

PENGEMBANGAN ANIMASI 2D MENGENAI KESOPANAN PADA PENDIDIKAN BERKARAKTER UNTUK MEMBUAT SUASANA MENYENANGKAN**Yahya Setiadi¹, Sri Widiyanti², Muhammad Setiyawan³**

Program Studi Informatika STMIK AMIKOM Surakarta

yahya.setiadi2001@gmail.com

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini mengembangkan video animasi bertema kesopanan untuk pada moral anak-anak dengan menekankan penggunaan kata-kata seperti "maaf," "tolong," "terima kasih," dan "permisi". Menggunakan model ADDIE, penelitian ini meliputi analisis kebutuhan, desain *storyboard*, pengembangan animasi, implementasi kepada 26 siswa kelas 2 SDN Gumpang 1, dan evaluasi menggunakan kuesioner. Hasil evaluasi menunjukkan skor rata-rata 81,9, menandakan produk animasi sangat baik dan efektif dalam menyampaikan materi kesopanan serta diterima dengan baik oleh siswa.

Sejarah Artikel*Submitted: 30 Agustus 2024**Accepted: 5 September 2024**Published: 6 September 2024***Kata Kunci**

Animasi, Metode ADDIE, Kesopanan.

Pendahuluan

Menurut UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung peserta didik dalam mengembangkan berbagai potensi mereka, seperti kebaikan, spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan. Kepribadian yang terbentuk ini disebut karakter, yang mencakup sifat-sifat yang menunjukkan kebaikan dan kematangan moral (Hafidz et al., 2023).

Anak-anak, sebagai generasi penerus bangsa, memiliki peran penting dalam masyarakat dan perlu dibentuk menjadi individu berkualitas dan bermoral. Untuk meningkatkan moral mereka, proses pembelajaran di sekolah harus mencakup penerapan empat kata penting maaf, tolong, terima kasih, dan permisi. Penggunaan kata-kata ini mendukung perkembangan mental anak, mempermudah interaksi sosial, dan membentuk karakter positif (Mutiara Nst et al., 2023).

Untuk mengatasi masalah tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran inovatif seperti media animasi. Saat ini, pendidikan menekankan partisipasi aktif siswa, sehingga peran guru tidak hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai perancang strategi pengajaran. Untuk membuat proses belajar lebih menarik, guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, salah satunya dengan menggunakan media animasi (Simanjuntak et al., 2021).

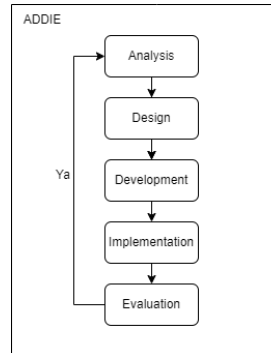
Animasi 2D, sebagai media perantara, menawarkan daya tarik melalui audio dan visual yang memudahkan penyampaian pesan secara sederhana dan mudah dipahami, bahkan oleh orang yang tidak familiar dengan animasi. Dengan kemampuan animasi untuk menggambarkan hal-hal yang kompleks dan sulit dijelaskan dengan kata-kata, ia memberikan penjelasan yang lebih kreatif dan imajinatif (Yasa et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mengembangkan media animasi 2D guna menghasilkan produk video yang mampu diputar dalam pembelajaran dan layak dipergunakan dengan harapan membuat moral siswa menjadi lebih baik.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk animasi bertema kesopanan dalam bentuk media cerita pembelajaran. Produk yang akan dihasilkan adalah video animasi yang

menangani masalah kesopanan dalam penggunaan kata maaf, terima kasih, dan tolong, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini melibatkan lima langkah utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Iriyanto et al., 2023).



Gambar 1. Alur ADDIE

1. Analisis

Pada tahap ini, penulis menganalisa konsep dan kebutuhan dalam mengembangkan produk serta menetapkan tujuan untuk menilai kelayakan produk dengan kebutuhan.

2. Design

Tahapan ini merancang gambaran awal dengan storyboard untuk mempermudah dalam pengembangan animasi.

3. Development

Setelah gambaran awal terbentuk, pembuatan karakter beserta background dilakukan dan dilanjutkan dengan pembuatan animasi menjadi pergerakan. Lalu masuk dalam editing ringan dan melakukan rendering menjadi format yang mudah dibuka.

