

Pengembangan Film Animasi (Alin Nadira U) | 1

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**Pengembangan Film Animasi dengan Materi Perkembangan Kerajaan-
kerajaan Islam di Indonesia sebagai Sumber Belajar IPS
SMP kelas VII**

Disusun Oleh:

Alin Nadira Ulfah
NIM. 12416244013Telh dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri
Yogyakarta

Pada tanggal 27 Juli 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Anik Widiastuti, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		31 Agustus 2017
Dr. Nasiwan, M.Si Sekretaris		31 Agustus 2017
Drs. Agus Sudarsono, M.Pd Penguji		28 Agustus 2017

Yogyakarta, 31 Agustus 2017
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,**Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M.Ag**
NIP. 19620321 198963 1 001

PENGEMBANGAN FILM ANIMASI DENGAN MATERI PERKEMBANGAN KERAJAAN-KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS SMP KELAS VII

DEVELOPING AN ANIMATION MOVIE ON THE TOPIC OF THE DEVELOPMENT OF ISLAMIC KINGDOMS IN INDONESIA AS A SOCIAL STUDIES LEARNING RESOURCE FOR GRADE VII OF JHS

Oleh: Alin Nadira Ulfah, Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
Alin.nadiraa27@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) tahap pengembangan film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS kelas VII; 2) kelayakan film animasi tersebut untuk digunakan sebagai sumber belajar dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia untuk siswa SMP/MTs kelas VII.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VII SMP N 3 Godean. Teknik pengumpulan data berupa angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dan guru IPS untuk mengetahui kelayakan produk film animasi. Uji coba kemenarikan produk dilakukan oleh siswa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli media, guru, dan lembar angket penelitian untuk siswa. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) tahap pengembangan film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia yaitu: penyusunan materi, pembuatan skenario, pembuatan karakter, penyusunan suara, pembuatan *storyboard*, pembuatan *background*, pengisi suara, dan penggabungan keseluruhannya; 2) kelayakan film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS SMP diperoleh berdasarkan: a) hasil validasi ahli materi dengan skor 3.72 atau kategori “Baik”, b) validasi ahli media dengan skor 3.89 atau kategori “Baik”, c) validasi guru IPS dengan skor 3.9 atau kategori “Baik”, d) tanggapan siswa pada uji coba perorangan dengan skor 3.55 atau kategori “Baik” e) uji coba terbatas dengan skor 3,73 atau kategori “Baik”, f) uji coba lapangan utama dengan skor 3.87 atau kategori “Baik”, berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII sudah dinyatakan layak dan menarik serta dapat digunakan sebagai sumber belajar.

Kata kunci: *film animasi, sumber belajar, IPS.*

ABSTRACT

This study aims to investigate: 1) stages in developing an animation movie on the topic of the development of Islamic kingdoms in Indonesia as a Social Studies learning resource for Grade VII, and 2) the appropriateness of the animation movie as a learning resource of the development of Islamic kingdoms in Indonesia for Grade VII students of the junior high school (JHS)/Islamic junior high school (IJHS).

This was a research and development (R&D) study referring to Borg and Gall's development model. The research subjects were 32 students of Grade VII of SMPN 3 Godean. The data were collected by a questionnaire. The validation was done by a materials expert, a media expert, and a Social Studies teacher to assess the appropriateness of the animation movie product. The tryout of the product attractiveness was done by involving students. The data collecting instruments were validation sheets for the materials expert, media expert, and teacher and a research questionnaire for the students. The data were analyzed by the qualitative descriptive technique.

