

Pengembangan Film Kartun Sebagai Media Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 9 Sampurtoba, Kec. Harian

Robenhardt Tamba

Dosen PGSD, Universitas Negeri Medan

Rohayati Sihotang

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Email: rohayatishtg@gmail.com

Abstract. *This research is a development research (R&D) using the ADDIE development model which consists of: 1.) Analysis; 2.) Design; 3.) Development; 4.) Implementation; and 5.) Evaluation. Data collection was carried out by interviews, questionnaires and tests. The results of the interviews were analyzed descriptively qualitatively, while questionnaires and tests were analyzed quantitatively. Validation was carried out by questionnaire instrument experts, material experts, media experts and practitioner experts by class IV educators. The results of the analysis show that cartoon film learning media is included in the "very feasible" category to be used as a learning medium in class IV SDN 9 Sampurtoba. Based on Validation: 1.) Questionnaire Instrument Expert with an average percentage of 90%; 2.) Learning material experts get an average percentage of 95%; 3.) Learning media experts with an average percentage of 95%; 4.) Expert Practitioner with an average percentage of 93%. And continued with the distribution of Pre-Test and Post-Test questions to class IV with a lot of 15 students, obtained an average Pre-Test score of 42 increased with an average post-test result of 80. From the data acquisition it can be concluded that the developed cartoon film learning media is effective in improving learning outcomes.*

Keywords: *development, cartoon film learning, thematic*

Abstrak. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari: 1.) Analisis; 2.) Design; 3.) Development; 4.) Implementation; dan 5.) Evaluation. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, angket dan tes. Hasil wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif, sedangkan angket dan tes dianalisis secara kuantitatif. Validasi dilakukan oleh ahli instrumen angket, ahli materi, ahli media dan ahli praktisi oleh tenaga pendidik kelas IV. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran Film Kartun masuk kedalam kategori "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SDN 9 Sampurtoba. Berdasarkan Validasi : 1.) Ahli Instrumen Angket dengan persentase rata-rata 90%; 2.) Ahli Materi pembelajaran mendapatkan persentase rata-rata sebesar 95%; 3.) Ahli Media pembelajaran dengan persentase rata-rata 95%; 4.) Ahli Praktisi dengan persentase rata-rata 93%. Serta dilanjutkan dengan penyebaran soal Pre-Test dan Post-Test terhadap kelas IV dengan banyak siswa 15 orang, diperoleh nilai rata-rata Pre-Test 42 meningkat dengan hasil rata-rata Post Test yaitu dengan nilai 80. Dari perolehan data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Film Kartun yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Received Mei 30, 2023; Revised Juni 30, 2023; Accepted Juli 17, 2023

* Robenhardt Tamba

Kata kunci: pengembangan, media film kartun, tematik

LATAR BELAKANG

Guru diwajibkan untuk membuat desain pembelajaran sebagai bagian dari transisi kurikulum KTSP ke K-13 sehingga anak-anak dapat memahami materi sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Menyajikan materi berbasis IT selama proses belajar mengajar adalah salah satunya. Media berbasis IT dapat membantu guru mengembangkan kreativitasnya sehingga dapat membangun pengalaman belajar secara efektif. Kemajuan teknologi saat ini telah membawa transformasi yang begitu signifikan. Kemajuan teknologi digital telah berdampak pada sistem pendidikan, yang dulunya hanya berfokus pada buku dan hafalan yang membosankan, yang menyebabkan siswa bosan dan tidak tertarik dan instruksi yang sepenuhnya berpusat pada guru. Guru dapat berkontribusi pada kemajuan teknologi digital dengan mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan mendidik. Pembelajaran teknologi digital dapat digabungkan dengan jenis pembelajaran lain dengan membuat sumber daya digital pendidikan seperti permainan pendidikan, kuis pendidikan, dan konten pendidikan lainnya. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, Simanjuntak, Eva Betty (2021, h. 270) mengatakan bahwa guru harus mencari varian baru untuk kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran adalah satu hal yang penting. Kemampuan untuk menggunakan teknologi untuk menciptakan berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk membuat pembelajaran salah satu aspek yang paling signifikan dari pendidikan. Apa pun yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan dari guru kepada siswa untuk menarik minat mereka dan membangkitkan ide, perasaan, dan perhatian mereka dianggap sebagai media pembelajaran (Tamba, Robenhart 2020, h. 245). Menurut Wina Sanjaya (2014, h. 118), media audio visual adalah sejenis media yang selain memasukkan aspek bunyi, juga termasuk fitur visual. Contoh kategori media ini antara lain rekaman video, film dengan berbagai ukuran, slide suara, dan lain sebagainya. Menurut Sitohang, Risma (2021, h. 356), media ini bertujuan agar penyampaian materi kepada guru dan siswa menjadi lebih mudah dengan menggunakan animasi yang dibuat sendiri atau diperoleh dari internet, tanpa perlu membeli alat peraga yang mahal. Selain itu, media ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun siswa belajar tanpa harus pergi ke sekolah.

