

# Jurnal Pendidikan Agama Kristen

# REGULA FIDEI

Volume 8 | Nomor 1 | Maret 2023

## Pemanfaatan Video Animasi Kartun Berbasis *Macromedia Flash 8* Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Dunosel Ir. Koebanu<sup>1</sup>, Agustinus Maniyeni<sup>2</sup>, Maglon Ferdinand Banamtuan<sup>3\*</sup>  
Institut Agama Kristen Negeri, Kupang<sup>1,2,3</sup>  
Email Korespondensi: machonope@gmail.com<sup>3\*</sup>

**Abstract:** *This study aims to find out how the validator's responses and students' responses to the cartoon animation video media based on Macromedia Flash 8 with the material God is present in the developed universe. The research method used is Research and development (Research and development) with the Model Analysis Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations). Data was collected through a questionnaire/questionnaire to be assessed by the validator and students as respondents and then analyzed using quantitative descriptive. The results of the study showed that the animated cartoon video media based on Macromedia Flash 8 with the material Allah is Present in the Universe is suitable for use as a learning medium. This can be seen from the validation results of media experts at 85.26%, design experts at 92%, material experts at 85%, one-person test responses at 82%, small group tests at 89% and large group tests at 92.13%. So it can be concluded that cartoon animation video media is suitable for use in learning activities.*

**Keywords:** *Cartoon Animation Video; Macromedia Flash 8*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan validator dan respon peserta didik terhadap media video animasi kartun berbasis *Macromedia flash 8* dengan materi Allah hadir dalam alam semesta yang dikembangkan. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and development (Penelitian dan pengembangan) dengan model *Analysis Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations*). Data dikumpulkan melalui angket/ kuesioner untuk dinilai oleh validator dan siswa sebagai responden kemudian dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi kartun berbasis *Macromedia flash 8* dengan materi Allah Hadir dalam Alam Semesta layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil validasi ahli media sebesar 85,26%, ahli desain sebesar 92%, ahli materi sebesar 85%, respon uji satu orang sebesar 82%, uji kelompok kecil sebesar 89% dan uji kelompok besar sebesar 92,13%. Maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi kartun layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Macromedia Flash 8; Video Animasi Kartun

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keberagaman dalam Era modern ini sangat diwajibkan untuk semua orang terutama guru dan siswa untuk menguasai teknologi. Bukan hanya menguasai tetapi perlu dikembangkan baik secara individu maupun secara berkelompok. Pembelajaran merupakan hasil interaksi antara pengembangan dan pengalaman hidup dalam bentuk interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui proses informasi, transformasi, dan evaluasi.<sup>1</sup> Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar juga merupakan bantuan yang diberikan kepada peserta didik sehingga terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, serta pembentukan sikap dan menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik.<sup>2</sup> Bentuk dan saluran yang digunakan orang dalam menyalurkan pesan atau informasi. Sesuai dengan pernyataan tersebut, pemanfaatan media yang baik dapat berpengaruh terhadap tingkah laku belajar siswa. Dalam pengertian ini guru, buku dan lingkungan sekolah merupakan media. Pengertian media dalam proses belajar mengajar merupakan alat-alat grafis, foto grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal<sup>3</sup>.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perhatian dan minat belajar sehingga proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas menjadi lebih efektif. Berdasarkan pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa, media dalam pembelajaran sangatlah penting sebagai salah satu penghubung antara pendidik dan peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Media memiliki fungsi sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru dalam merangsang peserta didik sehingga dapat merespon materi pembelajaran yang dapat disampaikan dengan baik.<sup>4</sup> Sementara, bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri dari fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dan materi pembelajaran memiliki hubungan yang sangat erat apabila pemilihan media yang tepat dan menarik, akan memudahkan siswa dalam menangkap atau menyerap materi yang disampaikan oleh guru.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Sutiah, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 61.

<sup>2</sup> Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018), 96.

<sup>3</sup> Daddy Darmawan dan Kustandi, Cecep, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2020), 54.

<sup>4</sup> Ambiyar Jalinus dan Nizwardi, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: KENCANA, 2018), 171.

