

Pengembangan Media Animasi Berbasis Pendidikan Karakter Materi Mendongeng

¹Sukma, ²Donna Rhamdan*

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Borneo Tarakan, Indonesia
karliumasukma@gmail.com, donna.rhamdan@borneo.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Diterima : 30-06-2025
Disetujui : 04-09-2025

Keywords:

Research and
Development (R&D);
ADDIE Model;
Character Education-
Based Animation



ABSTRACT

Abstract: This study aims to develop Character Education-Based Animated Media (CEBAM) for storytelling materials in Grade III at SDN 023 Tarakan. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection instruments included observation, interviews, validation sheets, student interest questionnaires, and documentation. The documentation in this developmental study included student activities during the trial implementation of the CEBAM learning media. The validation results showed that the media expert provided a score of 89%, the language expert gave 86,6%, and the practitioner provided 94,4%-all categorized as "highly feasible". During the limited trial, the student interest score reached 90,3%, and in the field trial, it was 92,1%-both categorized as "very interesting". Based on these validation and trial results, the CEBAM for storytelling material in grade III at SDN 023 Tarakan is considered highly suitable for use in the learning process. Furthermore, the student interest responses confirm that the CEBAM is highly engaging for classroom use.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ABPK (Animasi Berbasis Pendidikan Karakter) materi mendongeng di kelas III SDN 023 Tarakan. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan research and development (R&D) penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, wawancara, lembar validasi, lembar angket ketertarikan siswa dan dokumentasi. Hasil validasi yang diperoleh pada validasi ahli media yaitu sebesar 89% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 86,6% dengan kategori sangat layak, serta validasi ahli praktisi diperoleh persentase sebesar 94,4% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya pada saat uji coba terbatas diperoleh persentase sebesar 90,3% dengan kategori sangat menarik dan uji coba lapangan diperoleh persentase sebesar 92,1% dengan kategori sangat menarik. Berdasarkan hasil persentase dari validasi para ahli menunjukkan bahwa sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya pada lembar angket sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.



<https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek penting bagi sumber daya manusia pendidikan ini sendiri berfungsi membentuk karakter seseorang sejak usia dini yang di dalamnya terdapat proses pembelajaran yang bertujuan mengasah potensi, akhlak yang baik, cerdas dan berbudi luhur, melalui pendidikan setiap siswa memperoleh ilmu pengetahuan agar dapat menjadi pribadi yang baik serta memiliki keterampilan. (Rahman et al., 2022)

Seiring dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat juga membawa perubahan besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Ini menjadi salah satu prinsip dalam pendidikan yaitu mengikuti perkembangan pada saat ini, maka perlu adanya strategi-strategi untuk menghadapi perkembangan IPTEK di dalam dunia pendidikan. (Jaminan et al., 2025)

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif dimana media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga terjadi proses pembelajaran. (Hasan et al., 2021)

Manfaat media dalam pembelajaran yaitu adanya penyampaian materi pelajaran yang tentunya dapat diseragamkan, dimana proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif serta Efisiensi dalam waktu dan tenaga, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta media dapat menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran. (Isran, 2018)

Adapun manfaat media pembelajaran lainnya yaitu dapat lebih memperjelas suatu penyajian pesan maupun informasi sehingga lebih mudah meningkatkan proses pembelajaran, kedua media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga motivasi belajar siswa lebih langsung dengan lingkungannya. Ketiga media pembelajaran dapat mengatasi indera, ruang, waktu. (Swastyastu, 2020)