The results of the study are as follows. 1) The stages in developing the animation movie on the topic of the development of Islamic kingdoms in Indonesia included: materials design, scenario writing, character making, sound design, storyboard making, background making, sound dubbing, and total assembling. 2) The appropriateness of the animation movie on the topic of the development of Islamic kingdoms in Indonesia as a Social Studies learning resource in JHS was assessed through: a) the result of the validation by the materials expert with a score of 3.72, which was good; b) the validation by the media expert with a score of 3.89, which was good; c) the validation by the Social Studies teacher with a score of 3.9, which was good; d) the students' responses in the individual tryout with a score of 3.55, which was good; e) the small-scale tryout with a score of 3.73, which was good; f) the main field tryout with a score of 3.87, which was good. Based on the results, it can be concluded that the developed animation movie on the topic of the development of Islamic kingdoms in Indonesia as a Social Studies learning resource for Grade VII of JHS is appropriate and interesting and can be used as a learning resource.

Keywords: *animation movie, learning resource, Social Studies*

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini memang berkembang pesat. Perkembangan IPTEK memberikan dampak yang luar biasa bagi manusia diberbagai bidang. Bidang pendidikan juga mengalami manfaat dari perkembangan IPTEK tersebut, salah satunya adalah kemudahan dalam pembelajaran. Kemudahan tersebut tidak serta merta membawa dampak positif yang penuh dalam pembelajaran, misalnya penggunaan *gadget* yang menjadi kemudahan sering disalahgunakan. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran diharapkan mampu memudahkan siswa dan guru dalam memperoleh materi yang sesuai dengan pembelajaran, namun faktanya seringkali siswa yang luput dari pantauan menggunakan *gadget* tersebut untuk kepentingan lain.

Pemanfaatan IPTEK yang bijaksana memang memberikan dampak yang luar biasa bagi sekolah, salah satunya yaitu fasilitas sekolah yang lengkap dan dapat menunjang kebutuhan sekolah dalam upaya perbaikan kualitas pendidikannya. Teknologi yang semakin canggih diharapkan mampu membawa siswa dalam kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan, salah satunya pemanfaatan sumber belajar yang diharapkan mampu mendorong motivasi siswa untuk belajar. Pemanfaatan teknologi dalam sumber belajar menjadikan sumber

belajar tersebut lebih menarik, efisien, praktis, dan variatif.

Sumber belajar memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan kualitas pendidikan dapat dilihat dari fasilitas yang tersedia di sekolah, aneka macam sumber belajar yang digunakan, maupun dari siswa itu sendiri bagaimana mampu menyerap materi pembelajaran. Sebelumnya, sumber belajar lebih identik dengan buku. Oleh karena itu, buku sering kali menjadi satu-satunya sumber belajar yang digunakan di sekolah.

Sumber belajar akan membuat siswa lebih aktif dalam bertanya, mengamati, menalar, dan mencoba untuk mengkomunikasikannya sehingga materi dapat dipahami dan tujuan pembelajaran dapat dicapai. Sumber belajar dapat diperoleh siswa di dalam maupun di luar sekolah. Oleh karena itu, peserta didik dapat memperoleh sumber belajar tanpa di batasi. Sumber belajar memiliki jenis yang berbeda, dari sumber belajar cetak dan non cetak maupun sumber belajar yang berupa fasilitas dan berupa lingkungan. Berbagai jenis sumber belajar dapat diperoleh di sekitar siswa itu sendiri begitu juga dengan sumber belajar untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum yang

berlaku di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi dari beberapa disiplin ilmu. Somantri (2001: 74) berpendapat bahwa pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah. Tujuan pembelajaran IPS sendiri tidak hanya mencetak siswa yang mampu dan paham pada teori, tetapi juga mencetak siswa yang mampu bermasyarakat dengan baik serta peka terhadap masalah-masalah sosial.

