**Pengembangan Media Kartun Animasi Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VII di SMP**

Windi Putri Ramadani1, Darmansyah2, Nofri Hendri3, Abna Hidayati4

1Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, 2 Universitas Negeri Padang

e-mail: [windiputrira012@gmail.com](mailto:windiputrira012@gmail.com); [darmansyah2013tp@gmail.com](mailto:darmansyah2013tp@gmail.com); [nofrihendritp@gmail.com](mailto:nofrihendritp@gmail.com); [abnahidayati@fip.unp.ac.id](mailto:abnahidayati@fip.unp.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil media kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran PPKN kelas VII SMP melalui proses yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Deveopment* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima langkah, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Berdasarkan hasil penilaian validitas media diperoleh skor rata-rata 97,4% “sangat valid” dan hasil penilaian validitas materi memperoleh skor 85,2% “sangat valid”. Kemudian hasil uji praktikalitas yang diujicobakan kepada 19 orang siswa memperoleh skor 86,2% “sangat praktis”. Selanjutnya hasil data efektivitas melalui uji N-gain, skor yang diperoleh yaitu 0,73 dengan kategori “tinggi” (N≥ 0,7). Hal ini menunjukan bahwa media kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila yang telah dikembangkan sudah layak dan praktis digunakan, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKN di Kelas VII.

**Kata Kunci**: Kartun Animasi, Profil Pelajar Pancasila, PPKN.

|  |
| --- |
| This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang. |

**Pendahuluan**

Perkembangan dan penggunaan teknologi, berdampak pada pemerintah yang melakukan perubahan dan pengembangan dalam bidang pendidikan. Dimulai dari perubahan kurikulum hingga media yang digunakan dalam pembelajaran. Adanya perubahan dan dampak positif dari teknologi ini dalam pembelajaran, dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membuat media berbasis teknologi sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Semakin meningkatnya perkembangan teknologi, juga semakin dibutuhkan kemampuan guru dalam menggunakan dan merancang sebuah media pembelajaran. Dari pernyataan di atas, sebagai calon pendidik harus mampu mengolah dan mengembangkan media pembelajaran agar teknologi ini tidak menjadi pengaruh buruk bagi peserta didik. Prawiradilaga (2009) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran, keterlibatan belajar siswa akan terjadi sebanyak 50%. Apalagi saat ini sekolah juga sudah menggunakan kurikulum merdeka belajar yang terbilang masih baru dan belum banyak sumber belajar atau media yang dapat digunakan. Maka, diperlukannya media sebagai penunjang kegiatan belajar siswa.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka Belajar adalah kurikulum dalam pembelajaran intrakurikuler yang bersifat merdeka dan semua kegiatan pendidikan diserahkan kepada sekolah dalam membangun lingkungan belajar. Kurikulum ini mengedepankan Profil Pelajar Pancasila, yaitu merupakan suatu wujud pelajar yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Yang mana, Profil ini memiliki enam ciri utama, yaitu beriman kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Permendikbud No.22 Tahun 2020).

Profil Pelajar Pancasila pada kurikulum merdeka dapat menjadi salah satu peluang bagi guru dalam menghasilkan sebuah produk sebagai media pendukung pembelajaran. Penggunaan produk yang mampu dalam meningkatkan dan memudahkan proses pembelajaran baik pada guru itu sendiri maupun siswa serta mendisiplinkan kepribadian siswa dalam bersikap. Hadirnya produk pendidikan sebagai bentuk perkembangan teknologi merupakan sebuah solusi dalam dunia pendidikan. Maka, dari itu penulis ingin menerapkan sebuah media yang mampu menunjang kebutuhan materi dalam mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila. Salah satunya dalam mata pelajaran PPKN.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan media belajar masih minim yang dikarenakan Kurikulum Merdeka masih baru, seperti buku cetak yang tersedia masih menggunakan kurikulum lama. Kemudian, guru hanya menggunakan modul pegangan yang ada untuk dijelaskan kepada siswa, yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang inovatif dan media yang kurang bervariasi menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan. Kemudian, media yang digunakan tersebut kurang mampu memotivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, ilustrasi pada media yang digunakan sangat minim, seperti media *Power Point* yang hanya memuat tulisan sehingga pembelajaran menjadi kurang kreatif. Hal ini menyebabkan perhatian siswa teralihkan oleh hal-hal, seperti bermain *handphone* dan berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan materi, sehingga siswa tidak dapat menyerap dan menangkap makna materi dalam proses pembelajaran dengan baik. Selain itu, siswa kurang mandiri dan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Permasalahan ini juga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar mata pelajaran PPKN pada penilaian akhir semester yang berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang seharusnya 80. Berikut rata-rata nilai akhir semester mata pelajaran PPKN di kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Padang:

