

Pengembangan Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Irma Aulia¹, Ardhi Farzha Putra², Hamimah Alfi Koeriyah³, Ani Nur Aeni⁴

Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang

Email: irmaaulia18@upi.edu, halfikhoeriyah02@upi.edu, farzhaardhi@upi.edu,
aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Pendidikan karakter perlu dan penting untuk dibentuk sedini mungkin pada anak khususnya anak usia sekolah dasar, karena pendidikan karakter adalah suatu upaya untuk membentuk individu yang memiliki karakter Tangguh. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peranan media pembelajaran berupa film animasi berbasis aplikasi plotagon terhadap pembentukan nilai-nilai karakter khususnya karakter jujur pada siswa sekolah dasar kelas III SD/MI. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan model D&D (Design and Development) dengan susunan penelitiannya berpacu pada ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).. Sasaran dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas III serta salah satu guru. Hasil dari penelitian ini yaitu Media Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III SD/MI dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara luas.

Kata Kunci : *Pendidikan Karakter, Karakter Jujur, Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon*

Abstract

Character education is necessary and important to be formed as early as possible in children, especially elementary school age children, because character education is an effort to form individuals who have tough characters. The purpose of this study was to determine the role of learning media in the form of animated films based on the plotagon application on the formation of character values, especially honest characters in third grade elementary school students of SD/MI. The research method used in this study is to use the D&D (Design and Development) model with the research structure based on ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results of this study, namely the Plotagon Application-Based Animated Film Media to Form Honest Characters for Class III SD/MI Students were declared eligible to be used in broad learning activities.

Keywords: *Character Education, Honest Character, Animated Films Based on Plotagon Applications*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter, menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, dimaksudkan untuk membantu peserta didik mengembangkan kepribadian tangguh yang sesuai dengan jati diri bangsa Indonesia. Pendidikan karakter merupakan hal yang krusial dan penting dalam perkembangan anak didik pada rentang usia sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena pendidikan karakter merupakan upaya untuk mengembangkan individu yang memiliki karakter yang kuat. Pendidikan karakter yang sering disebut dengan pendidikan moral merupakan salah satu jenis pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral pada diri siswa. Rasulullah SAW memiliki akhlak yang baik yang disebut dengan akhlakul karimah. Di antara berbagai akhlak yang dimiliki oleh rasul adalah akhlak Assyaja'ah, yang merupakan salah satu akhlaknya yang paling utama (berani menegakkan kebenaran). Sifat Assyaja'ah termasuk keberanian untuk menegakkan kebenaran, yang terlihat dalam perilakunya yang jujur.

Jika dikaitkan dengan kenyataan saat ini, perilaku jujur sangatlah tidak lazim, terutama di lingkungan pemerintahan. Banyak sekali kasus yang muncul akibat dilema kejujuran yang dialami banyak negara, khususnya negara Indonesia, yaitu kasus korupsi. Menurut situs www.beritaten.com, studi terbaru Transparency International, "Global Corruption Barometer", menempatkan partai politik di Indonesia sebagai institusi terkorup dengan skor 4,2. (dengan rentang rating 1-5, 5 untuk yang paling korup). Dengan skor 9,25 (ke-10 terkorup), Indonesia merupakan negara terkorup di Asia, mengungguli saingannya India (8,9), Vietnam (8,67), Filipina (8,33), dan Thailand (8,33). (7.33). Pernyataan ini menjadi bukti bahwa Indonesia saat ini sedang mengalami krisis karakter moral dan integritas. Oleh karena itu, karakter jujur harus dikembangkan sejak usia dini untuk menghasilkan orang-orang yang tidak hanya mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah, tetapi juga mampu menanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik pada anak-anak sehingga mereka memahami, mampu, dan bersedia melakukan sesuatu yang baik.

Menurut Warsono (2011), pengembangan karakter pada siswa dapat dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan lembaga pendidikan. Namun pada kenyataannya, hadirnya tayangan yang menarik bagi siswa, seperti tayangan media televisi, internet, film animasi, dan bentuk hiburan lainnya, menjadikan pengembangan karakter siswa lebih efektif.