Materi IPS sangat berkaitan dengan kehidupan masa lalu yang abstrak untuk dibawa di dalam kelas. Siswa harus memiliki imajinasi yang tinggi untuk menangkap kehidupan masa lalu yang dibawa di dalam kelas. Salah satu materi IPS yang terdapat di dalam kurikulum adalah perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Materi tersebut berisikan tentang proses masuknya Islam di Indonesia serta kerajaan-kerajaan Islam yang ada di Indonesia. Permasalahan yang muncul adalah bagaimana menggambarkan perkembangan kerajaan-kerajaan tersebut melalui gambaran nyata, tidak hanya membaca dalam buku teks saja. Oleh karena itu diperlukan alat bantu yang

dapat memberikan gambaran secara nyata, sehingga dapat menarik minat belajar siswa. Salah satunya adalah dengan mengembangkan film animasi sebagai sumber belajar IPS.

Sadiman, Raharjo, dan Haryono (2011: 57) menyampaikan bahwa film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Film animasi merupakan film yang disukai anak-anak. Salah satu faktor yang menyebabkan anak menyukai film animasi adalah penggunaan bahasa yang verbal, selain menggunakan bahasa yang verbal, bahasa gambar merupakan bahasa yang mudah dimengerti oleh anak. Bahasa gambar akan memudahkan anak untuk memahami pesan yang disampaikan (Tim Pustaka Familia, 2006: 187). Dewasa ini, tayangan televisi banyak menayangkan film animasi yang dikonsumsi oleh anak. Film animasi yang tayang di televisi terdapat adegan-adegan yang seharusnya tidak dikonsumsi anak seperti adegan kekerasan, seksisme, maupun mistis.

Penelitian yang dilakukan oleh Susanti, Candrasari & Indriastuti pada tahun 2009 diperoleh data bahwa tayangan film animasi 85% mengandung unsur kekerasan, seksisme, serta mistis. Hanya 15% yang mengandung unsur pendidikan dalam tayangan film animasi. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak film animasi yang tidak layak untuk dijadikan sumber belajar oleh anak-

anak karena mengandung unsur-unsur yang seharusnya dihindarkan dari anak-anak.

Berdasarkan *rating* yang diperoleh, beberapa serial televisi animasi yang mampu menyedot banyak peminat antara lain Adit & Sopo Jarwo memperoleh *rating* sebesar 2.5 poin dan *share* sebesar 12.9 persen, sementara Upin & Ipin memperoleh *rating* sebesar 2.3 poin dan *share* sebesar 18.2 persen sedangkan film animasi robot jepang “Doraemon” yang ditayangkan di RCTI memperoleh *rating* sebesar 2.4 poin dan *share* sebanyak 19.2 persen (Sukarna, 2016). Berdasarkan sumber lain animasi Boboi Boy memperoleh *rating* sebesar 3.7 poin dan *share* sebesar 23.3 persen (Triantono, 2015). Berdasarkan beberapa sumber yang didapat acara animasi yang banyak diminati oleh penonton adalah Adit dan Sopo Jarwo serta animasi asal Malaysia Upin & Ipin.

Berbeda dengan serial animasi yang tayang ditelvisi, dilansir dari situs www.imbd.com menganalisa beberapa film terpopuler bergenre animasi. Film tersebut diantaranya berjudul “*Angry Birds*” yang tayang pada tahun 2016, “*Sausage Party*” (2016), “*Zootopia*” (2016). “*Kung Fu Panda 3*” (2016), “*Inside Out*” (2015), “*The Incredibles*” (2014), “*Minions*” (2015), dan “*Frozen*” (2013). Film yang telah disebutkan diatas

merupakan 10 (sepuluh) film animasi yang terpopuler.

Film animasi perlu dikembangkan sebagai sumber belajar karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Rahmatullah (2011: 182) pemanfaatan film animasi terutama ketika film animasi menjadi hal baru bagi siswa, tentu saja memberikan pengalaman belajar baru yang lebih menyenangkan dan mampu menarik minat siswa untuk berpartisipasi dalam kelas. Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian Rahmatullah (2011: 182) menunjukkan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak IPS yang selama ini hanya disampaikan melalui buku-buku teks selama kegiatan pembelajaran. Film animasi sendiri sudah memiliki tempat tersendiri dari para penikmat film, khususnya bagi anak-anak. Film animasi saat ini telah berkembang pesat di layar televisi, seperti film upin & ipin, marsha and the bear, keluarga somat, Adit dan Sopo Jarwo dll. Film animasi yang mengandung unsur edukasi seharusnya lebih banyak dikembangkan untuk menambah ragam sumber belajar yang dapat digunakan oleh siswa dan guru.

