa memahami pembelajaran sementara pada saat yang sama film kartun dapat mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih tinggi dan kritis. Dengan demikian, kegunaan film kartun dapat mendorong siswa meningkatkan kemampuan kognitif.

2. Sumber Belajar

Sumber belajar digunakan untuk membantu siswa memahami materi baik di dalam kelas maupun belajar secara mandiri. Philias (2010: 126) mendefinisikan bahwa “*Availability of teaching/learning resource enhances the effectiveness of schools as there are basic thing that can bring about good academic performance in student*”. Dengan adanya pengajaran atau sumber belajar dapat meningkatkan efektivitas sekolah karena dapat meningkatkan prestasi akademik.

3. Pendidikan IPS

Pendidikan IPS merupakan ilmu pengetahuan yang tidak hanya mencakup materi pembelajaran, namun dapat memecahkan permasalahan dalam masyarakat. Supardi (2011: 182) mendefinisikan bahwa Pendidikan IPS menekankan pada keterampilan siswa dalam memecahkan masalah mulai dari lingkup diri sampai pada masalah yang kompleks.

Keterampilan untuk memecahkan masalah tidak hanya pada lingkup sosial namun di luar ilmu sosial.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara kuesioner.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan film kartun sebagai sumber belajar. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru IPS SMP dan tanggapan siswa SMP kelas VII.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Data kuantitatif yang diperoleh dari para responden melalui kuesioner dengan skala likert, dianalisis secara statistik kemudian dikonversikan menjadi skala lima. Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala lima menurut Widoyoko (2009: 238) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Ideal untuk Tiap Komponen/Materi

Rumus	Rerata Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat Baik (SB)
$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	>3,4 – 4,2	Baik (B)
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>2,6 – 3,4	Cukup (C)
$\bar{X}_i + 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	>1,8 – 2,6	Kurang (K)
$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang (SK)

Eko Putro Widoyoko (2009: 238)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahap yang terdiri dari tahap validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi guru IPS SMP serta tanggapan siswa kelas VII SMP.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi dilakukan dengan cara memberikan angket berupa lembar validasi kepada ahli materi yang mencakup aspek kesahihan, tingkat kepentingan, kebermanfaatan dan *learnability*. Tahapan validasi terhadap ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan validasi tahap pertama diketahui hasil validasi dengan total perolehan skor 66 dengan rerata skor 3.75 termasuk dalam kategori baik, sedangkan hasil validasi tahap kedua mengalami peningkatan dibanding validasi materi tahap pertama, dengan perolehan skor 71 dan rerata skor 3.94 dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam dua kali validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi dalam sumber belajar film kartun yang dikembangkan **layak untuk diujicobakan**. Hal ini dibuktikan dengan total skor dan rerata skor mengalami kenaikan penilaian. Total skor mengalami kenaikan sebanyak 5 skor dari 66 menjadi 71 dan rerata skor mengalami kenaikan 0.28 dari 3.66 menjadi 3.94.

2. Validasi Ahli Media

Validasi dilakukan dengan cara memberikan angket berupa lembar validasi kepada ahli media yang mencakup aspek kualitas isi/tujuan, aspek kualitas pembelajaran, aspek kualitas teknik. Tahapan validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan hasil validasi materi tahap pertama diperoleh total skor sebanyak 157 dengan rerata skor 4.02 termasuk dalam kategori baik, sedangkan hasil validasi tahap kedua mengalami kenaikan perolehan skor di setiap aspeknya dengan perolehan total skor 166, rerata skor 4.25 termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Dari hasil validasi media sebanyak dua kali tersebut, dapat dikatakan bahwa sumber belajar film kartun yang telah dikembangkan mengalami peningkatan sehingga **Sangat Baik** dan **Layak diujicobakan**. Hal ini terbukti dengan total skor dan rerata skor mengalami kenaikan sebanyak 9 dari 157 menjadi 166, sementara rerata skor mengalami kenaikan sebanyak 0.23 dari 4.02 menjadi 4.25.