Kurangnya media sebagai sarana pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan dalam hal proses belajar mengajar, guru cenderung menggunakan metode ceramah agar pembelajaran tetap berpusat pada guru, sedangkan proses belajar mengajar yang diharapkan dalam kurikulum 2013 harus berpusat pada siswa, merupakan fakta yang ditemukan selama observasi yang berbanding terbalik dengan apa yang seharusnya, menurut wawancara yang dilakukan di SD Negeri 9 Sampurtoba. Ditemukan bahwa salah satu tantangan dalam proses pembelajaran adalah tidak adanya pengetahuan IT (laptop / komputer, infocus, printer, dan internet) di kalangan guru yang disebabkan oleh usia dan susah dalam mengakses file.

KAJIAN TORITIS

Kata media berasal dari Bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harafiahnya berarti tengah, pengantar atau perantara. Defenisi media dapat dikatakan sebagai pengantar atau perantara terjadinya komunikasi dari suatu hal dari sisi satu ke sisi yang lainnya. Media merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Nurseto (2011, h. 20) secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir. Peran media adalah untuk mengirimkan pesan informatif dari sumber pesan/guru kepada audiensnya/siswa. Secara khusus, media pembelajaran beroperasi dan berperan dalam merekam suatu peristiwa atau item, memodifikasinya, dan meningkatkan motivasi dan kecintaan siswa untuk belajar. Arsyad (2011, h.15) mengatakan bahwa media pendidikan berfungsi sebagai perantara atau alat yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan yang berhubungan dengan materi pembelajaran sehingga siswa dapat menyerap pesan atau informasi tersebut dengan lebih mudah. Adapun karakteristik media film kartun merupakan pembelajaran hasil pengembangan di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual”(Jerry dkk. 2018, h. 16). Dengan media pembelajaran Film Kartun pada pembelajaran tematik diharapkan agar dapat meningkatkan motiva dan kecintaan siswa dalam belajar.

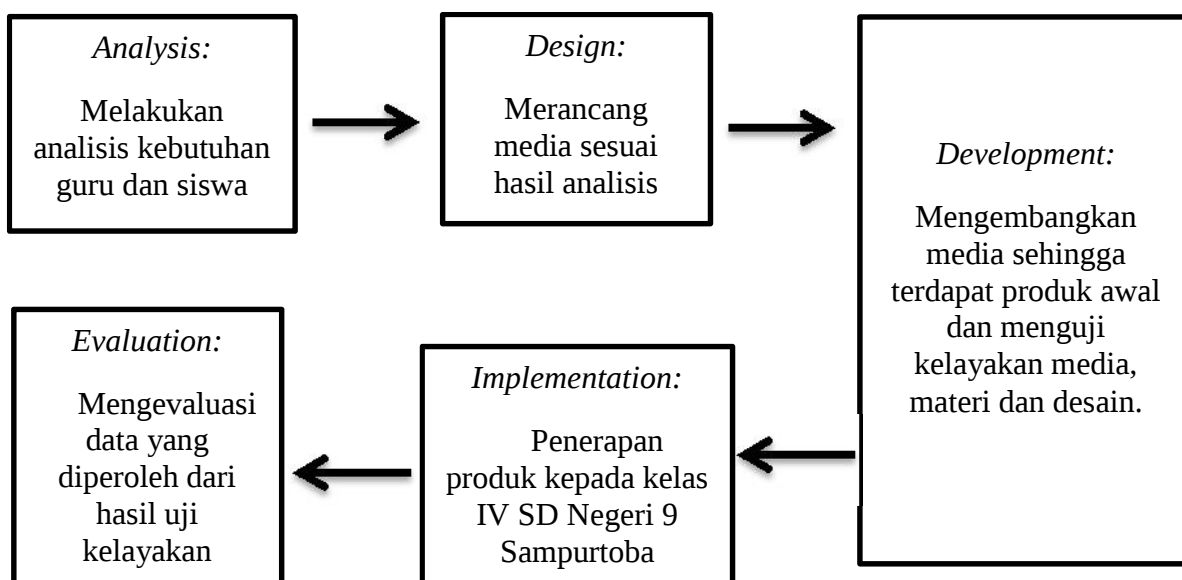
Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diselenggarakan di sekitar tema tertentu. Menurut Sari (2018), kegiatan pembelajaran berorientasi tematik difokuskan pada tema yang menggabungkan beberapa disiplin ilmu menjadi satu tema. Selain itu, menurut Trianto dalam

Prastowo (2013, h. 119), pembelajaran tema memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman praktis yang akan meningkatkan kemampuan mereka untuk mempertahankan, menerapkan, dan mengasimilasi topik yang diajarkan sebelumnya.