4. Implementation

Tahapan ini dilakukan dengan memperlihatkan video animasi yang sudah jadi pada siswa dengan jumlah murid 26 di kelas 2 SDN Gumpang 1.

5. Evaluation

Tahap ini penulis melakukan pembagian kuesioner terhadap 26 siswa dengan tujuan mengetahui kelayakan produk animasi 2D yang dibuat menggunakan penilaian dan penghitungan skala likert 5 dengan rumus dan interpretasi berikut :

Penilaian skala likert 5 dengan nilai sangat kurang (1), kurang (2), cukup baik (3), Baik (4), Sangat Baik (5). Maka penghitungannya adalah dengan rumus :

$$\text{Rumus index \% : Total Skor} / Y \times 100$$

Maka didapatkan skor dan intrepetasi kriteria seperti berikut :

Tabel 1. Intrepetasi Kriteria

Angka	Kriteria
0%-19,9%	Sangat kurang
20%-39%	Kurang

40%-59%	Cukup
60%-79%	Bagus
80%-100%	Sangat Bagus

Hasil dan Pembahasan

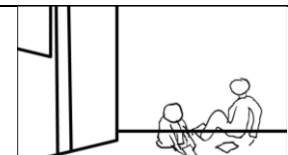
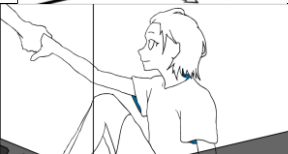
1. Tahap Analysis

Tahapan ini penulis lakukan dengan cara mengobservasi dan melakukan wawancara dengan data yang diperoleh adalah bahwasannya siswa masih banyak yang kurang mengetahui kesopanan ketika berbicara, hal tersebut dirasa malu karena anak belum mengetahui kekuatan kata maaf, tolong, dan terima kasih. Lalu pada didapat juga penggunaan proyektor guna melakukan pencairan suasana untuk membuat suasana menyenangkan di kelas sudah dilakukan, tetapi karena keterbatasan materi maka diperlukan adanya media animasi yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan kesopanan. Kebutuhan yang diperlukan adalah penggunaan proyektor dengan waktu pada pembelajaran yang relatif singkat atau bias dikatakan untuk *ice breaking*

2. Tahap Design

Tahapan ini dibuat dengan merancang storyboard dan karakter beserta background untuk memudahkan langkah pengembangan dengan hasil seperti berikut:

Tabel 2. Penggalan *storyboard*

No	Gambaran	Keterangan
1		Karakter memungut buku yang berserakan sembari meminta maaf
2		Karakter mengulurkan tangan
3		Karakter mengucapkan maaf kembali dan ingin melanjutkan perjalanan

Pada tabel tersebut merupakan penggalan *storyboard* dimana karakter meminta maaf setelah menabrak orang.

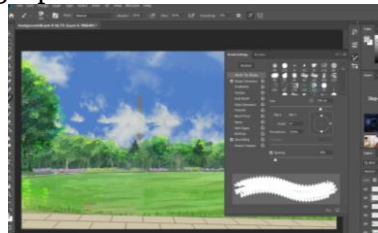
3. Tahap Development

Setelah *storyboard* terbentuk, pembuatan karakter dan *background* dilakukan menyesuaikan kebutuhan visual anak yaitu animasi kartunis dan dilanjutkan dengan pembuatan animasi beserta editing ringan dan melakukan rendering menjadi format mp4



Gambar 2. Desain Karakter

Pada gambar tersebut, desain karakter dibuat dengan ciri anak sekolahan berseragam merah putih lengkap.



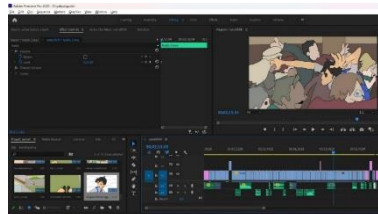
Gambar 3. Penggalan Background

Background dibuat menggunakan fungsi dari *tool brush* Adobe Photoshop dan ekstensi tambahan yang sudah disediakan oleh banyak orang pada kanal youtube.



Gambar 4. Pembuatan animasi

Pembuatan pergerakan dalam animasi dengan teknik *frame by frame* Pada Adobe Animate yaitu terdapat gambar pada tiap frame yang disusun seolah menjadi gambar yang bergerak.