Pentingnya pengembangan film animasi sebagai sumber belajar supaya anak dapat menonton film yang mampu menumbuhkan motivasi anak untuk belajar lebih

lanjut. Salah satu kelebihan film yang dikemukakan oleh Purnama (2013: 85) adalah menarik perhatian sehingga anak akan tertarik terhadap film tersebut beserta materi yang ada di dalamnya. Film animasi sejarah dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat (Nasution, 2011: 104) hal ini sangat mendukung agar film animasi lebih dikembangkan karena materi IPS juga berkaitan dengan masa lalu (sejarah).

Film animasi cocok dijadikan sumber belajar karena memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi objek dan hubungan-hubungannya yang masih konkret di pikiran anak (Purnama, 2013: 85). Film animasi yang di

Nyatanya, film animasi belum sepenuhnya digunakan sekolah sebagai sumber belajar siswa. Hal ini terlihat dari SMP N 3 Godean yang juga belum mengembangkan film animasi sebagai sumber belajar siswa. Sumber belajar yang digunakan oleh siswa dalam menunjang pembelajaran masih berupa gambar maupun video yang diunduh dari internet oleh guru. Selain gambar dan video sumber belajar yang dikembangkan masih berupa *power point* dan *blog* yang dibuat sendiri oleh guru. Belum dikembangkannya film animasi di SMP N 3 Godean, diharapkan nantinya film ini akan bermanfaat jika dikembangkan disekolah tersebut. Berdasarkan latar belakang

dalamnya memiliki unsur edukasi karena disajikan dalam bentuk gambar bergerak dan di dalamnya terdapat materi pembelajaran bukan sekedar hiburan, akan tetapi juga menjadi salah satu bentuk sumber belajar yang dikembangkan karena berkembangnya IPTEK. Pemilihan materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia karena sebagian besar penduduk Indonesia beragama Islam. Siswa diharapkan mampu memahami Kerajaan apa saja yang pernah berkembang di Indonesia. Film animasi ini nantinya dapat digunakan oleh siswa sebagai sumber belajar maupun dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran di dalam kelas.

tersebut maka penelitian ini mengembangkan film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII yang dikemas dalam bentuk yang lebih menarik serta untuk mengetahui kelayakan film animasi untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Borg and Gall (1983: 567) berpendapat:

“Educational R&D is an industry-based development

model in which the findings of research are used to design new product and procedures, which then are systematically field-tested, evaluated, and refined until the meet specified criteria of effectiveness, quality or similar standars”

(Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah model pembangunan berbasis industri di mana temuan penelitian yang digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai temuan penelitian tersebut memenuhi kriteria efektivitas, kualitas tertentu, atau standar tertentu).

Tempat dan Waktu Penelitian

Uji coba produk film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar dilakukan di SMP N 3 Godean yang beralamatkan di dukuh Krapyak, Desa Sidoarum, Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9 Mei sampai tanggal 30 Mei 2017.

Prosedur Pengembangan.

Penelitian pengembangan ini mengacu pada tahap penelitian milik menurut Borg & Gall tahap penelitian pengembangan mencakup sepuluh tahapan, yaitu: (1)

melakukan pengumpulan informasi; (2) melakukan perencanaan; (3) mengembangkan bentuk produk awal; (4) melakukan uji coba lapangan awal; (5) melakukan revisi hasil uji coba utama; (6) melakukan uji lapangan utama; (7) melakukan revisi produk operasional; (8) melakukan uji coba lapangan operasional; (9) melakukan penyempurnaan produk akhir; (10) mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Subjek Penelitian