<sup>5</sup> Amir, Danis Panggabean dan Nurul Huda, *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis SAINS* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 81.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar harus mampu memberikan kekuatan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, setiap anak memiliki sifat yang berbeda satu sama lain, maka guru sebagai sumber belajar utama perlu memberikan perlakuan yang sesuai dengan karakter masing-masing peserta didik. Dengan demikian proses pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh setiap peserta didik. Guru harus secara bervariasi menggunakan sumber belajar dan memberi sebanyak mungkin kesempatan kepada peserta didik agar dapat berinteraksi dengan sumber belajar yang ada. Guru harus mampu mengkomunikasikan informasi kepada peserta didik dengan menggunakan dirinya sebagai suatu media komunikasi, menggunakan saluran-saluran sensori seperti: suara, penglihatan, peradaban, dan melakukan observasi serta evaluasi pada proses belajar mengajar.<sup>6</sup>

Peran guru adalah menyediakan, menunjukkan, dan memotivasi peserta didik dalam berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sebagai sumber belajar yang berupa orang melainkan juga sebagai sumber-sumber belajar yang lain. Wujud interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dapat bermacam-macam. Cara belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru memang merupakan salah satu wujud interaksi namun belajar dengan hanya mendengarkan saja dapat diragukan efektivitasnya. Belajar akan lebih efektif apabila memberikan banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu, melalui multi-metode dan multi-media. belajar dengan cara ini, peserta didik akan dapat banyak berinteraksi dengan aktif dan memanfaatkan potensi yang dimilikinya. Sumber belajar yang dikembangkan oleh peneliti berupa media audio visual berupa video animasi kartun yang mempunyai suara dan unsur gambar.<sup>7</sup>

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Wardoyo,<sup>8</sup> tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran mekanika teknik di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Purwarejo hasil penelitiannya menunjukkan minat dan motivasi belajar siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep pelajaran yang diajarkan dan disajikan secara langsung melalui film animasi yang ditayangkan selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Sekolah Dasar Inpres Lili, informasi yang diperoleh adalah sarana dan prasarananya cukup memadai berupa laptop, dan LCD/proyektor. Namun, sarana dan prasarana tersebut belum digunakan secara maksimal. Informasi yang diperoleh tentang kegiatan pembelajaran yang biasa digunakan adalah pembelajaran secara konvensional, sedangkan pembelajaran hanya berpusat pada guru.

---

<sup>6</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media & Sumber Belajar Teori & Prosedur*. Banjarmasin (Kalimantan Selatan: Laksita Indonesia, 2019), 146.

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> Tricipto Tunggal. Wardoyo, *Mengembangkan Model Pembelajaran Berbasis Video Animasi*, 2015, 27.

Media memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membangkitkan minat dan dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu dalam mengukur seberapa jauhnya proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, mendapatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.<sup>9</sup>

Animasi saat ini menjadi salah satu hal menarik bagi anak-anak bahkan bagi khalayak umum di negeri ini dengan perkembangan film animasi yang begitu pesat, didukung dengan media elektronik yang dapat menunjang dalam pembuatan animasi yang semakin menarik. Animasi selain sebagai hiburan, juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, juga sebagai penyampai pesan, bahkan dalam penyampaian pesannya lebih efektif karena mengandung unsur video dan audio.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat dimungkinkan untuk mengembangkan video animasi kartun dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen khususnya pada materi Allah Hadir dalam Alam Semesta. Dari kebutuhan tersebut satu aplikasi komputer yang tepat untuk pengembangan ini adalah *macromedia flash 8* karena bisa menggerakkan gambar kartun sehingga menjadi video animasi yang mengandung unsur cerita. Dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran teknologi informasi dalam bentuk video animasi kartun dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat mempengaruhi anak untuk terus belajar karena karakter anak yang suka akan video animasi kartun juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sarana ini dibuat melalui aplikasi *macromedia Flash 8* dan bisa di copy di *flashdisk* atau disebarkan melalui media sosial, untuk ditonton oleh siswa dan mempelajarinya agar lebih memudahkan siswa dalam memahami alur cerita dan karakter tokoh dalam cerita. Melalui video animasi kartun ini, siswa tidak hanya membayangkan bagaimana karakter tokoh dan jalannya cerita tersebut, tetapi siswa dapat menonton langsung tentang bagaimana alur cerita dan karakter tokoh tersebut dalam cerita maka kegiatan pembelajaran akan menjadi sangat menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Video Animasi Kartun Berbasis *macromedia Flash 8* Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