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III di SDN 023 Tarakan yang merupakan lokasi saya melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP). Dalam proses berlangsungnya pembelajaran di kelas guru jarang menggunakan media pembelajaran. hal ini didasari oleh keterbatasan waktu guru dalam pembuatan media pembelajaran itu sendiri oleh sebab itu guru sesekali hanya memanfaatkan media pembelajaran dari aplikasi *Youtube* sama halnya dengan materi mendongeng guru sering mengalami kesulitan saat menyediakan media yang cocok untuk pembelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil observasi pada saat proses pembelajaran di kelas, terlihat guru lebih cenderung menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) dalam proses pembelajaran. Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran pun terlihat siswa kurang fokus dengan penjelasan guru yang memaparkan materi ajarnya tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat proses pembelajaran cenderung monoton, berpusat pada guru (*teacher centered*), dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa. Tanpa adanya intervensi berupa media pembelajaran, dikhawatirkan kualitas

pembelajaran tidak optimal dan tujuan pembelajaran sulit tercapai. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk merespons kebutuhan nyata di lapangan, yaitu menghadirkan solusi berupa pengembangan atau penerapan media pembelajaran yang relevan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Misalnya, penelitian oleh (Rhamdan et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis multimedia mampu meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa dalam memahami materi abstrak. Dalam penelitian tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan LKS.

Namun, meskipun banyak penelitian yang menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran, masih terdapat kesenjangan (*research gap*) antara teori dan praktik. Di lapangan, khususnya pada sekolah dasar yang diamati, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Siswa masih pasif, kurang fokus, dan pembelajaran tidak berlangsung secara menarik. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan penelitian lebih lanjut untuk menghadirkan solusi nyata berupa pengembangan dan penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan konteks kebutuhan siswa.

Dengan demikian, *state of the art* penelitian ini menekankan bahwa meskipun bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran sudah banyak tersedia, namun masih ada permasalahan pada tingkat implementasi di sekolah dasar. Penelitian ini menjadi penting karena berupaya menjembatani kesenjangan tersebut dengan menghadirkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan fokus, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan kurikulum dan tuntutan pembelajaran abad 21, proses pembelajaran di sekolah dasar idealnya berlangsung secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Guru seharusnya memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, memfasilitasi perbedaan gaya belajar, serta menjembatani konsep-konsep abstrak agar lebih mudah dipahami. Dengan penggunaan media interaktif, siswa diharapkan dapat lebih fokus, termotivasi, dan terlibat secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, kondisi aktual di lapangan menunjukkan hal yang berbeda. Berdasarkan hasil observasi, guru lebih banyak mengandalkan Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai sumber belajar utama, tanpa disertai pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran lebih didominasi metode ceramah, sehingga cenderung berpusat pada guru. Akibatnya, siswa terlihat kurang fokus, mudah bosan, dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini membuat pembelajaran kurang efektif serta berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Kesenjangan ini menunjukkan adanya *research gap* yang cukup signifikan. Penelitian terdahulu banyak membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Namun, dalam praktiknya di sekolah dasar, guru belum memanfaatkan media tersebut secara optimal dan masih terpaku pada penggunaan LKS. Perbedaan antara idealnya pembelajaran yang berbasis media interaktif dengan kondisi aktual yang minim inovasi inilah yang menjadi celah penelitian yang perlu diisi.

Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi penting untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Penelitian diarahkan untuk mengkaji serta

menghadirkan solusi berupa pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan fokus, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sekaligus memberikan kontribusi nyata bagi guru agar tidak hanya bergantung pada LKS semata.

Selanjutnya dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis pendidikan karakter materi mendongeng dimana media yang akan dikembangkan dapat menampilkan objek yang dapat bergerak, berbicara yang disertai dengan latar belakang yang menarik disajikan dalam bentuk animasi serta terdapat fungsi afektif di dalamnya yaitu Peduli Sosial dan kejujuran sesuai dengan kaitannya dengan pendidikan karakter. Adapun pendidikan karakter adalah pendidikan yang digunakan untuk menanamkan dan mengembangkan karakter kepada peserta didik, sehingga mereka dapat memiliki karakter yang luhur yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari baik itu di rumah, di sekolah maupun di masyarakat. (Efendi, 2020)