Subjek Uji coba penilaian kemenarikan film animasi yaitu siswa kelas VII SMPN 3 Godean, yang terdiri dari 3 siswa kelas VII E untuk uji coba perorangan, 10 siswa kelas VII F untuk uji coba terbatas dan 32 siswa kelas VII D untuk uji coba lapangan.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner atau angket dengan bentuk *checklist* (√). Angket tersebut digunakan untuk menilai produk film animasi yang ditujukan kepada ahli materi, ahli media, guru IPS, sedangkan Siswa diminta untuk memberikan penilaian tentang kemenarikan produk film animasi yang dikembangkan.

b. Instrumen Penilaian

1) Instrumen Ahli Materi

Instrumen penelitian untuk ahli materi yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan, kejelasan, dan kebenaran materi yang disajikan dalam film animasi yang mencakup aspek sahah, tingkat kepentingan, kebermanfaatan, *learnbility*, dan menarik minat atau *interest*. Instrumen untuk ahli materi diadopsi dari beberapa pendapat ahli.

2) Instrumen Ahli Media.

Instrumen penelitian untuk ahli media yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Angket digunakan untuk menilai kelayakan film animasi yang mencakup tiga aspek, meliputi: a) kualitas isi dan tujuan, b) kualitas pembelajaran, dan c) kualitas teknik. Instrumen untuk ahli media diadaptasi dari pendapat ahli.

3) Instrumen Guru IPS

Instrumen untuk guru IPS berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan film animasi dari kesesuaian materi dan kesesuaian media dalam pembelajaran IPS. Instrumen penilaian guru mencakup tiga aspek, yaitu a) aspek pembelajaran dan kebahasaan, b) aspek isi/materi, dan c) aspek tampilan dan audio.

4) Instrumen Siswa

Instrumen yang digunakan untuk uji coba perorangan, uji coba terbatas, dan uji coba lapangan utama

berupa angket yang ditujukan kepada siswa. Melalui instrumen siswa tersebut, diperoleh tanggapan siswa atas kemenarikan produk film animasi. Instrumen penilaian siswa mencakup tiga aspek, yaitu: a) aspek isi/materi, b) kualitas pembelajaran, c) aspek teknis.

c. Teknis Analisis Data

Analisis data untuk kelayakan dan kemenarikan film animasi. Data kuantitatif yang diperoleh dari responden melalui angket dengan Skala Likert, dianalisis secara statistik deskriptif dengan langkah-langkah (a) pengumpulan data kasar: (b) pemberian skor untuk statistik kuantitatif: (c) skor yang diperoleh dikonversikan menjadi nilai dengan skala lima dengan uraian sebagai berikut:

Kriteria Skor

Sangat baik	=	5
Baik	=	4
Cukup	=	3
Kurang	=	2
Sangat kurang	=	1

Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala lima tersebut menurut Widoyoko (2009: 238) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Klasifikasi Penilaian Ideal untuk tiap Kompenen/ Materi Model Widoyoko (2009: 238)

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
$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	$> 2,6 - 3,4$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	$> 1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

(Widoyoko, 2009: 238)

Keterangan:

Skor maksimum ideal = 5

Skor minimum ideal = 1

Skor empiris = X

Rata-rata ideal = \bar{X}_i

Simpangan baku ideal = sb_i

$\bar{X}_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

$$= \frac{1}{2} (5 + 1) = 3$$

$sb_i = \frac{1}{6}$ (skor maksimum ideal - skor minimum ideal)

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

$$= 0,67$$

Tabel 2. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke Dalam Nilai

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$X > 4,2$	A	Sangat Baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	B	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	C	Cukup
2	$1,8 < X \leq$	D	Kurang
1	$X \leq 1,8$	E	Sangat Kurang

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah film animasi dengan materi Perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Tahap pengembangan produk secara prosedural mengacu pada tahap yang dikemukakan Borg & Gall.

a. Tahap Pencarian dan Pengumpulan Data.