Tabel 1. Rata-rata nilai akhir semester I tahun ajaran 2023/2024 kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Padang

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kelas | Rata-rata Nilai | Jumlah Siswa |
| VII | 70,43 | 30 |

Sumber: Guru PPKN SMP Muhammadiyah 6 Padang

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata hasil penilaian akhir semester siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Padang terkhusus mata pelajaran PPKN. Untuk menghadapi masalah-masalah yang telah diuraikan di atas, guru harus mampu memberikan inovasi pembelajaran dengan merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 Pasal 7 menyatakan bahwa “cara untuk mencapai tujuan pembelajaran harus merancang strategi pembelajaran dan memberikn pengalaman belajara yang berkualitas dengan cara memberi kesempatan untuk menerapkan materi pada konteks nyata, mendorong interaksi dan partisipasi aktif peserta didik, mengoptimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia dan menggunakan perangkat teknologi dan komunikasi”. Berdasarkan penjelasan tersebut, salah satu inovasi yang dapat menunjang pembelajaran siswa di era sekarang ini yaitu media pembelajaran. Jadi, yang dapat peneliti kembangkan yaitu media kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila. Kartun merupakan salah satu media grafis yang interpretatif dengan menampilkan simbol dalam menyampaikan informasi atau sikap secara tepat dan ringkas pada orang, situasi atau kejadian tertentu. Kemudian, makna pesan dari kartun yang disajikan dengan ringkas akan memberikan kesan yang akan tahan lama pada ingatan siswa (Sadiman, dkk., 2011).

Melalui kartun animasi diharapkan siswa mampu meningkatkan minat belajar dan siswa mendapatkan gambaran nyata mengenai konsep yang dikaji. Maka dari itu, pengembangan kartun animasi dapat menjadi solusi sebagai media belajar yang kreatif bagi siswa dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dan memotivasi, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Kemudian meningkatkan kemandirian siswa dalam memahami materi pelajaran yang didasarkan pada Profil Pelajar Pancasila. Maka dari itu, peneliti akan melakukan pengembangan dan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Kartun Animasi Bermuatan Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajara PPKN Kelas VII di SMP”.

**Metode**

Jenis penelitian pada penelitian ini merupakan jenis *Research and Development* (*R&D*) yang menerapkan model pengembangan ADDIE yang ditujukan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran dalam bentuk Kartun Animasi Bermuatan Profil Pelajar Pancasila pada mata pelajaran PPKN. Sugiyono (2011) menjelaskan bahwa jenis penelitian *R&D* ini merupakan metode yang ditujukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan, efesisansi dan kemenarikan dari suatu produk. Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan dengan model ADDIE terdiri atas 5 (lima) langkah, yaitu *Analyze*, *Design, Development, Impelementation*, dan *Evaluation.* Alasan penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas produk serta diasumsikan menghasilkan media yang mampu memenuhi kebutuhan pendukung siswa dalam belajar.

Data yang dihasilkan pada penelitian ini terbagi menjadi 2 (dua), yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari pengisian angket oleh ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai bentuk hasil dari kelayakan dan kepraktisan dari produk yang telah dibuat. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media yang dirangkum sebagai pedoman perbaikan produk yang dikembangkan. Data-data ini akan dijelaskan dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif, yaitu yang dideskripsikan melalui tabel dan grafik.