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat disingkat menjadi ABPK (Animasi Berbasis Pendidikan Karakter) dengan tujuan agar siswa dapat lebih fokus sehingga siswa mendapatkan pengajaran nilai moral melalui sesuatu yang dapat dilihat dan didengar secara langsung ketika media pembelajaran animasi berbasis pendidikan karakter ditampilkan. Adapun animasi merupakan objek yang dapat bergerak sehingga membuat sebuah gambar terlihat menjadi hidup karena memiliki gerakan. Gerakan inilah yang menjadi salah satu daya tarik dari media animasi. (Gunawan et al., 2020)

Media dalam bentuk video tergolong dalam media audio visual yang dapat menampilkan unsur gambar maupun suara secara bersamaan sehingga pada saat mengkomunikasikan suatu pesan dan informasi. menggunakan media video maka dapat memudahkan peserta didik memahami isi materi, dikarenakan dalam media berbentuk video ini memfungsikan dua indera sekaligus yaitu telinga dan penglihatan. (Rhamdan, 2024)

Sedangkan Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak dan disertai dengan suara sesuai dengan karakter animasi yang dirancang. Sementara itu media video animasi dapat dirancang dengan memanfaatkan aplikasi pendukung. (Farida et al., 2022).

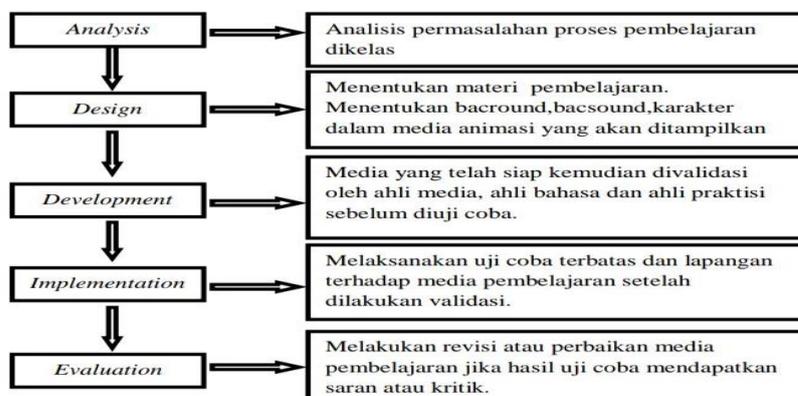
B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan ini merupakan metode penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Adapun mengenai penelitian tersebut bertujuan mengembangkan produk berdasarkan uji coba yang kemudian direvisi hingga menghasilkan produk yang layak untuk digunakan. (Akhbar, 2022)

Selain itu terdapat fungsi penelitian dan pengembangan yaitu untuk mengembangkan produk yang kemudian produk tersebut divalidasi, adapun dalam pemilihan model pengembangan haruslah tepat yang bertujuan agar dapat menghasilkan produk yang efektif dan efisien. (Hanafi, 2017)

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini berdasarkan alur penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) yang dipilih oleh peneliti berdasarkan kesesuaian alur pengembangan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan sebuah media video animasi berbasis pendidikan karakter.. Adapun model pengembangan ADDIE merupakan aktifitas pembelajaran yang didesain untuk menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan efisien. (Rayanto, 2020)

Adapun tahap-tahap pengembangan model ADDIE dapat dilihat melalui gambar berikut ini. (Waruwu, 2024)



Gambar 1. Tahap Pengembangan model ADDIE

Subjek pada penelitian ini kelas III C di SDN 023 Tarakan. Jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun data kualitatif adalah data yang berbentuk kata, kalimat ataupun gambar sedangkan data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka. (Agung, 2017)

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu: observasi, wawancara, lembar validasi, lembar angket ketertarikan siswa dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data yang didapatkan melalui saran dan kritik para validator dan siswa. Sedangkan Analisis kuantitatif didapat melalui skor pada lembar validasi ahli media, ahli bahasa, ahli praktisi dan lembar ketertarikan siswa. Kemudian mendeskripsikan angka tersebut dengan kriteria yang dimodifikasi. (Ningrum, 2018)