Film animasi adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang biasanya digunakan untuk menghubungkan kesenjangan antara pembelajaran dan kegiatan lain agar lebih menarik, kreatif, dan inventif bagi siswa sekaligus memberikan lingkungan belajar yang baru. Film animasi, kadang-kadang dikenal sebagai kartun, adalah media naratif yang memadukan unsur audio dan visual dengan narasi melalui penggunaan tahapan animasi. Dalam pembelajaran terpadu, penggunaan film animasi merupakan langkah penting untuk memudahkan guru dalam menerapkan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan tanggung jawabnya.

Menurut kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh instruktur di sekolah yang kami kunjungi, banyak guru yang masih menggunakan pendekatan ceramah tradisional. Nilai inovasi media dalam pembelajaran adalah menyediakan metode alternatif untuk memperkenalkan rangsangan, aktivitas, dan kemampuan baru kepada siswa serta menentukan sifat aplikasi pembelajaran yang sebenarnya. Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif dengan tipe eksposi deskriptif. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III Madrasah Ibtidayah dan pengajar kelas III dari wilayah Ketib Kabupaten Sumedang yang sama-sama direkrut dari sekolahnya masing-masing. Tujuan dari penelitian ini tidak hanya untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga untuk memberikan inovasi-inovasi baru kepada sekolah, karena saat ini belum ada sumber belajar berupa film animasi sekaliber ini yang beredar di pasaran.

Media adalah salah satu peran pembelajaran yang paling penting yang termasuk dalam kurikulum 2013, dan telah berkembang menjadi instrumen penting di semua lingkungan belajar. Ketika setiap pengalaman belajar menuntut penerapan teori yang dapat dipelajari dengan cepat dan tidak menuntut investasi waktu dan uang yang besar, peran media menjadi kritis. Inilah salah satu manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, tidak semua media pembelajaran disukai oleh siswa, terutama mereka yang berada di tingkat pendidikan yang lebih rendah. Kegembiraan siswa yang terlibat dalam film animasi atau kartun sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa film animasi dan kartun adalah pilihan yang sangat baik untuk siswa tingkat rendah.

Selain sebagai media pembelajaran yang menghibur bagi anak-anak, film animasi juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendidik karakter-karakter dalam film, seperti dalam kasus Harry Potter. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) mendefinisikan bentuk nilai karakter yang terdapat dalam film animasi, khususnya karakter jujur. Mengetahui relevansi nilai karakter yang terkandung dalam film animasi yaitu kejujuran, dan hubungannya dengan pendidikan karakter siswa sekolah dasar merupakan dua hal yang penting untuk diketahui. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa ada dua jenis nilai karakter, yaitu kejujuran dan ketulusan, yang dapat dibedakan. Anak-anak sekolah dasar dapat mengambil manfaat dari mempelajari sifat karakter ini sebagai bagian dari pendidikan karakter mereka.

Mempertimbangkan permasalahan yang diangkat di atas, penulis bertujuan untuk melakukan penelitian Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III Sekolah Dasar dalam rangka penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Peneliti menggunakan model Desain dan Pengembangan (D & D) dalam penelitian ini. Sebagaimana yang didefinisikan oleh Richey dan Klein (07, hlm. 1) D&D digunakan sebagai model atau perbaikan baru untuk mengelola produk dan alat pendidikan dan non-pendidikan, serta pengembangannya. Model ini dirancang, dan dikembangkan untuk memberikan dasar empiris guna menciptakan produk dan alat untuk kegiatan belajar dan kegiatan internal lainnya, serta untuk memodelkan orang-orang yang mengelola perkembangannya. Fokus penelitian D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi, dan/atau evaluasi. Penelitian D&D juga dapat didefinisikan sebagai metode pengembangan prosedur, teknik, dan/atau alat berdasarkan analisis metodologis dari suatu kasus tertentu (Richey dan Klein, 2007). Thomas & Rothman (MIT, 2012) menyatakan bahwa beberapa studi D & D telah mengembangkan kegiatan inovatif untuk menciptakan solusi yang mungkin untuk masalah nyata. Salah satunya adalah solusi berupa pengembangan produk dan alat, media pembelajaran elektronik, yang membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya. Seperti model survei lainnya, survei D&D memiliki tahapan sistematis yang perlu dilakukan dari awal hingga akhir. (Peffer dkk.) Setidaknya ada enam langkah yang harus dilalui dalam model D&D. Langkah-langkah ini termasuk 1) identifikasi masalah, 2) mendeskripsikan tujuan, 3) desain dan pengembangan produk, 4) uji coba produk, 5) evaluasi hasil uji coba, 6) mengkomunikasikan hasil pengujian. (Ellis & Levy, 2010).