Maka kesimpulannya bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu dengan menggabungkan beberapa disiplin ilmu menjadi suatu gagasan tema yang diyakini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa berdasarkan pendapat dari sekian banyak teori yang dibahas di atas.

METODE PENELITIAN

Menciptakan barang baru yang belum pernah ada sebelumnya atau meningkatkan produk saat ini agar lebih bermanfaat, efisien, dan efektif adalah contoh pengembangan produk secara garis besar (Sugiyono, 2017, hlm. 28). Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dilakukan di SDN 9 Sampurtoba, yang berada di Sihotang desa Sampurtoba Kecamatan Harian Kabupaten Samosir, waktu penelitian pengembangan (Development Research) ini akan dilakukan pada semester genap T.A 2022/2023.



Gambar 1. Langkah-langkah Pengembangan Model ADDIE

Tahap Analisis (analysis) Pada tahap ini kegiatan utama adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran yang baru serta menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru tersebut (sugiyono, 2015, h. 200). Peneliti melakukan analisis pada beberapa aspek diantaranya analisis kebutuhan, analisis materi dan kurikulum, analisis peserta didik dan analisis perangkat pembelajaran. Analisis tersebut dilakukan guna mengetahui masalah yang sedang terjadi dalam proses pembelajaran di SD 9 Sampurtoba. Tahap design (design) merupakan tahap dimana peneliti memulai mengumpulkan bahan-bahan atau konsep materi yang disesuaikan dengan hasil temuan observasi. Konsep materi yang dikumpulkan peneliti yaitu tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 9 Sampurtoba. Setelah bahan terkumpul, kemudian peneliti merancang bahan atau konsep materi tersebut menggunakan aplikasi plotagon yang akan dikembangkan menjadi media film kartun. Tahap pengembangan (development) Setelah rancangan selesai, selanjutnya dilakukan langkah produksi dan validasi. Film kartun yang sudah selesai diproduksi menggunakan plotagon kemudian divalidasi ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket (kuesioner). Hasil validasi kemudian menjadi dasar merevisi produk terhadap aspek-aspek yang masih dinilai kurang. Tahap implementasi (implementation) Tahap ini dilakukan jika sudah dinyatakan layak oleh ahli maka sudah siap diuji coba lapangan. Tahapan ini dapat dilakukan berdasarkan respon guru kemudian kepada siswa kelas IV SD 9, uji coba dilakukan untuk mengukur efektifitas penggunaan media film kartun. Kemudian melakukan revisi produk media pembelajaran jika diperlukan. Tahap evaluasi (evaluation) Tahap ini merupakan tahap akhir dimana dilakukan kesimpulan yang didapat setelah menerima saran, komentar dan masukan dari validator ahli media dan ahli materi, guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan guru, Hasil analisis kebutuhan guru dilakukan melalui wawancara kepada guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 9 Sampurtoba dengan Ibu Juliani Purba, S.Pdk. Dilakukannya wawancara ini dengan tujuan untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar dikelas, pada pembelajaran tematik dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Adapun beberapa kendala yang dialami oleh guru adalah guru belum bisa mengoptimalkan dalam pemanfaatan media proyektor, maksudnya adalah hanya

beberapa guru muda dan operator saja yang mengerti menggunakan proyektor atau infocus yang ada di sekolah, dimana diikuti dengan keterbatasan guru dalam bidang IT untuk membuat video media pembelajaran sendiri. Jadi guru kelas IV hanya menayangkan video yang ada pada you tube yang dibantu oleh operator sekolah untuk menayangkannya menggunakan infocus sekolah.

Analisis materi dan kurikulum, Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang diterapkan oleh SDN 9 Sampurtoba, sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013. Analisis materi bertujuan untuk mengetahui materi yang dipilih sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam kurikulum yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran film kartun yang digunakan sebagai sumber pembelajaran bagi siswa dalam membantu memahami isi materi. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” pada muatan materi Bahasa Indonesia dan IPA. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan kurikulum dan materi maka peneliti mengembangkan media pembelajaran Film Kartun.