---

<sup>9</sup> Ari Suharjanto, Hery Sawiji, dan Tutik Susilowati, “Penerapan Media Pembelajaran dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Diklat Komunikasi,” *Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Administrasi Perkantoran, FKIP Universitas sebelas Maret Surakarta* (2013).

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan aplikasi media video animasi kartun berbasis *macromedia flash 8*. Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Alasan pemilihan model ini karena model ini mudah untuk dipahami, dikembangkan secara sistematis, yang bertumpu pada dasar teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini penyusunannya secara terprogram dan kegiatannya sistematis dalam upaya memecahkan masalah belajar yang berhubungan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak.<sup>10</sup>

Model *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* adalah suatu pendekatan yang penekanan analisis tentang bagaimana setiap komponen saling berinteraksi satu dengan yang lainnya dan berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada.<sup>11</sup>

Model pengembangan *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* memiliki keunggulan yaitu dilihat dari prosedur kerjanya yang sistematis, yaitu harus sesuai urutan dan tidak boleh di bolak-balik. Karena model ini bersifat sederhana dan terstruktur maka lebih mudah dipahami oleh pendidik.<sup>12</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan penelitian ini maka ada tiga tahap, yakni uji ahli media, uji ahli desain, dan uji ahli materi. Untuk itu, dapat dipaparkan hasil dari ketiga tahap, yakni sebagai berikut.

### Hasil Validasi Ahli Media

Produk pengembangan diserahkan kepada ahli media berbentuk media video animasi kartun. Validasi ini dilaksanakan oleh salah satu dosen yang memiliki keahlian dalam teknologi pembelajaran. Berikut adalah paparan hasil validasi ahli media dalam bentuk kuesioner yang dapat dilihat dalam tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Hasil Uji Ahli Media**

No	Pernyataan	F	N	P (%)	Validasi
----	------------	---	---	-------	----------

<sup>10</sup> I Gusti Putra, Tastra Dewa, dan Ignatius Suwatra, "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha 2* (2014): 1-26.

<sup>11</sup> Sugianti Rayanto dan Yudihari, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek* (Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute, 2020), 59.

<sup>12</sup> Putra, Dewa, dan Suwatra, "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," 5.

1	Media yang disajikan sudah menarik secara visual	4	5	80	Setuju
2	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	5	5	100	Sangat Setuju
3	Media yang disajikan mudah digunakan atau sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4	5	80	Setuju
4	Penggunaan media dapat menarik rasa ingin tahu siswa	4	5	80	Setuju
5	Penggunaan media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	4	5	80	Setuju
6	Kemenarikan warna pada media	4	5	80	Setuju
7.	Kejelasan ilustrasi gambar	4	5	80	Setuju
8.	Media video animasi kartun berbasis <i>macromedia flash 8</i> dapat dijalankan di beberapa <i>software</i>	5	5	100	Sangat Setuju
9.	Media video animasi kartun berbasis <i>macromedia flash 8</i> bisa dimanfaatkan kembali dalam pembelajaran untuk mengembangkan pembelajaran lain	4	5	80	Setuju
10.	Media video animasi kartun berbasis <i>macromedia flash 8</i> tidak membosankan	4	5	80	Setuju
11.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD	4	5	80	Setuju
12.	Kemampuan media mengurangi verbalisme dalam pembelajaran	4	5	80	Setuju
13.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa	4	5	80	Setuju
14.	Kemenarikan media dalam merangsang hasrat belajar	4	5	80	Setuju
15.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	5	5	100	Sangat Setuju
16.	Kepraktisan media untuk digunakan dalam perangkat lain(media sosial, <i>Handphone</i> , komputer dan laptop).	5	5	100	Sangat Setuju
17.	Kemenarikan gambar ilustrasi	4	5	80	Setuju
18.	Kemenarikan warna font yang digunakan	4	5	80	Setuju
19	Efisiensi penggunaan media dalam berbagai situasi	5	5	100	Sangat setuju
<b>Total</b>				1620	