Berikut rumus persentase nilai yang digunakan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

NP = Nilai persentase yang diharapkan

R = Skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

Selanjutnya hasil perhitungan skor disesuaikan dengan kriteria yang sesuai pada tingkat kelayakan dan ketertarikan sebagai berikut:

Tabel 1 kriteria kelayakan oleh Ahli Media Ahli Bahasa dan Ahli Praktisi

Skor Ketercapaian	Kategori
0-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak

41%-60%	Kurang Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Sumber: Menurut Arthana dalam (Ningrum, 2018)

Tabel 2 Kriteria Tingkat Ketertarikan Siswa

Skor Ketercapaian	Kategori
0-20%	Sangat Tidak Tertarik
21%-40%	Tidak Tertarik
41%-60%	Kurang Tertarik
61%-80%	Tertarik
81%-100%	Sangat Tertarik

Sumber: Menurut Arthana dalam (Ningrum, 2018)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk penelitian ini dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE dari setiap tahap penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap analisis peneliti melakukan observasi di kelas III yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan apa yang ada dikelas tersebut setelah itu peneliti kembali melakukan wawancara kepada wali kelas III. setelah melakukan observasi dan wawancara terdapat beberapa permasalahan saat kegiatan pembelajaran diantaranya lebih berpusat kepada guru dibandingkan siswa sehingga proses pembelajaran terlihat monoton, lebih sering menggunakan LKS (lembar kerja siswa) sehingga kurang inovasi dalam kelas yang membuat siswa kurang fokus saat belajar. menganalisis masalah yang terdapat dalam proses pembelajaran serta memikirkan dan mempertimbangkan solusi dari masalah tersebut. Selanjutnya menganalisis materi yang sesuai terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan materi mendongeng sebagai isi dari media video pembelajaran yang akan dibuat.

b. Tahap Desain (Design)

Pada tahap kedua yaitu tahap pembuatan desain media yang akan peneliti kembangkan. Pada tahap kedua ini peneliti membuat desain produk dari analisis pada tahap sebelumnya, yaitu peneliti memilih dan menyusun materi, mendesain karakter animasi, mengisi suara hasil *dubbing* dari peneliti, selanjutnya peneliti menentukan *background*, *backsound* agar terlihat menarik dan tahap terakhir menyatukan video yang telah disusun dengan aplikasi yang telah peneliti pilih yaitu aplikasi *Plotagon* dan *Kinemaster*.

c. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran ABPK berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran ABPK yang dikembangkan. Validator diminta untuk memberikan saran terhadap media pembelajaran ABPK. Adapun hasil validasi ahli media sebesar 89% dengan kategori sangat layak, persentase validasi ahli bahasa 86,6% dengan kategori sangat layak, persentase ahli praktisi sebesar 94,4% dengan kategori sangat layak.

Tabel 3. Rekapitulasi Persentase Skor Aspek Kelayakan

No	validator	Persentase	Keterangan
----	-----------	------------	------------

		Skor	
1	Ahli Media	89%	Sangat Layak
2	Ahli Bahasa	86,6%	Sangat Layak
3	Ahli Praktisi	94,4%	Sangat Layak
Rata-rata		90%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian terdapat saran dari validator ahli maka perlu dilaksanakan revisi terhadap media pembelajaran ABPK. Adapun revisi diuraikan sebagai berikut: (1)revisi ahli media yaitu Sebaiknya pada jeda antar dongeng diberi pengantar, tidak hanya sekedar tulisan selesai, untuk karakter ganti protagon premium, agar ekspresi dari karakter tidak terkesan judes (tidak bersahabat).(2) revisi ahli bahasa yaitu Untuk scan berdoa diganti dengan salam pembuka, sebaiknya hilangkan pengertian dongeng dan sebagainya, isi dari media sebaiknya langsung ke inti pembelajaran, memberikan penguatan diakhir video , menyesuaikan ukuran semut dan pemburu.(3) ahli praktisi, adapun masukan media pembelajaran ABPK terlihat menarik namun untuk tambahan isi dalam media boleh dikaitkan dengan kehidupan sehari hari siswa, dikarenakan anak pada fase kelas 3 masih bingung apabila materi tidak dikaitkan dengan kehidupan keseharian mereka. Adapun validator praktisi menyatakan bahwa media pembelajaran ABPK layak digunakan tanpa revisi.