Analisis data kualitatif dilakukan melalui tahap observasi dan wawanncara untuk mendeskripsikan kondisi, kebutuhan, dan kendala bagi siswa maupun guru. Kemudian analisis data kuantitaf dilakukan melalui teknik analisis validitas materi, validitas media, dan praktikalitas melalui angket yang telah disusun berdasarkan kisi-kisi kelayakan produk. Dalam analisis ini, peneliti menggunakan skala *Likert*, dengan nilai skor masing-masing item yaitu dari skala 1-5. Analisis data kuantitatif, juga dilakukan melalui uji data efeketivitas guna melihat tingat keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji efektivitas ini dilakukan melalui perbandingan pre-test yang dilakukan sebelum media kartun animasi diterapkan dan post-test yang dilakukan setelah media kartun animasi diterapkan dalam pembelajaran. Uji ini dilakukan melalui rumus N-gain, karena dilakukan pada satu kelas eksperimental (one group experiment). Menurut Shadish, Cook & Campbell (dalam Oktavia, dkk. 2019) pada penelitian, *pre-test* diterapkan pada subjek penelitian sebelum diberikannya *treatment.* Setelah diberikan *treatment* akan diterapkan *pos-test* dengan mengkuruan yang sama. Setelah memperoleh nilai *pre-test* dan *post-test*, dilakukan uji N-gain untuk mengetahui efektivitas dari *treatment* yang telah diterapkan.

**Hasil dan Pembahasan**

1. **Hasil**

Penelitian jenis pengembangan ini menghasilkan produk kartun animasi yang ditujukan untuk mata pelajaran PPKN kelas VII SMP. Penelitian ini diimplementasikan di kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Padang. Produk dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE ini dilakukan melalui 5 (lima) langkah, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implemetation*, dan *Evaluation*. Adapun hasil penelitian dapat dideskripsikan, sebagai berikut:

1. *Analyze* (Analisis)
2. Analisis kebutuhan.

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan peserta didik terkait media kartun animasi. Melalui obervasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran PPKN kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Padang. Informasi yang diperoleh yaitu terdapat beberapa permasalahan yang terjadi, yaitu alat bantu seperti buku ajar di perpustakan masih kurang dan masih menggunakan kurikulum lama dan media pendukung lain masih belum digunakan, guru hanya menggunakan modul pegangan, sehingga peserta didik hanya menerima penjelasan dari guru. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang inovatif dan media yang kurang bervariasi menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menyenangkan.

1. Analisis kurikulum

Berdasarkan analisis dan berdisikusi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII, diketahui bahwa SMP Muhammadiyah 6 Padang sudah menggunakan kurikulum merdeka. Setelah melakukan diskusi elemen pembelajaran yang penulis terapkan untuk produk yang akan dikembangkan yaitu Norma dan UUD NRI Tahun 1945, khusunya materi norma.

1. Analisis media

Hasil dari analisis media berdasarkan karakteristik siswa dan permasalahan yang ditemukan pada saat observasi di kelas VII SMP pada mata pelajaran PPKN, peneliti melakukan pengembangan terhadap produk berupa animasi kartun bermuatan Profil Pelajar Pancasila sebagai media pendukung dalam pembelajaran yang kreatif, yang mampu meningkatkan kemandirian dan daya berpikir siswa dalam pembelajaran serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

1. *Design* (Perancangan)

Tahap ini dilakukan melaui beberapa langkah, yaitu:

1. Membuat *storyline* kartun animasi dengan kalimat yang sederhana. *Storyline* ini berisi alur cerita dan materi yang akan ditampilkan pada kartun animasi
2. Membuat *storyboard* kartun animasi yang akan dikembangkan. *Storyboard* merupakan sketsa gambar yang dibuat berdasarkan urutan yang telah dibuat pada *Storyline*. Melalui *Storyboard* ide cerita mampu dijelaskan dengan mudah
3. Lembar uji validitas dan praktikalitas, mempersiapkan lembar peniliaian uji validitas media, materi, dan praktikalitas siswa.
4. *Delompment* (Pengembangan)

Tahap ini dilakukan melalui tiga tahap, yaitu:

1. Pengembangan media kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila. Pada tahap pengembangan media, juga terdiri atas beberapa langkah, yaitu: 1) Membuat karakter, background, dan pewaranaan, dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator*; 2) Pemberian animasi dan penambahan *audio/ dubbing karakter*; 3) Penggabungan animasi dan penambahan background music. Animasi materi dan kartun yang telah dibuat, kemudian digabungkan agar urutannya sesuai dengan naskah. Penggabungan dilakukan melalui aplikasi *Capcut*. Setelah digambungkan akan ditambahkan audio dan *background music* yang sesuai dengan suasana dan latar kejadian pada media kartun animasi tersebut. Selanjutkan, selesai tahap pengembangan perlu dilanjutkan dengan tahap validasi, yang dilakukan pada materi dan media yang telah dikembangkan.
2. Validitas kartun animasi
3. Validasi Ahli Materi

Validasi materi pada media kartun animasi kelas VII diperoleh dari validator materi yang merupakan guru mata pelajaran di SMP Muhammadiyah 6 Padang. Adapun hasil validasi materi sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Validasi Materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Penilaian Ahli Materi** |
| Isi dan Tujuan | 1, 2, 3, 4, 5, 6 | 27 |
| Penyajian Materi | 7, 8, 9, 10 | 17 |
| Bahasa | 11, 12, 13 | 12 |
| Gambar | 14, 15 | 8 |
| **Jumlah** | **15** | **64** |
| **Rata-rata** | | **4,26** |
| **Kategori** | | **Sangat Valid** |

NA= x 100%

NA= 85,2%

Berdasarkan tabel tabel dan hasil hitung nilai akhir dari materi oleh ahli materi mendapat 85,2% yang dikategorikan “Sangat Valid”. Validator materi menyetujui untuk melanjutkan untuk melakukan penelitian.

1. Validasi Media

Data validasi diperoleh berdasarkan dari penilaian oleh dua validator media yaitu dosen Departemen Kurikulum dan Pendidikan. Adapun hasil penilaian uji validitas media, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Penilaian Validasi Media

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Aspek** | **Indikator** | **Penilaian Ahli Media** | |
| **Validator I** | **Validator II** |
| Kesesuaian Kartun Animasi | 1, 2 | 9 | 10 |
| Desain Kartun Animasi | 3, 4, 5, 6 | 19 | 19 |
| Penggunaan Kartun Animasi | 7, 8 | 10 | 9 |
| Visual Kartun Animasi | 9, 10, 11, 12, 13 | 25 | 25 |
| Nilai Profil Pelajar Pancasila | 14, 15, 16 | 15 | 15 |
| **Jumlah** | 16 | 78 | 78 |
| **Rata-rata** | | **4,87** | **4,87** |
| **Kategori** | | **Sangat Valid** | **Sangat Valid** |

NA= x 100%

NA= 97,4%

Berdasarkan tabel tabel dan hasil hitung nilai akhir dari validasi tahap II oleh Validator II mendapat 97,4% yang dikategorikan “Sangat Valid”. Validator mengizinkan untuk diuji cobakan kepada peserta didik karena produk sudah layak digunakan.

1. Revisi produk. Kemudian, setelah validasi perlu dilakukan revisi terhadap produk berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator media.
2. *Implementation* (penerapan).

Setelah dinyatakan valid, kartun bermuatan Profil Pelajar Pancasila diterapkan/ diuji cobakan kepada subjek sebanyak 19 orang yaitu siswa SMP Muhammadiyah 6 Padang. Siswa memberikan respon terhadap produk yang telah diberikan berdasarkan aspek-aspek penilaian keterarikan, penggunaan, tampilan, dan kebermanfaatan kartun animasi untuk melihat kepraktisan produk. Serta, melakukan uji terhadap keefektifan produk terhadap hasil belajar melalui *pre-test dan post-test*.

1. Uji Praktikalitas

Tabel 4. Hasil Penilaian Uji Praktikalitas Siswa

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek** | **Indikator** | **Rata-rata** | **Kategori** |
| 1 | Kepraktisan Kartun Animasi | 1-3 | 4,14 | Sangat Praktis |
| 2 | Penggunaan | 4-6 | 4,19 | Sangat Praktis |
| 3 | Tampilan | 7-10 | 4,57 | Sangat Praktis |
| 4 | Kebermanfaatan | 10-15 | 4,34 | Sangat Praktis |
| **Rata-rata Total** | | | **4,31** | **Sangat Praktis** |

Gambar 1. Grafik Rata-rata Penilaian Uji Praktikalitas Per-aspek

NA= x 100%

NA= 86,2%

Berdasarkan kategori, hasil skor penilaian menunjukkan 86,2%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila ini bersifat sangat praktis bagi siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Padang.