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media terhadap media pembelajaran video animasi kartun berbasis *macromedia flash 8* materi Allah Hadir dalam Alam Semesta dikatakan sangat layak dengan nilai presentase sebesar 85,26%. Validasi dari ahli media, tidak ada komentar dan kritik, hanya memberikan saran agar media video animasi kartun berbasis *macromedia flash 8* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. sehingga tidak perlu untuk merevisi produk sesuai saran ahli media.

### Hasil Validasi Ahli Desain

Produk pengembangan diserahkan kepada ahli desain berbentuk media video animasi kartun. Validasi ini dilakukan oleh salah satu dosen yang memiliki keahlian dalam mendesain teknologi media pembelajaran. Berikut ini adalah paparan hasil validasi ahli desain dalam bentuk kuesioner yang dapat dilihat dalam tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Ahli Desain**

No	Pernyataan	f	N	P (%)	Validasi
1	Tampilan sesuai dengan karakter siswa kelas III SD	4	5	80	Setuju
2	Tata letak gambar pada video animasi kartun menarik	5	5	100	Sangat Setuju
3	Tokoh guru dalam video animasi kartun tepat	5	5	100	Sangat Setuju
4	Pemilihan tokoh dan karakter sesuai dalam cerita	5	5	100	Sangat Setuju
5	Pengisi suara sesuai dengan karakter tokoh dalam cerita	5	5	100	Sangat Setuju
6	Video yang disajikan sudah sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Setuju
7	Resolusi gambar	4	5	80	Setuju
8	Desain gambar	4	5	80	Setuju
9	Tampilan jenis font	4	5	80	Setuju
10	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat	5	5	100	Sangat Setuju
11	Warna huruf yang digunakan sudah tepat	4	5	80	Setuju
12	Bahasa yang digunakan sudah tepat	5	5	100	Sangat Setuju
13	Harmonisasi penggunaan warna sudah tepat	4	5	80	Setuju
14	Desain <i>layout</i> media sudah proporsional	4	5	80	Setuju
15	Suara sudah jelas	5	5	100	Sangat Setuju
16	Pemilihan efek suara atau <i>sound effect</i> sudah sesuai	5	5	100	Sangat Setuju
17	Komposisi warna pada media	4	5	80	Setuju
18	Ilustari gambar dalam video animasi kartun memperjelas materi	5	5	100	Sangat Setuju
19	Tampilan <i>background</i> dalam video animasi kartun berbasis <i>macromedia flash 8</i> sudah sesuai	5	5	100	Sangat Setuju
20	Kejelasan tulisan dan penggunaan kata pada dialog antara guru dan siswa sudah tepat	5	5	100	Sangat Setuju

<b>Total</b>	1840
--------------	------

Berdasarkan hasil revisi dari ahli desain pembelajaran media video animasi kartun berbasis *macromedia flash* 8 materi Allah Hadir dalam Alam Semesta dikatakan sangat layak dengan nilai presentase 92%. Validasi dari ahli desain dikatakan sudah baik hanya perlu perbaikan pada latar atau *background* tujuan pembelajaran. Setelah diperbaiki media ini tidak perlu diperiksa kembali oleh ahli desain.

### Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan diserahkan kepada ahli materi berbentuk media video animasi kartun. Validasi ini dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen yang bertujuan untuk menilai kesesuaian produk dengan materi pelajaran. Paparan hasil validasi ahli materi dalam bentuk angket yang dapat dilihat dalam tabel 3 sebagai berikut.