d. Tahap Implementasi (implementation)

Setelah melakukan revisi dan produk dinyatakan layak selanjutnya dilakukan uji coba terbatas pada kelas III C SDN 023 Tarakan. Adapun subyek uji coba terbatas sejumlah 6 siswa, berdasarkan hasil uji coba terbatas diperoleh persentase ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran ABPK sebesar 90,3%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran ABPK masuk dalam kategori sangat menarik. Pada saat uji coba terbatas tidak mendapatkan saran atau kritik dari siswa maka dari itu dilanjutkan untuk ketahap uji coba lapangan.

Selanjutnya Uji coba lapangan dilakukan pada kelas III C SDN 023 Tarakan.

Subyek uji coba lapangan sebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil uji coba lapangan diperoleh persentase ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran ABPK sebesar 92,1%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran ABPK masuk dalam kategori sangat menarik.

e. Tahap Evaluasi (evaluation)

Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam alur pengembangan model ADDIE. Pada tahapan ini untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran ABPK yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk merangkum hasil penelitian dan menarik kesimpulan apakah media pembelajaran ABPK (Animasi Berbasis Pendidikan Karakter) yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sugiyono dalam (Widiana, 2023) mengungkapkan bahwa validasi penelitian merupakan bagian terpenting dalam mengembangkan sebuah instrumen penelitian, validasi dilakukan karena memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan dari sebuah instrumen penelitian.

Adapun validasi yang telah dilakukan kepada validator ahli media, ahli bahasa dan ahli praktisi diperoleh rata-rata hasil validasi berada pada kategori sangat layak, hal ini sejalan dengan pendapat Nursyam dalam (Sumenep, 2025) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi haruslah membuat suasana belajar lebih aktif dan menarik.

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran ABPK dapat dijabarkan sebagai berikut yakni kekurangan yang diperoleh dari ahli media pada jeda antar dongeng diberi pengantar, untuk karakter plotagon diubah menjadi premium agar ekspresi karakter tidak terlihat kurang bersahabat. Sementara itu peneliti telah melakukan revisi terhadap masukan yang diberikan oleh ahli media. Adapun kelayakan media pembelajaran ABPK berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 89%. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Arthana dalam (Ningrum, 2018) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak apabila mencapai persentase 81%-100%.

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa terhadap media pembelajaran ABPK dapat dijabarkan sebagai berikut yakni kekurangan yang diperoleh dari ahli bahasa yaitu: Untuk scan berdoa diganti dengan salam pembuka, Sebaiknya hilangkan pengertian dongeng dan sebagainya, isi dari media sebaiknya langsung ke inti pembelajaran, Memberikan penguatan diakhir video serta menyesuaikan ukuran semut dan pemburu. Sementara itu peneliti telah melakukan revisi terhadap masukan yang diberikan oleh ahli bahasa. Adapun kelayakan media pembelajaran ABPK berdasarkan hasil validasi ahli bahasa diperoleh persentase sebesar 86,6%. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Arthana dalam (Ningrum, 2018) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak apabila mencapai persentase 81%-100%.

Selanjutnya hasil validasi oleh ahli praktisi dapat dijabarkan sebagai berikut yakni pada kelebihan diperoleh oleh ahli praktisi yaitu : media pembelajaran ABPK menarik namun untuk tambahan isi dalam media boleh dikaitkan dengan kehidupan sehari hari siswa. Adapun ahli praktisi menyatakan bahwa media pembelajaran ABPK layak digunakan tanpa revisi. Adapun hasil validasi praktisi diperoleh persentase sebesar 94,4%. Hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Arthana dalam (Ningrum, 2018) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat layak apabila mencapai persentase 81%-100%.