1. Uji Efektivitas

Adapun perhitungan efektivitas melalui rumus perhitungan N-gain, yakni:

g =

g =

g = = 0,73

Bersdasarkan uji efektifitas melalui N-gain, dapat dilihat skor yang diperoleh yaitu 0,73 . Dengan demikian hasil N-gain ≥ 0,7 dan dikategorikan tinggi. Maka dari itu, hasil dapat disimpulkan bahwa penerapan produk yang dikembangkan berpengaruh terhadap pembelajaran.

1. *Evaluation* (Penilaian). Tahap ini merupakan tahap akhir pada prosedur pengembangan kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila. Evaluasi dilakukan berdasarkan penilaian validator dan fase pasca implemetasi yaitu menilai berdasarkan pada praktikalitas dan efektivitas dari penggunaan produk dalam proses pembelajaran.
2. **Pembahasan**

Pada proses pengembangan pada produk kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan melalui lima tahap. Pada hasil observasi yang dilakukan, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu, bahan ajar PPKN yang minim di perpustakaan sehingga siswa hanya menerima pembelajaran dari penyampaian oleh guru. Sehingga siswa kurang mandiri dalam proses pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan juga masih menggunakan papan tullis yang membuat siswa jenuh dan pembelajaran tidak kreatif membuat pembelajaran menjadi tidak menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis. Tahap ini dilakukan terhadap analisis kabutuhan, analisis kurikulum, dan analisis media. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui rendahnya penilaian siswa pada mata pelajaran PPKN dan mengetahui karakteristik siswa, kemampuan, gaya belajar serta melihat apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Kemudian Analisis kurikulum dilakukan untuk panduan dalam mengembangkan produk agar sesuai dengan capaian pembelajaran. Dan analisis media, dilakukan untuk menemukan media penunjang yang sesuai berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan. Maka dari itu, diperlukannya media penunjang yang mampu meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar, meningkatkan daya berpikir kritis siswa, dan meningkatkan motivasi serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, Sehingga peneliti mengembangkan media yang inovatif dan kreatif yaitu berupa kartun animasi. Kartun animasi merupakan media yang memuat konsep cerita kartun yang mampu menari perhatian siswa dan membuat siswa menjadi memiliki motivasi dalam pembelajaran dan setelah medapatkan motivasi siswa akan memiliki ingatan dan kesan terhadap pikirin siswa (Putri, dkk., 2020).

Tahap selanjutnya setelah melakukan analisis yaitu melakukan perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Adapun proses yang dilakukan yaitu membuat *storyline* (naskah) dan *storyboard*. Pembuatan *storyline* dilakukan pada *Microsoft Word* dan storyboard dibuat melaui aplikasi *Adobe Illustrator*.

Setelah melakukan perancangan, tahap yang dilakukan berikutnya yaitu pengembangan. Adapun hal yang dilakukan adalah a) membuat karakter, *background*, dan pewarnaan, b) pemberian animasi dan penambahan audio karakter, c) penggabungan animasi dan penambahan *background music*, dan d) *export* produk. Sehingga menghasilkan produk kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila dalam format MP4 yang akan diimplentasikan kepada siswa.

Sebelum tahap implementasi, produk yang telah dikembangkan perlu diuji validitasnya, yang dilakukan oleh validator materi dan validator media. Hal ini ditujukan untuk membuktian kevalidan media dan kelayakan media untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Kemudian kartun animasi yang sudah valid, diimplementasikan kepada siswa kelas VII sebanyak 19 orang di SMP Muhammadiyah 6 Padang. Pada tahap implementasi ini, siswa diberikan angket praktikalitas, serta melakukan uji *pre-test* dan *post-test* untuk melihat pengaruh produk terhadap siswa dan proses pembelajaran. Untuk melihat pengaruh tersebut, maka dilakukan uji praktikalitas dan uji efektivitas. Tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi untuk meberikan penilaian terhadap pengembangan. Hal ini diperoleh dari data-data angket yang dikumpulkan dan melakukan revisi atau perbaikan terhadap kekurangan produk. Adapun tahap evaluasi pada model ADDIE dapat berlaku pada setiap tahapan akhir pada keempat fase.