3. Validasi Guru IPS SMP

Validasi oleh guru difokuskan pada aspek kualitas pembelajaran, aspek materi dan aspek tampilan/audio. Hasil validasi guru IPS pada aspek pembelajaran memperoleh rerata skor 4.18; aspek isi/materi 4.18 dan aspek tampilan/audio dengan rerata skor 4.5 memperoleh total skor sebanyak 164 dengan rerata skor 4.205 termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi dari guru mata pelajaran IPS mendapatkan skor 164 dengan rerata skor 4,20. Hal ini membuktikan bahwa film kartun dilihat dari aspek kualitas pembelajaran, aspek isi/materi dan aspek tampilan & audio termasuk dalam kategori **Sangat Baik** dan **layak untuk diujicobakan**.

4. Tanggapan Siswa Kelas VII SMP.

Uji coba dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas dilakukan oleh siswa kelas VII SMP N 1 Sleman dengan perolehan total skor sebanyak 361 dengan rerata skor sejumlah 4.008 termasuk ke dalam kategori baik.

Data hasil uji coba lapangan di dapatkan dari 30 siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Sleman yang menjadi objek uji coba dengan cara memberikan angket penilaian. Berdasarkan penilaian dan tanggapan siswa dalam uji coba lapangan memperoleh total skor sebanyak 64.1 dengan rerata skor sebanyak 4.40 termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, maka dapat diketahui bahwa film kartun sebagai sumber belajar mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini terbukti pada rerata keseluruhan uji coba lapangan yaitu 4,40 dan termasuk dalam kriteria **sangat baik**.

Pembahasan

1. Analisis Pengembangan Produk

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk film kartun materi dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam sebagai sumber belajar IPS siswa kelas VII SMP. Sumber belajar yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar IPS berdasarkan validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi oleh guru IPS SMP, dan uji coba pada siswa kelas VII SMP.

Film kartun yang dikembangkan sebagai sumber belajar didesain dengan dilengkapi menu-menu interaktif. Menu interaktif selain bertujuan untuk memudahkan dalam penggunaan film kartun juga dapat mendorong siswa untuk berfikir lebih kreatif dan kritis.

Maka perlu adanya sumber belajar yang baru agar menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran berupa sumber belajar berbasis film kartun.

2. Analisis Kelayakan Produk

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, memperoleh skor 3.94 dengan kategori baik dan layak untuk digunakan. Perolehan skor dari ahli materi merupakan perolehan skor terendah daripada validasi dari ahli media dan penilaian *user*. Hal ini dikarenakan materi memiliki beberapa kekurangan pada aspek kepentingan (*significant*) dengan perolehan skor 3.83 terendah daripada aspek yang lain. Kekurangan dalam aspek kepentingan (*significant*) pada ketepatan contoh-contoh dalam memperjelas materi dan kelengkapan materi yang disajikan.

Validasi dari ahli media memperoleh rerata skor 4.25 dengan kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar. Perolehan rerata skor tersebut dikarenakan beberapa aspek yang menarik, yaitu pada aspek kualitas isi/tujuan memperoleh skor rerata 4.3 dengan indikator pemilihan musik dan *sound effect* pada film kartun yang telah dikembangkan.

Hasil validasi oleh guru IPS SMP memperoleh skor 4.20 dan termasuk dalam kategori sangat baik. Perolehan rerata skor validasi guru IPS SMP sangat minim dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dikarenakan sumber belajar berupa film kartun menurut guru IPS SMP masih menggunakan bahasa yang belum konsisten dalam artian penggunaan bahasa menu interaktif masih menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Aspek dalam film kartun sebagai sumber belajar memiliki kekurangan dalam aspek isi/materi dengan perolehan skor 4.18 pada indikator penggunaan bahasa yang mudah dipahami.

Uji coba dilakukan sebanyak dua kali terhadap siswa, dibagi menjadi uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Uji coba terbatas yang dilaksanakan oleh 6 siswa kelas VII E SMP N 1 Sleman memperoleh rerata skor 4.08 termasuk dalam kategori baik. film kartun sebagai sumber belajar memperoleh kategori baik dikarenakan masih terdapat kekurangan yaitu pada indikator dialog antar tokoh.