Potensi dan masalah yang didapat dalam tahap pengumpulan data/ informasi didapatkan berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas khususnya pada mata pelajaran IPS serta berdasarkan hasil wawancara dengan Guru IPS, dimana siswa dikelas terlihat aktif dalam pembelajaran dan hasil dari

wawancara bahwa SMPN 3 Godean belum memiliki sumber belajar dalam bentuk film animasi khususnya dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

b. Tahap Perencanaan.

Tahap perencanaan diawali dengan tinjauan isi yang mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum 2013. Pemetaan KI dan KD dapat dilihat. Tahapan perencanaan selanjutnya adalah pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian.

c. Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk film animasi dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: 1) penyusunan materi, 2) pembuatan jalan cerita, 3) pembuatan karakter, 4) penyusunan percakapan, 5) pembuatan storyboard, 6) pembuatan *background*, 7) pengisi suara/*dubbing*, dan 8) proses animasi.

d. Validasi Desain.

Langkah selanjutnya adalah validasi desain. Pada tahap ini sumber belajar dalam bentuk film animasi dilakukan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan guru IPS. Validasi dilakukan guna memperoleh penilaian dan masukan guna menjadikan produk film animasi menjadi lebih baik serta layak untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS. Validasi dilakukan oleh validator yang berkompeten dalam bidangnya.

e. Analisis dan Revisi Produk Tahap I.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan validasi desain adalah analisis dan revisi produk tahap I. Pada tahap ini materi dan media yang telah divalidasi kemudian dilakukan analisis dan dilakukan perbaikan sesuai dengan kritikan, masukan dan saran dari ahli materi, ahli media dan guru IPS. Perbaikan dilakukan guna mendapatkan produk film animasi sebagai sumber belajar yang layak untuk digunakan.

f. Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Terbatas.

Tahap selanjutnya setelah melakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru IPS yaitu melakukan uji coba perorangan dan uji coba terbatas. Uji coba perorangan dan uji coba terbatas dilakukan di SMP N 3 Godean. Uji coba perorangan melibatkan 3 orang siswa kelas VII E SMP N 3 Godean yang diambil secara acak, sedangkan uji coba terbatas melibatkan 10 siswa kelas VII F.

g. Analisis dan Uji Coba Produk Tahap II.

Setelah dilakukan uji coba perorangan dan uji coba terbatas serta mendapatkan data dari uji coba, langkah selanjutnya adalah analisis dan revisi produk tahap II. Revisi produk tahap II dilakukan untuk perbaikan sebelum dilakukan uji coba lapangan operasional guna menjadikan produk film animasi

menarik untuk digunakan sebagai sumber belajar IPS.

h. Uji Coba Lapangan.

Subjek uji coba lapangan dalam penelitian ini adalah satu kelas VII D SMP N 3 Godean yang berjumlah 32 siswa dan dilakukan pada tanggal 13 Mei 2017. Uji coba lapangan dilakukan guna mengetahui kemenarikan produk film animasi dengan melibatkan subjek lebih banyak

i. Penyempurnaan

Produk Akhir

Penyempurnaan produk akhir dilakukan apabila dalam pelaksanaan uji coba pemakaian masih terdapat kekurangan. Pada uji coba lapangan siswa diminta memberikan komentar dan saran mengenai kemenarikan film animasi. Komentar dan saran siswa digunakan oleh peneliti guna penyempurnaan produk akhir.

j. Diseminasi dan Implementasi

Tahap diseminasi dan implementasi merupakan tahap akhir dari penelitian yang disebarluaskan. Istilah diseminasi dan sosialisasi tersebut merujuk pada hasil akhir dimana penelitian pengembangan yang dilakukan telah selesai dan siap untuk diujikan di depan dewan penguji.