Hasil uji validitas media oleh validator I dan validator II yaitu memperoleh rata-rata 97,4% yang menyatakan bahwa media termasuk ke dalam kategori “sangat valid”. Ditinjau dari desain kartun animasi, produk didesain dangan tampilan yang menarik, sesuai dengan pendapat Daryanto (2013) menyatakan indikator yang ada ada animasi yaitu tampilan fisik media yang mampu menimbulkan gairah dalam belajar dan berinteraksi secara langsung. Kemudian, ditinjau dari pengunaan, animasi harus mudah digunakan, sebagaimana pendapat Arsyad (2017) bahwa aspek yang harus diperhatikan dalam animasi yaitu animasi yang praktis, luwes, dan tahan lama akan memudahkan dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan aspek desain, pengembangan kartun animasi dibuat semenarik mungkin, sebagaimana pendapat Putri, dkk (2020) animasi yang sangat menarik dan terkini akan membuat siswa tertarik untuk mengamati dan memahami materi yang dipelajari. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kartun animasi layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji validasi materi oleh ahli materi yaitu dengan rata-rata 85,2% yang dikategorikan sangat valid. Ditinjau dari komponen kesesuaian materi yang dikembangkan harus disesuaikan dengan tuntutan kurikulum (Depdiknas, 2008). Kemudian, juga dijelaskan berdasarkan aspek materi, kualitas pembelajaran siswa ditentukan berdasarkan kesesuaian materi dengan tujuan dan kompetensi yang perlu dikuasai (Haryati & Rochman, 2012). Pada aspek bahasa dan gambar terhadap materi, kartun animasi dikembangkan dengan kalimat yang tepat dan bahasa yang komunikatif agar mudah dipahami siswa, sejalan dengan Ulfah (2018) menjelaskan faktor disukainya film animasi didasarkan pada penggunaan bahasa yang verbal dan bahasa gambar yang mudah dipahami. Berdasarkan validasi aspek-aspek penilaian dapat disimpulkan bahwa materi dari produk kartun animasi yang dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran PPKN di kelas VII SMP.

Hasil uji praktikalitas memperoleh skor 86,2% dengan kategori sangat praktis. Sukardi (2012) menyatakan bahwa kepraktisan suatu produk dapat dilihat dari kemudahan penggunaan, yang meliputi dalam hal pengaturan, penyimpanan, dan keefesienan waktu. Serta mudah diinterpretasikan dan biasa digunakan sebagai media pengganti (variasi dalam pembelajaran). Berdasarkan aspek penggunaan, kartun animasi dikembangkan untuk menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, sebagaimana Nugroho & Ruliana (2021) dalam penelitiannya menjelaskan penggunaan kartun dapat menciptakan suasana menyenangkan, mengurangi kejenuhan, dan membuat siswa aktif dalam belajar. Kemudian, pada aspek tampilan, gambar dan karakter dibuat menarik, serta menampilkan pesan yang jelas, sejalan dengan Pebriani & Mustika (2023) yang menjelaskan bahwa animasi merupakan objek yang seolah-olah hidup melalui gambar yang sesuai dengan karakter sehingga dapat menampilkan grafik kreatif yang mampu menigkatkan ketertarikan siswa. Selanjutnya dari aspek kebermanfaatan, kartun animasi dikembangkan dengan memberikan stimulus untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa melalui pertanyaan analisis pada media, sebagaiman dijelaskan oleh Fatahullah (2016) keterampilan berfikikir kritis merupakan aktifitas berfikir secara mendalam yang didasari melalui penalaran logis pada informasi yang ada. Selain itu pemanfaatan media kartun animasi mampu meningkatkan kemandirian siswa dalam mempelajari materi pelajaran, sejalan dengan itu, kemandirian belajar dapat diukur melalui tiga aspek, yaitu a) pengelolaan belajar, b) tanggung jawab, dan c) pemanfaatan sumber belajar (Dewanti & Putra, 2022). Berdasarkan hasil tersebut, maka penggunaan kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila yang dikembangakan sangat praktis bagi siswa.