Gambar 1. Prosedur atau Tahapan Penelitian D&D (Design and Development) Adaptasi Peffers, dkk. Sumber: (Ellis & Levy, 2010)

Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan proses utama ketika penelitian. Secara umum, masalah dalam kasus yang berbeda berada dalam keadaan di mana tidak ada produk atau alat yang dapat memecahkan atau mengatasi masalah yang terjadi. Karena itu, pengembangan produk dan alat diharapkan dapat mengurangi masalah yang terjadi di dalam rumah tersebut. Penelitian yang kami buat, mengangkat masalah tentang krisis kejujuran yang kerap terjadi dikalangan masyarakat dan pemerintah. Ada begitu banyak dampak yang terlahir dari tindakan yang tidak terpuji tersebut, seperti kasus korupsi, kesenjangan sosial, dan lainnya. Oleh karena itu, pendidikan karakter kejujuran harus diterapkan sesegera mungkin sedari dini agar kelak dapat menjadi bekal untuk anak dimasa mendatang.

Berdasarkan hal tersebut, film animasi berbasis aplikasi plotagon yang dapat membentuk karakter jujur siswa kelas III sekolah dasar diharapkan dapat membantu untuk menanamkan nilai-nilai karakter jujur bagi siswa.

1. Mendeskripsikan Tujuan

Untuk meringankan atau bahkan mungkin mengatasi masalah yang diangkat dari penelitian ini, peneliti merancang dan mengembangkan produk film animasi yang dibuat melalui aplikasi plotagon dimana bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai kejujuran pada anak usia sekolah dasar khususnya kelas III SD.

2. Desain dan Pengembang Produk

Film animasi berbasis aplikasi plotagon adalah produk yang dikembangkan untuk digunakan sebagai solusi dari suatu masalah dalam penelitian ini. Plotagon adalah aplikasi yang dapat digunakan oleh Android atau PC yang dimana didalamnya kita dapat membuat film animasi tiga dimensi yang menarik minat dari anak-anak

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan ketika produk Film animasi ini selesai dan siap dievaluasi oleh *expert review* (respons ahli). Partisipan meliputi dosen ahli media, dosen ahli materi, dan siswa kelas III sekolah dasar sebagai pengguna. Jika kualitas media masih terkesan kurang layak, media yang dikembangkan akan direvisi sesuai evaluasi hingga kemudian diperoleh suatu kualitas media edukasi yang berdasarkan hasil penilaian partisipan/validator tersebut.

4. Evaluasi Hasil Uji Coba

Evaluasi atau penilaian ini didasarkan pada jawaban ahli, yaitu siswa dan guru sekolah dasar yang diterima sebagai pengguna. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis, sehingga dapat ditarik kesimpulan tentang produk media edukasi yang telah dikembangkan, apakah tujuan penelitian sudah benar atau masih kurang.

Komunikasi Hasil Penelitian
Selanjutnya, hasil analisis data dirakit dan diselesaikan, dan dilaporkan dalam bentuk laporan penelitian (artikel) sebagai laporan tertulis. Selain itu, hasil analisis data akan dikomunikasikan sebagai bagian dari presentasi mata kuliah SPAI.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas III. Adapun lokasi Penelitian, yaitu SD negeri atau MI terdekat. Peneliti ingin mengetahui apakah produk berupa “film animasi” dapat meningkatkan minat belajar kreatif siswa. Namun, dalam hal ini, tidak hanya menjadikan siswa kelas III saja sebagai subjek. Namun juga guru, terkhusus guru agama Islam sebagai peserta evaluasi produk penelitian ini.

Participan/Subjek Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar dan guru sekolah dasar.

Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data yang di tempuh yakni mengaplikasikan teknik triangulasi, yang dimana merupakan gabungan dari berbagai teknik pengumpulan data. Meliputi, observasi (pengamatan), wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif (Tegeh, dkk., 2014, hlm. 82). Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review para ahli dan respons pengguna yang disertai wawancara semiterstruktur. Hasilnya berupa penilaian, masukan, tanggapan, kritik, saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara kepada para pengguna. Hasil data ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Adapun formula yang digunakan untuk menghitung persentase masing-masing subjek adalah sebagai berikut :

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100 \%$$

P = Persentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Hasil yang didapat dari perhitungan tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu pada kriteria Interpretasi skor menurut Riduwan (2015, hlm. 15), seperti dalam tabel 1 berikut :

Tabel 1. Interpretasi Kelayakan

Skor Rata-rata	Kategori
0% - 20%	Sangat Kurang (SK)
21% - 40%	Kurang (K)
41% - 60%	Cukup (C)
61% - 80%	Baik (B)
81% - 100%	Sangat Baik (SB)

Berdasarkan tabel di atas, media yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan ketika memperoleh persentase skor sebesar $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dilakukan tahapan-tahapan yang sesuai dengan model penelitian d&d yang terdiri dari tahapan desain dan pengembangan film animasi berbasis aplikasi plotagon dengan tahapan model ADDIE.

Analisis

1.1. Analisis Konten

Analisis konten ini dilakukan dengan studi dokumentasi silabus pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam untuk kelas III SD/MI dengan melihat kompetensi inti dan kompetensi dasar terbitan Kemendikbud. Berdasarkan Kurikulum 2013 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas III SD/MI adalah sebagai berikut. \

Tabel 2. KD dan KI Pendidikan Agama Islam Kelas III SD/MI

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.	2.1. Memiliki sikap jujur sebagai implementasi dari pemahaman Q.S An-Nisa ayat 135

1.2. Analisis Pengguna

Sasaran yang dituju sebagai pengguna merupakan siswa dan guru kelas III MI Ketib, namun demikian yang menjadi fokus penelitian ini diutamakan kepada siswa. Analisis pengguna juga dilakukan dengan studi lapangan di MI Ketib Sumedang Utara dengan mewawancarai salah satu guru yang terdapat pada MI tersebut secara individual. Dari hasil

wawancara, diperoleh informasi Diperoleh informasi bahwa saat ini pembelajaran pendidikan karakter masih dilakukan secara konvensional baik itu dilakukan dengan media ceramah ataupun dengan buku cetak yang disediakan oleh pihak sekolah dan belum pernah menggunakan media film animasi sebagai pembentukan nilai karakter sikap kejujuran pada siswa. Biasanya guru hanya mengajar secara langsung tanpa bantuan media apapun sehingga siswa belajar pula melalui penjelasan guru dan buku cetak yang telah disediakan.

Maka dari itu berdasarkan temuan pada informasi si studi lapangan tersebut, peneliti mempertimbangkan untuk mengembangkan media film animasi berbasis aplikasi plotagon untuk membentuk karakter jujur siswa kelas III SD/MI yang dapat digunakan kapanpun dan di manapun sehingga pemberian pendidikan karakter kepada peserta didik menjadi lebih menarik dan dapat diterapkan oleh siswa.

1.3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak dibutuhkan untuk mengembangkan film animasi yaitu dengan menggunakan aplikasi plotagon yang terdapat pada Google play store. Analisis kebutuhan perangkat lunak dilakukan melalui berbagai cara diantaranya yaitu dengan mengkaji video tutorial dari YouTube.

1.4. Analisi Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis kebutuhan perangkat keras dilakukan dengan mempelajari spesifikasi dari tiap perangkat lunak yang akan digunakan kemudian dapat disimpulkan bahwa spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan media film animasi berbasis aplikasi plotagon yaitu dengan menggunakan handphone Oppo A5S dengan spesifikasi Versi ColorOS V5.2.1 Versi Android 8.1.0 Prosesor Eight Core Ram 3 Gb Memori perangkat 32 GB. Tidak menutup kemungkinan bahwa handphone merek lain juga mendukung untuk pembuatan film animasi berbasis aplikasi plotagon ini.

Desain

Pada tahap ini dibuat karakter-karakter animasi yang akan dimasukkan ke dalam film animasi yang sesuai dengan tokoh serta alur yang telah direncanakan.

2.1. Menyusun Garis Besar Program Media (GBPM)

Garis Besar Program Media (GBPM) dibuat untuk meminimalisasi kemungkinan kesalahan materi pada saat pengembangan media film animasi. Gbpm juga dapat dijadikan rangkaian rujukan dalam penyusunan suatu produk film animasi.