Hasil Validasi

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi tahap pertama memperoleh skor 67 dan rerata skor 3.72 dengan kategori

baik. Setelah dilakukan validasi tahap pertama kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan pada validasi tahap pertama. Tahap kedua, validasi ahli materi memperoleh total skor 75 dan rerata skor 4.16 dengan kategori baik.

b. Hasil Validasi Ahli Media.

Validasi ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi tahap pertama memperoleh skor 131 dan rerata skor 3.36 dengan kategori cukup. Pada validasi ahli media, validator memberikan kritik, saran dan masukan untuk perbaikan film animasi. Setelah dilakukan perbaikan kemudian dilakukan validasi tahap II. Pada validasi tahap II memperoleh total skor 152 dan rerata skor 3.89 dengan kategori baik.

c. Hasil Validasi Guru IPS

Validasi oleh guru IPS dilakukan satu kali. Hasil validasi oleh guru IPS, mendapatkan skor 156 dengan rata-rata skor 3.9 yang masuk kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, produk film animasi yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh tanggapan positif dari guru IPS. Guru IPS menilai bahwa film animasi sebagai sumber belajar yang dikembangkan layak untuk digunakan siswa.

d. Data Hasil Uji Coba Produk

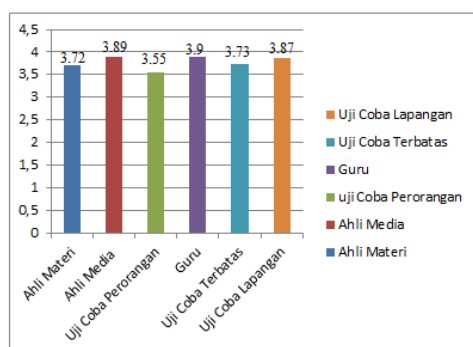
Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru IPS, selanjutnya dilakukan uji coba produk pada siswa untuk mengetahui kemenarikan film animasi sebagai sumber belajar. Subjek uji coba

produk adalah siswa kelas VII SMPN 3 Godean. Uji coba produk dilakukan sebanyak 3 kali yaitu pada uji coba perorangan, uji coba terbatas dan uji coba lapangan utama.

Subjek uji coba perorangan terdiri dari 3 orang siswa kelas VII E SMP N 3 Godean. Uji coba perorangan dilakukan pada tanggal 8 Mei 2017. Pada uji coba perorangan diperoleh total skor 160 dengan rerata skor 3.55 dan masuk kategori baik.

Subjek uji coba terbatas terdiri dari 10 orang siswa kelas VII F SMP N 3 Godean. Uji coba terbatas oleh siswa dilakukan pada tanggal 10 Mei 2017. Pada hasil uji coba terbatas diperoleh total skor 560 dan rerata skor 3.73 dengan kategori baik.

Uji coba lapangan utama terdiri dari satu kelas VII D SMP N 3 Godean yang berjumlah 32 siswa. Uji coba lapangan utama dilakukan pada tanggal 13 Mei 2017. Pada uji coba lapangan diperoleh total skor 1848 dan rerata skor 3.87 dengan kategori baik. Hasil tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1: Grafik Hasil Validasi dan Uji Coba Produk

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa:

- a. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS SMP kelas VII melalui beberapa tahap langkah pengembangan produk film animasi sebagai sumber belajar IPS meliputi: a) meneliti dan mengumpulkan data, b) perencanaan, c) mengembangkan bentuk produk awal, d) validasi ahli materi dan ahli media, e) analisis dan revisi produk tahap I, f) uji coba perorangan dan uji coba terbatas, g) analisis dan revisi produk tahap II, h) uji coba lapangan, i) penyempurnaan produk akhir, j) diseminasi dan implementasi.
- b. Kelayakan dan kemenarikan film animasi berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, guru IPS dan uji coba produk adalah sebagai berikut:
 - 1) Kelayakan film animasi sebagai sumber belajar dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia memperoleh rata-rata skor akhir dari ahli materi