Hasil uji efektivitas yang diperoleh dari uji *pre-test post-test* melalui uji N-gain yaitu 0,73. Dengan itu, hasil 0,73> 0,7 termasuk dalam kategori tinggi (N-gain≥ 0,7). Maka, berdasarkan hasi uji N-gain tersebut dapat disimpulkan bahwa kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila yang telah dikembangkan dan diterapkan bersifat efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Lee & Owens dalam penelitian Muna & Wardhana (2021) bahwa pembelajaran yang memasukkan animasi dan efek khusus dalam kegiatannya akan memilliki dampak bagus dan menarik perhatian siswa, sehingga berjalan efektif. Kemudian, Mariani (dalam Haryati & Rochman, 2012) menyatakan bahwa peningkakatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari keefektifan media yang digunakan dalam meningkatkan intensitas belajar.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pada pengembangan media kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKN ditemukanhasil validasi media oleh validator I dan Validator II memperoleh rata-rata nilai sebesar 97,4% dengan kategori sangat valid dan skor hasil validasi materi oleh ahli materi yaitu sebesar 85,2% dengan kategori sangat valid. Kemudian, skor rata-rata hasil uji praktikalitas sebesar 86,2% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, Hasil uji efektivitas terhadap kartun animasi memperoleh peningkatan dari rata-rata nilai pre-test yaitu 50,78 sebelum penerapan produk dan memperoleh peningkatan nilai rata-rata pada post-test menjadi 87,01 yang dilakukan setelah penerapan produk. Dan bersasarkan uji N-gain, hasil skor yang diperoleh yaitu 0,73 yang berarti menyatakan termsuk dalam kategori tinggi (N ≥ 0,7). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kartun animasi bermuatan Profil Pelajar Pancasila sudah layak dan praktis, serta efektif digunakan dan meningkatkan hasil belajar bagi siswa dalam proses pembelajaran PPKn di kelas VII SMP.

**Rujukan**

Arikunto, S & Cepi, S.A.J. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Daryanto. (2010*). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Dewanti, A. & Putra, A. (2022). Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 15(2), 178-188.* [*https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.50209*](https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.50209)*.*

Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar IPS. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar, 7(2), 237-252.*

Fitriana, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Bermuatan Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang.

Haryanti T. & Rochman N. (2012). Peningkatakan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Praktik Belajar Kewarganegaraan (*Project Citizen*). *CIVIS: Jurnal Ilmiah, 2(2).*

Muna, K. N. & Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas I SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, V(2), 175-183. E-ISSN: 2614-4417.*

Nugroho, H. S. & Ruliana, P. (2021). Kartun sebagai Media Komunikasi Visual Materi Ajar di Dunia Pendidikan. *CAKRA: Indonesian Journal of Communivations, 2(2), 57-64.* [*https://doi.org/10.25008/caraka.v2i2.60*](https://doi.org/10.25008/caraka.v2i2.60)

Oktavia, M, dkk. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan *One Group Pre and Post Test*. *Simponi: Jurnal Unindra, 1(1), 596-601. DOI: 10.30998/simponi.v0i0.439*

Prawiradilaga, S. P. (2009). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group. Hal 24

Pebriani, S. & Mustika, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Kartun pada Tema 2 Subtema 1 Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal on Education, 5(3), 9035-9052. E-ISSN: 2654-5497.*

Putri, A. I. V. dkk. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 3(4), 377-387. DOI:10.17977/um038v3i42020p377*

Putri, W. T. A & Hariani, S. (2013). Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Katerampilan Menyimak Cerita di Sekolah Dasar. *PGSD FIP: Universitas Negeri Surabaya.*

Sadiman, A. S. dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dam Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo.

Sukardi. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

Ulfah, A. N. (2018). Pengembangan Film Animasi dengan Materi Perkembangan Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia sebagai Sumber Belajar IPS SMP Kelas VII. *Jurnal Social Studies, 3(1).*