2.2. Membuat Alur Cerita Film Animasi

Alur cerita merupakan kunci dari pembuatan film animasi yang akan ditampilkan. Alur cerita yang digunakan yaitu dengan menyesuaikan judul yang akan dibawa yaitu "Jujur itu Makmur"

2.3. Membuat Karakter Animasi

Pembuatan karakter animasi disesuaikan dengan objek penelitian yaitu anak-anak. Karakter animasi didesain semenarik mungkin untuk menarik perhatian anak ketika menonton film animasi.

2.4. Mengisi Suara Karakter Animasi

Pengisian suara atau audio pada karakter animasi disesuaikan dengan karakter animasi yang telah dibuat dan pengisian suara dilakukan dengan orang yang berbeda agar pembawaan karakter animasi menjadi lebih menonjol.

2.5. Memilih Background

Pemilihan background disesuaikan dengan alur cerita yang telah dibuat. Pemilihan background ini adalah pemilihan tempat yang akan digunakan pada film animasi. Pemilihan background juga dipertimbangkan dengan warna-warna yang sesuai dengan kesukaan warna anak usia sekolah dasar.

2.6. Mengisi Audio

Pengisian audio dicari dari youtube dengan memilih audio yang ceria dan sesuai dengan cerita film animasi yang telah dibuat.

2.7. Finalisasi Produk

Finalisasi produk dilakukan dengan memeriksa kembali karakter animasi, suara animasi, audio animasi, pemilihan posisi shoot, serta penambahan backsound pada film animasi. Setelah semua selesai diperiksa, produk diekspor menjadi video berupa MP4 yang dapat ditonton kapan saja.

Implementasi dan Evaluasi

3.1. Penilaian Ahli

Validasi dari ahli dilakukan oleh 1 orang dosen prodi PGSD, mata kuliah Evaluasi Pembelajaran, UPI Kampus Sumedang, yakni Ibu Dr. Isrok'atun, M.Pd. berdasarkan penilaian ahli, media film animasi berbasis aplikasi plotagon untuk membentuk karakter jujur siswa SD/MI kelas III sudah layak digunakan dengan persentase rata-rata yang diperoleh sebesar 90% yang diinterpretasikan bahwa media film animasi berbasis aplikasi plotagon untuk membentuk karakter jujur pada siswa kelas III SD/MI tergolong sangat baik. Adapun kritik ataupun saran dari ahli media yaitu pemilihan karakter disesuaikan dengan kesukaan anak-anak serta pemilihan bahasa yang ringan yang dapat dimengerti oleh anak usia SD/MI.

3.2. Tanggapan Pengguna

a. Tanggapan Guru

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan, pengembangan film animasi berbasis aplikasi plotagon mendapat respon positif dari guru. Hal ini terlihat ketika guru sangat antusias saat penayangan film animasi yang berjudul "Jujur itu Makmur", guru tampak serius menonton film animasi yang ditampilkan. Guru menyebutkan bahwa film animasi yang telah dibuat oleh peneliti dapat membantu menumbuhkan nilai-nilai karakter jujur pada siswa, hal ini karena siswa usia SD/MI sangat menyukai film animasi dan menyukai hal-hal yang bersifat konkrit sehingga pesan yang terdapat pada film animasi tersebut dapat diterima dengan baik oleh siswa. Guru juga tampak senang dan takjub ketika mengetahui bahwa terdapat inovasi pembelajaran baru yang dapat digunakan oleh guru maupun pengajar lainnya yaitu dengan membuat film animasi pada aplikasi Plotagon yang dapat dibuat oleh siapapun. Perolehan skor presentasi rata-rata untuk film animasi berbasis aplikasi plotagon untuk membentuk karakter jujur siswa Kelas III dari sudut pandang guru yakni sebesar 85%. Skor ini menginterpretasikan bahwa media film animasi masuk dalam kategori "Baik" dan sudah layak digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan melalui wawancara kepada salah satu guru kelas III yang dilakukan secara individual, sebelumnya guru belum pernah mendengar atau mengetahui tentang film animasi berbasis aplikasi plotagon. Ini tergambar dari ekspresi guru yang antusias ketika menonton film animasi yang ditampilkan oleh peneliti. Guru juga menyatakan bahwa pesan yang terdapat pada film animasi yang ditampilkan sangat ringan dan mudah dipahami oleh anak terutama anak usia sekolah dasar. Guru juga menyatakan bahwa media film animasi berbasis aplikasi Plotagon ini cukup menarik dan sangat layak digunakan untuk media pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa pemberian warna yang digunakan pada film animasi sesuai dengan karakteristik siswa. Audio berupa musik latar dan lagu juga dapat terdengar dengan jelas dan membuat guru beserta siswa semangat untuk menontonnya. Guru juga merasa tertarik menggunakan media pembelajaran film animasi di kelas agar pembelajaran semakin berwarna dan tidak monoton. Terdapat kritik dan saran untuk film animasi yang telah dibuat yaitu pemilihan karakter yang terlalu tua dan sebaiknya dapat menggunakan karakter yang sesuai dengan anak sekolah dasar.