Menurut (Rizal F, 2023) Uji coba dalam penelitian adalah tahap dalam penelitian dalam mengetahui kelayakan dari sebuah produk yang dikembangkan selanjutnya uji coba penelitian bertujuan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan produk yang dikembangkan dan memperoleh produk akhir yang layak digunakan. Berdasarkan hasil uji coba terbatas dan uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran ABPK menarik digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan pada presentase yang didapatkan pada uji coba terbatas sebesar 90,3%, serta pada uji coba lapangan sebesar 91,2%. Adapun persentase yang didapatkan termasuk dalam kategori sangat menarik, adapun ketertarikan siswa dalam media pembelajaran ABPK dapat dilihat pada setiap aspek penilaian pada lembar ketertarikan siswa. hal ini sesuai yang dikemukakan oleh Arthana dalam (Ningrum, 2018) yaitu hasil validasi termasuk dalam kategori sangat menarik apabila mencapai persentase 81%-100%.

Dapat disimpulkan bahwa kehadiran media pembelajaran ABPK dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dikarenakan siswa dapat belajar sambil mendengar dan melihat pada saat animasi ditampilkan. Sejalan dengan pendapat Afrilia dalam (Melati et al., 2023) menyataka bahwa media animasi sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran karena memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya alat yang efektif yang dapat dilihat dari tampilan visualnya yang mampu menarik perhatian siswa dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami.

Menurut Hamka dalam (Nurfadhillah, 2021) media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam membantu siswa agar lebih mudah nantinya dalam memahami materi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat diatas maka media pembelajaran ABPK yang telah dikembangkan kemudian peneliti desain semenarik mungkin yang bertujuan untuk memberikan contoh mengenai pentingnya sebuah penerapan moral sejak dini. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sasmito dalam (Lestari et al., 2024) mengungkapkan bahwa dalam bidang pendidikan sangat penting untuk menanamkan perilaku moral pada siswa sekolah dasar untuk membantu mereka mengembangkan karakter unggul melalui pendidikan karakter yang ditanamkan sejak dini.

Media pembelajaran ABPK menampilkan 2 cerita dongeng yang berbeda yaitu "kisah semut dan merpati"serta "kisah kancil dan buaya" kedua dongeng tersebut memiliki karakter masing-masing, diharapkan siswa dapat membedakan karakter baik dan tidak baik pada tokoh dalam cerita dongeng tersebut. Media pembelajaran ABPK dilengkapi dengan gambar bergerak, *background* menarik serta *backsound* didalamnya, diharapkan siswa tidak mudah merasa jenuh dalam menggunakan media pembelajaran ABPK. Hal ini sejalan dengan pendapat Amini dalam (Ikhsan, 2021) mengungkapkan bahwa Media pembelajaran yang kreatif dapat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa, serta dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran ABPK maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran ABPK ditinjau dari aspek validasi ahli media, ahli bahasa, serta praktisi. Hasil validasi diperoleh dari ahli media sebesar 89%, ahli bahasa 86,6%, praktisi 94,4%. Dari perolehan validasi tersebut maka media pembelajaran ABPK materi mendongeng di kelas III SDN 023 Tarakan sangat layak untuk digunakan disekolah. Angket ketertarikan siswa ditinjau dari uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Hasil uji coba terbatas diperoleh sebesar 90,3%, sementara itu hasil uji coba lapangan diperoleh sebesar 92,1%. Dengan kategori sangat tertarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ABPK sangat menarik digunakan dalam penanaman nilai moral pada siswa kelas III C SDN 023 Tarakan.