Gambar 5. Proses editing

Setelah semua animasi dibuat, maka masuk dalam *editing* dimana semua animasi disusun menjadi sebuah cerita dan dimasukkan beberapa efek suara beserta *dubbing* lalu dirender dengan format mp4.

4. Implementation

Tahapan ini dilakukan dengan memperlihatkan video animasi yang sudah jadi pada siswa dengan jumlah murid 26 di kelas 2 SDN Gumpang 1 dengan suasana para murid fokus terhadap video animasi yang ditayangkan.



Gambar 6. Implementasi

5. Evaluation

Tahap ini penulis melakukan pembagian kuesioner dengan skala likert 5 terhadap 26 siswa dengan tujuan mengetahui kelayakan produk animasi 2D yang dibuat dengan hasil perolehan sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Analisa Data

No	Nama	Skor	Kriteria
1	Siswa 1	86	Sangat Bagus
2	Siswa 2	84	Sangat Bagus
3	Siswa 3	92	Sangat Bagus
4	Siswa 4	86	Sangat Bagus
5	Siswa 5	88	Sangat Bagus
6	Siswa 6	90	Sangat Bagus
7	Siswa 7	82	Sangat Bagus
8	Siswa 8	82	Sangat Bagus
9	Siswa 9	86	Sangat Bagus
10	Siswa 10	72	Bagus
11	Siswa 11	88	Sangat Bagus
12	Siswa 12	80	Sangat Bagus
13	Siswa 13	82	Sangat Bagus
14	Siswa 14	84	Sangat Bagus
15	Siswa 15	86	Sangat Bagus
16	Siswa 16	78	Bagus
17	Siswa 17	82	Sangat Bagus

Tabel 3. Lanjutan

No	Nama	Skor	Kriteria
18	Siswa 18	74	Bagus
19	Siswa 19	82	Sangat Bagus
20	Siswa 20	78	Bagus
21	Siswa 21	90	Sangat Bagus
22	Siswa 22	66	Bagus
23	Siswa 23	80	Sangat Bagus
24	Siswa 24	78	Bagus
25	Siswa 25	72	Bagus

26 Siswa26
Rata-rata

82 Sangat Bagus
81.9 Sangat bagus

Dari hasil penghitungan rata-rata skor yang didapat adalah 81,9 dan masuk dalam kriteria sangat bagus, dalam hal ini peneliti mengetahui pandangan dari siswa bahwa video animasi 2D sudah cukup memuaskan dari segi animasi hingga materi.

Kesimpulan

Pengembangan media animasi 2D dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan pendidikan karakter, khususnya dalam aspek kesopanan seperti penggunaan kata maaf, terima kasih, dan tolong. Melalui penerapan model pengembangan ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, peneliti berhasil menciptakan video animasi yang layak sebagai alat bantu pembelajaran. Evaluasi dari 26 siswa kelas 2 SDN Gumpang 1 menunjukkan bahwa produk animasi ini sangat baik dengan skor rata-rata 81,9, menandakan bahwa media animasi ini tidak hanya menarik tetapi juga berhasil dalam menyampaikan materi dan mempengaruhi moral siswa. Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Referensi

- Hafidz, F., Farida, I., Lestari, P. K., & Dewi, R. S. (2023). Urgensi Penerapan Pendidikan Karakter Sebagai Pilar Utama Dalam Menciptakan Sekolah Berkarakter. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(2), 237–250.
- Iriyanto, D., Suarna, N., & Dana, R. (2023). PENINGKATAN MUTU PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI KELAS VII MELALUI VIDEO ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE ADDIE. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 11, 16–23. <https://doi.org/10.21063/jtif.2023.V11.1.16-23>
- Mutiara Nst, C., Utama Ritonga, F., & Sosial, K. (2023). Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial dan Humaniora Penerapan Empat Kata Ajaib Sebagai Bentuk Peningkatan Moral Siswa di UPT SDN 060921 Medan Sunggal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sosial Dan Humaniora*, 2(3), 314–321. <https://doi.org/10.55123/abdisoshum.v2i3.2064>
- Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3559–3565. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/604>
- Yasa, G., Narpaduhita, K., & Purwita, D. (2019). PERANCANGAN FILM ANIMASI PENDEK 2D SEBAGAI MEDIA KAMPANYE PENANGANAN ANXIETY DISORDER. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2, 146–152. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.368>