b. Tanggapan Siswa

Berdasarkan hasil observasi responden yang terdiri dari 18 orang siswa kelas III MI Ketib yang diamati, terlihat bahwa mereka sangat antusias ketika menonton film animasi yang ditampilkan. Kegiatan pendokumentasian dilakukan dengan dokumentasi foto dan video saat melakukan uji coba produk. Responden juga terlihat semangat ketika peneliti memasuki ruangan kelas dan lebih antusias ketika peneliti menampilkan film animasi. Ketika penayangan film animasi responden tampak serius menonton film animasi yang berjudul "Jujur itu Makmur" meskipun terdapat beberapa responden yang melirik ke kiri dan ke kanan.

Maka dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa ke-18 responden memberikan tanggapan positif terhadap media film animasi berbasis aplikasi Plotagon ini. Berdasarkan penilaian siswa melalui angket, media film animasi berbasis aplikasi plotagon untuk membentuk karakter jujur siswa kelas 3 SD memperoleh persentase rata-rata sebesar 98%. Skor tersebut menunjukkan bahwa media film animasi secara keseluruhan tergolong "sangat baik" dan layak digunakan untuk media pembelajaran. Pengambilan data angket siswa kelas 3 menggunakan alat bantu berupa gambar emotikon agar membuat siswa menjadi lebih menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penemuan dari penelitian serta pembahasan, yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pengembangan film animasi berbasis aplikasi plotagon mendapat respon positif baik dari siswa, para ahli maupun dari para pengguna. Penilaian dari sudut pandang para ahli mendapat kategori sangat baik, kemudian berdasarkan sudut pandang pengguna yaitu guru mendapat kategori baik, dan sudut pandang pengguna yaitu siswa memberikan penilaian yang masuk ke dalam kategori sangat baik. Media Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III SD/MI dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Al Khakim, A. A., & Sofiana, D. A. A. W. (2019, August). Pemilihan Film Anak dan Kaitannya dengan Pendidikan Karakter. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 150-160).
- Pebriandini, N. (2021). Analisis Nilai-Nilai Karakter Anak Dalam Film Kartun Animasi Nussa dan Rarra. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 51-59.
- Kasmad, M., Iskandar, S., Ruswan, A., & Nikawanti, G. Model Pembelajaran Digital di Era 4.0 Bagi Guru Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 17(2), 71-80.
- Rochmawati, N. (2018). Peran Guru dan Orang Tua Membentuk Karakter Jujur Pada Anak. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 1(2), 1-12.
- Mufliha, S. E., Khotimah, K., Masrurah, E. U., & Wiyarsi, A. (2018). Penanaman Karakter Jujur Melalui Media Ular Tangga Karakter pada Anak Usia Pendidikan Dasar. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 217-219.
- Pebriandini, N. (2021). Analisis Nilai-Nilai Karakter Anak Dalam Film Kartun Animasi Nussa dan Rarra. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 51-59.
- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan karakter untuk siswa sd dalam perspektif islam. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 50-58.
- Tysara, L. (2021). Pengertian Pendidikan Karakter Menurut Undang-Undang, Simak Penjelasannya. <https://hot.liputan6.com/read/4663401/pengertian-pendidikan-karakter-menurut-undang-undang-simak-penjelasannya>
- Kecil, L. (2018). Mengenal Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. <https://lenterakecil.com/mengenal-karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>