Uji coba lapangan dilakukan oleh 30 siswa kelas VII D SMP N 1 Sleman memperoleh rerata skor 4.4 termasuk dalam kategori sangat baik. Kategori baik dalam film

kartun sebagai sumber belajar dikarenakan siswa tertarik pada musik pembuka film kartun, *sound effect* dan suara karakter tokoh sudah jelas.

Secara keseluruhan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa film kartun materi dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam sebagai sumber belajar IPS siswa kelas VII SMP yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan sehingga sudah dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai sumber belajar IPS.

Kajian Produk Akhir

Kelayakan film kartun yang dikembangkan termasuk dalam kategori baik. Hal ini berdasar pada hasil validasi ahli materi, ahli media dan guru IPS, serta tanggapan siswa kelas VII. Berikut adalah beberapa aspek yang menunjukkan kelayakan film kartun yang dikembangkan:

1. Kelayakan film kartun berdasarkan validasi ahli materi memperoleh skor akhir sebesar 3,94 termasuk dalam kategori **baik**.
2. Kelayakan film kartun berdasarkan validasi ahli media memperoleh skor akhir sebesar 4,25 termasuk dalam kategori **sangat baik**.
3. Kelayakan film kartun berdasarkan validasi guru IPS memperoleh skor akhir sebesar 4,20 termasuk dalam kategori **sangat baik**.
4. Tanggapan siswa mengenai film kartun pada uji coba terbatas termasuk dalam kategori **baik** dengan perolehan skor sebesar 4.008 sedangkan uji coba lapangan sebesar 4.40 termasuk dalam kategori **sangat baik**.

Simpulan

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa film kartun materi dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam sebagai sumber belajar IPS siswa kelas VII melalui beberapa tahapan, yaitu: tahap identifikasi potensi dan masalah terkait dengan film kartun; pengumpulan data berupa pengumpulan materi sesuai dengan KI&KD Kurikulum 2013.

Desain produk, mulai dari pembuatan ide cerita, karakter tokoh, skenario hingga *storyboard*. Pembuatan karakter tokoh yang digambar pergerakan dengan menggunakan pensil kemudian di scan dan diwarnai dengan bantuan aplikasi *Adobe Photoshop CS3*.

Pembuatan *background* dengan menggunakan aplikasi *CorelDraw X3*. Setelah itu, penggabungan semua unsur dengan bantuan aplikasi *Macromedia Flash Professional 8*, dilanjutkan dengan perekaman suara menggunakan aplikasi *Sound Recorder* kemudian *convert* dengan menggunakan aplikasi *Any Video Converter Ultimate* agar format rekaman suara menjadi *wav*. Setelah itu penggabungan semua unsur di *publish* agar film kartun dapat ditayangkan.

2. Kelayakan film kartun materi dampak aktivitas manusia terhadap lingkungan alam baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar dari sisi *content* dan tampilan.

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa film kartun 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 kartun sehingga pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan, optimal dan memotivasi siswa dalam memahami materi terutama materi Dampak Aktivitas Manusia terhadap Lingkungan Alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Listya Natadjaja. 2012. Jurnal Pengaruh Iklan untuk Anak Dibandingkan dengan Film Kartun Televisi terhadap Affektif Anak. *Jurnal Nirwana*. Vol.4, No.1. Halaman 79.
- Micheal M. van Wyk. 2011. The Use of Cartoons as a Teaching Tool to Enchange Student Learning in Economics Education. *Jurnal Soc Sci 26 (2): 117-130 (2011)*. *Jurnal University of the Free State Bloem Fontein South Africa*. Halaman 118.
- Philius, O. Y. 2010. Teaching/Learning Resource and Academic Performance in Matematics in Secondary School in Bondo District of Kenya. Vol. 6, No. 12 ISSN 1911-2007 E-ISSN 1911-2025. *Jurnal Asian Social Science*. Halaman 126.
- Putri, W. T. A. 2012. Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal UNESA*. Halaman 1.
- Sadiman, A. S. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanaky. 2015. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif: Buku Bacaan Wajib Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode RnD*. Bandung: Alfabeta.

Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.

Widoyoko, E.P. 2010. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.