**Tabel 3 Hasil Uji Materi**

No	Pernyataan	f	N	P (%)	Validasi
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD)	4	5	80	Setuju
2	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Setuju
3	Kelengkapan materi yang di sajikan dalam video animasi kartun	4	5	80	Setuju
4	Kedalaman materi yang disajikan dalam video animasi kartun	5	5	100	Sangat Setuju
5	Kesesuaian isi materi video dengan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat Setuju
6	Ketepatan materi dalam video animasi kartun	4	5	80	Setuju
7	Dapat mempermudah dalam memahami pelajaran	5	5	100	Sangat Setuju
8	Bisa digunakan oleh siswa dalam belajar mandiri	5	5	100	Sangat Setuju
9	Motivasi atau gairah belajar siswa meningkat ketika menggunakan video animasi kartun.	4	5	80	Setuju
10	Rasa ingin tahu siswa dapat meningkat	5	5	100	Sangat Setuju
11	Media video animasi kartun bisa digunakan dalam semua situasi	4	5	80	Setuju
12	Media video animasi kartun ketika digunakan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar	4	5	80	Setuju
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	5	80	Setuju

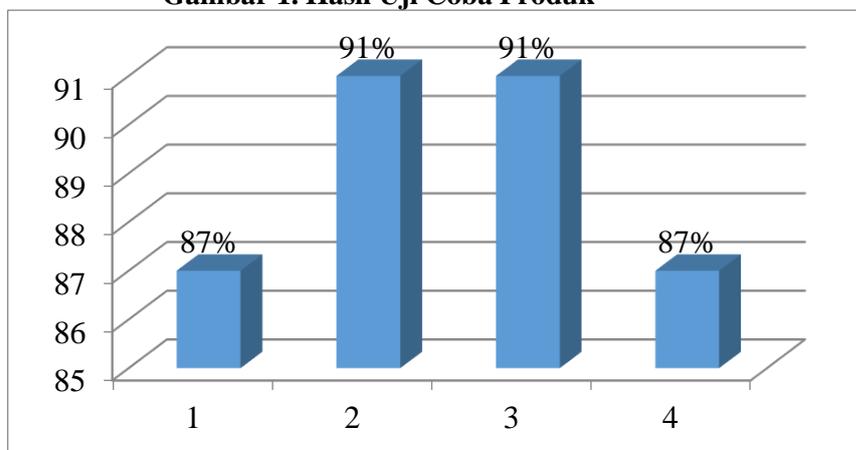
14	Kesesuaian uraian isi pembelajaran dan gambar dalam media video animasi kartun sesuai.	4	5	80	Setuju
15	Materi yang disajikan dalam video animasi kartun sudah jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Setuju
16	Kejelasan urutan materi dalam video animasi kartun	4	5	80	Setuju
17	Kesesuaian audio dengan materi.	4	5	80	Setuju
18	Kejelasan materi dengan tema Allah hadir dalam alam semesta.	4	5	80	Setuju
19	Kesesuaian materi yang disajikan dengan silabus	4	5	80	Setuju
20	Materi yang diberikan dalam media video animasi kartun sudah sesuai dengan kebutuhan mengajar guru.	4	5	80	Setuju
<b>Total</b>				1700	

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi terhadap materi pembelajaran video animasi kartun berbasis *macromedia flash* 8 materi Allah Hadir dalam Alam Semesta dikatakan sangat layak dengan nilai presentase sebesar 85%. Validasi dari ahli materi ini tidak ada komentar dan kritik, ahli hanya memberikan saran agar terus mengembangkan video-video animasi tentang cerita Alkitab untuk membantu sekolah-sekolah atau pihak-pihak yang membutuhkan. Karena tidak ada komentar dan kritik maka produk tidak perlu direvisi.

**Hasil Uji Coba Produk**

Uji produk dapat dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa kelas III C Sekolah Dasar Inpres Lili dengan materi Allah Hadir dalam Alam Semesta. Hasil rekapitulasi respon siswa dilihat pada grafik 1 yakni sebagai berikut:

**Gambar 1. Hasil Uji Coba Produk**



Berdasarkan hasil uji coba pada kelompok kecil menggunakan angket. Maka Rata-rata skor presentasi yang didapatkan adalah sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian produk tidak perlu direvisi dan media pembelajaran video animasi kartun materi Allah Hadir dalam Alam Semesta dikatakan sangat layak digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran video animasi kartun berbasis *macromedia flash 8* materi Allah Hadir dalam Alam Semesta yang dikembangkan sesuai dengan prosedur pelaksanaan model *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Pengembangan produk menggunakan *software macromedia flash 8* yang didukung oleh *software* pendukung lain seperti *voicer recorder, gift maker, swifel, converter online*, dan *google* yang mengacu pada naskah yang telah dibuat. Produk yang dihasilkan dapat dikatakan layak untuk digunakan didalam kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas. Proses media pembelajaran video animasi kartun melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi dari para ahli maka diperoleh produk media pembelajaran video animasi kartun masuk dalam kategori layak.