- sebesar 3,72 dengan kategori baik.
- 2) Kelayakan film animasi sebagai sumber belajar dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia memperoleh rata-rata skor akhir dari ahli media sebesar 3,89 dengan kategori baik.
 - 3) Kelayakan film animasi sebagai sumber belajar dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia memperoleh rata-rata skor akhir dari guru mata pelajaran IPS sebesar 3,9 dengan kategori baik.
 - 4) Kemenarikan film animasi sebagai sumber belajar dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia memperoleh rata-rata skor akhir dari uji coba perorangan sebesar 3,55 dengan kategori baik, tanggapan siswa pada uji coba terbatas memperoleh rata-rata skor akhir dari uji coba terbatas sebesar 3,731 dengan kategori baik, dan tanggapan siswa pada uji coba lapangan memperoleh rata-rata skor akhir dari uji coba lapangan sebesar 3,87 dengan kategori baik.

Produk film animasi dengan materi perkembangan Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sebagai sumber belajar IPS yang dikembangkan dinyatakan layak dan

menarik untuk digunakan dengan rata-rata skor tahap uji coba semuanya memenuhi ketentuan perolehan minimal rata-rata skor > 3.4 – 4.2 atau kategori baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Bagi siswa
Bagi siswa dapat memiliki sumber belajar dalam bentuk yang lebih menarik berupa film animasi.
- b. Bagi Guru IPS
Guru dapat menjadikan film animasi ini sebagai varian sumber belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.
- c. Bagi Jurusan
Jurusan dapat menjadikan penelitian sebagai refrensi bagipenelitian selanjutnya untuk mengembangkan sumber belajar IPS yang lebih baik.
- d. Bagi Universitas
Universitas dapat menjadikan penelitian untuk tambahan literatur yang digunakan sebagai sumber belajar maupun penelitian yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W.R & Gall, M.D. (1983). *Educational Research An Introduction (4th ed)*. New York: Longman.
- Imbd. (2016). *Most Popular Animation Feature Films*. Diambil pada tanggal 15 Mei 2016 dari

- www.imbd.com/genre/animation.
Nasution. (2011). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purnama, B.E. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rahmatullah, M., (Agustus 2011). Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar. *Jurnal UPI*. 1, 182.
- Sadiman, A.S, Raharjo, R, Haryono, A., (2011). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sukarna, N. (9 Mei 2016). *Rating Acara TV Indonesia (PER- 3 Mei 2016)*. Artikel. Diambil pada tanggal 15 Mei 2016, dari <http://seleb.info/2016/05/09/rating-acara-tv-indonesia-per-3-mei-2016/>
- Somantri, M.N. (2001). *Menggagas Pemabaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E.D, Candrasari, Y & Indriastuti, Y. (10 Desember 2009). *Strategi Pencegahan Perilaku Negatif pada Anak-anak sebagai Akibat Tayangan Televisi dan Model Tayangan Edukatif untuk Anak-anak*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Implementasi Sistem Manajemen Kualitas ISO 2001-2008 dan IWA 2 dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Dosen dan Mahasiswa Fakultas EKonomi UPN “Veteran” Jawa Timur, di Surabaya.
- Tim Pustaka Familia. (2006). *Warna-warni Kecerdasan Anak dan Pendampingannya*. Yogyakarta: Kanisius.
- Triantono, J. (7 Januari 2015). “Adit & Sopo Jarwo” Sukses Geser “Mahabarata” di Puncak Rating TV Indonesia. Artikel. Diambil pada tanggal 15 Mei 2016 dari <http://soulofjakarta.com/index.php?modul=adit-&sopo-jarwo=-sukses-geser-mahabarata-di-puncak-rating-tv-indonesia.html&id=NDExNQ==&kat=3>.
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Reviewer

Yogyakarta,
Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Drs. Agus Sudarsono, M.Pd
NIP. 19530422 198011 1 001

Anik Widiastuti, M.Pd
NIP. 19841118 200812 1 001