Kemudian hasil dari validasi serta uji coba yang dilakukan, diketahui bahwa media pembelajaran ABPK sangat layak dan menarik digunakan dalam proses pembelajaran terutama dalam penanaman nilai moral pada siswa kelas III SDN 023 Tarakan. Adapun kekurangan yang diperoleh dari ahli media yaitu: pada jeda antar dongeng diberi pengantar, untuk karakter plotagon diubah menjadi premium agar ekspresi karakter tidak terlihat kurang bersahabat. Sementara itu peneliti telah melakukan revisi terhadap masukan yang diberikan oleh ahli media.

Selanjutnya kekurangan yang diperoleh dari ahli bahasa yaitu: Untuk scan berdoa diganti dengan salam pembuka, Sebaiknya hilangkan pengertian dongeng dan sebagainya, isi dari media sebaiknya langsung ke inti pembelajaran, memberikan penguatan diakhir video serta menyesuaikan ukuran semut dan pemburu. Sementara itu peneliti telah melakukan revisi terhadap masukan yang diberikan oleh ahli bahasa. Kelebihan yang diperoleh oleh ahli praktisi yaitu media pembelajaran ABPK menarik namun untuk tambahan isi dalam media boleh

dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Adapun ahli praktisi menyatakan bahwa media pembelajaran ABPK layak digunakan tanpa revisi.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kehadiran media pembelajaran ABPK dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dikarenakan siswa dapat belajar sambil mendengar, dan melihat animasi yang telah didesain semenarik mungkin.

Saran pada pengembangan media pembelajaran ABPK ditujukan kepada guru, siswa dan peneliti selanjutnya sebagai berikut: Bagi Guru: diharapkan dengan adanya media pembelajaran ABPK untuk menumbuhkan penanaman moral pada siswa dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Bagi Siswa: diharapkan media pembelajaran ABPK dapat memudahkan siswa dalam memahami pentingnya penanaman moral sejak dini serta diharapkan siswa dapat lebih fokus dan bersemangat lagi dalam belajar. Bagi Peneliti selanjutnya: diharapkan dapat lebih menyempurnakan media pembelajaran ABPK agar lebih menarik dengan materi yang berbeda.

REFERENSI

- Agung, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.
- Akhbar. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Efendi, R. (2020). *Pendidikan Karakter* (Tim Qiara Media, Ed.).
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Gunawan, T., Pranayama, A., & Sutanto, R. P. (2020). Perancangan Animasi Dengan Motion Capture Sebagai Sarana Edukasi Covid-19. *Jurnal DKV*, 2(17), 1–9.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian dan Pengembangan. *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol 4 No 2, 129–150.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Ikhsan, S. H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.45>
- Isran. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. *FITK UIN-SU Medan*, VII(1), 88–100.
- Jaminan, P., Halal, P., Timur, J., Islam, U., Siber, N., & Nurjati, S. (2025). *Memahami Penciptaan , Perkembangan , dan Tantangan Manusia di Era Digital*. 07(02), 9283–9292.
- Lestari, K. A., Julia, A., Putri, N. A., Darusalam, M. R., Caturiasari, J., & Wahyudin, D. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Moral Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(2), 97–105. <https://doi.org/10.33061/js.v6i2.9085>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Ningrum. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pelajaran Tematik Tema 1 Materi Lambang Negara Garuda Pancasila Untuk Siswa Kelas 3 di SD Muhammadiyah 22 Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.9 No 2.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Resa Awahita, Ed.).
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rayanto. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2 Teori & Praktek* (Tristan Rokhmawan, Ed.).

- Rhamdan, D. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Capcut Pada Materi Pernapasan Manusia. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 7(1), 56–74.
- Rhamdan, D., Helly Rindi, A. S., & Iting, A. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Pada Materi Keseimbangan Ekosistem Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI DI SDN 016 TARAKAN. *Jurnal Borneo Humaniora*, 3(1). https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v3i1.1315
- Rizal F, I. M. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Kejuruan* (1st ed.). Merdeka Kreasi Group.
- Sumenep, S. P. (2025). *Analisis Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi*. 2(1).
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Perolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiana, D. (2023). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan* (S. Nurachma, Ed.). PT. Raja Grafindo Persada.