### **Pengujian Kelayakkan Media Pembelajaran Video Animasi Kartun Oleh Para Ahli**

Berdasarkan data yang diperoleh pada proses pembuatan media pembelajaran video animasi kartun, dapat diketahui bahwa produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan materi Allah Hadir dalam Alam Semesta. kelayakan produk bisa dilihat dari data yang diperoleh pada saat proses validasi produk terhadap ahli media, ahli desain, dan ahli materi.

Hasil pengujian produk oleh ahli media dikatakan valid dengan skor presentase sebesar 85,26% dari nilai maksimal 100% dengan kategori sangat layak. Penilaian oleh ahli desain dari aspek desain pembelajaran mendapatkan skor presentase 92% dari nilai maksimal 100% dengan kategori sangat layak. Hal ini dapat diartikan bahwa produk media pembelajaran video animasi kartun layak untuk digunakan di dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian oleh ahli materi dari aspek materi pembelajaran mendapatkan skor presentase sebesar 85% dari skor maksimal 100% dengan kategori sangat layak. Hal ini dapat diartikan bahwa produk media pembelajaran video animasi kartun dengan materi Allah Hadir Dalam Alam Semesta dinyatakan layak digunakan didalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli diatas, dapat diartikan bahwa produk yang dibuat dinyatakan telah memenuhi syarat yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai berdasarkan teori bahwa multimedia sebenarnya sangat dibutuhkan di sekolah karena dengan multimedia proses

pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih lengkap juga dapat menjadi alat pengajaran elektronik yang dapat membantu pengajar<sup>13</sup>.

Kesimpulan dari beberapa gambaran data diatas menyatakan bahwa produk media pembelajaran video animasi kartun materi Allah Hadir dalam Alam Semesta, dari aspek kualitas media, desain dan materi dinyatakan sangat layak.

Berdasarkan gambaran mengenai produk, responden setuju bahwa media pembelajaran video animasi kartun materi Allah Hadir dalam Alam Semesta menarik, dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran video animasi kartun dari hasil uji coba dapat disimpulkan sebagai berikut: Hasil pengembangan ini berbentuk produk video animasi kartun, dengan tahapan yang dimulai dari menganalisis terlebih dahulu potensi dan masalah, pengumpulan data dan materi pokok, desain naskah, pengujian, revisi, validasi, dan implementasi di sekolah kemudian di evaluasi. Produk ini berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk kelas III Sekolah Dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan materi Allah Hadir Dalam Alam Semesta; 2). Produk video animasi kartun ini dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. *Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI, 2010.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media & Sumber Belajar Teori & Prosedur*. Banjarmasin. Kalimantan Selatan: Laksita Indonesia, 2019.
- Jalinus, Nizwardi, dan Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA, 2018.
- Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA, 2020.
- Panggabean, Nurul Huda, dan Amir Danis. *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis SAINS*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Putra, I Gusti, Tastra Dewa, dan Ignatius Suwatra. "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris." *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha 2* (2014): 1.
- Rayanto, Yudihari, dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute, 2020.
- suardi, Moh. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Suardi, Moh. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Suharjanto, Ari, Hery Sawiji, dan Tutik Susilowati. "Penerapan Media Pembelajaran dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Diklat Komunikasi." *Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Administrasi Perkantoran, FKIP Universitas sebelas Maret Surakarta* (2013).
- Sutiah. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.

---

<sup>13</sup> Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori dan Pengembangannya* (Yogyakarta: ANDI, 2010), 70.

Wardoyo, Tripto Tunggal. *Mengembangkan Model Pembelajaran Berbasis Video Animasi*, 2015.