Analisis peserta didik, Berdasarkan hasil wawancara langsung kepada guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 9 Sampurtoba terhadap pembelajaran tematik diketahui bahwa terdapat beberapa karakteristik siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tematik adalah siswa kelas IV SDN 9 Sampurtoba mudah bosan, jenuh dan merasa ngantuk.

Analisis perangkat pembelajaran, Pada analisis perangkat pembelajaran, difokuskan terhadap media pembelajaran yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran tematik langsung. Pada tahap ini peneliti menganalisis perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu, Silabus, RPP, Buku Absen, Buku Penilaian, dan buku pegangan guru serta buku tematik.

2. Tahap Desain

Langkah pertama yang dilakukan adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan berisi tema 7 subtema 2 pembelajaran 1 “indahny keragaman budaya negeriku” pada muatan materi bahasa indonesia dan IPA. Penyusunan RPP disesuaikan dengan media pembelajaran Film Kartun. Kemudian mendesain vidio Film Kartun

Tabel 1. Gambar Tampilan Film Kartun

Visual	Audio	Keterangan
	Suara musik	Menampilkan judul dari film kartun “This is the KANEKES SI PENGGOSOK”
	Suara musik	Pada bagian ini menampilkan Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1
	Suara musik	Pada bagian ini menampilkan INDAHNYA KEBERAGAMAN BUDAYA NEGERIKU
	Suara musik	Pada bagian ini menampilkan Kompetensi Dasar
	Suara musik	Pada bagian ini menampilkan • Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks • Menyampaikan pengetahuan baru dari teks dengan bahasa sendiri • Mengidentifikasi macam-macam gaya • Mendemonstrasikan manfaat dalam sehari-hari

- Mendemonstrasikan manfaat dalam sehari-hari.



Suara rekaman peneliti

Menampilkan perkenalan salah satu tokoh kartun yang bernama Haikal dari bandung, suku Sunda



Suara rekaman peneliti

Menampilkan perkenalan salah satu tokoh kartun bernama Aya dari jakarta, suku Betawi



Suara rekaman peneliti

Menampilan perkenalan salah satu tokoh kartun bernama Jamal dari medan, suku Batak



Suara rekaman peneliti

Menampilkan perkenalan salah satu tokoh kartun bernama Yuni dari padang, suku Minang



Suara rekaman peneliti dengan suara latar burung berkicau.

Menampilkan percakapan tokoh kartun Haikal dan Aya dipekarangan rumah Aya.



Suara rekaman peneliti dengan suara latar suasana rumah.

Menampilkan percakapan dua tokoh kartun Haikal dan Aya sedang membicarakan cerita “Urang Kanekes Si Suku Baduy”



Suara rekaman peneliti.

Menampilkan penjelasan mengenai Suku Baduy.



Suara rekaman peneliti

Menampilkan pertemuan 3 tokoh kartun yang bernama, Yuni, Aya dan Haikal.



Suara rekaman peneliti

Menampilkan penjelasan mengenai Listrik Statis oleh salah satu tokoh kartun bernama Yuni.



Suara rekaman peneliti

Menampilkan percakapan mengenai penjelasan dari perbedaan Listrik Statis dan dinamis oleh salah satu tokoh kartun bernama Jamal.



Suara rekaman peneliti

Menampilkan percakapan mengenai penjelasan dari Listrik Dinamis oleh salah satu tokoh kartun bernama Jamal.



Suara rekaman peneliti

Menampilkan contoh membuat Listrik Statis dengan menyiapkan bahan dan alat, penggaris plastik dan potongan kertas.

Menampilkan akhir dari film kartun

Kemudian menyusun soal pretest dan posttest, Pada tahap ini dilakukan penyusunan soal Pre-Test dan soal Post-Test yang digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas terhadap media pembelajaran film kartun. Jumlah soal pretest dan posttest adalah sebanyak 40 soal pilihan berganda yang terdiri atas muatan pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA. Sebelum soal diberikan kepada siswa kelas IV yang berjumlah 15 siswa sebagai soal Pre-Test dan Post-test terlebih dahulu akan dilakukan uji validitas soal kepada siswa kelas atas yaitu kelas V dengan uji langsung pada siswa yang telah mempelajari materi Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” pada muatan materi Bahasa Indonesia dan IPA .Validasi dilakukan kepada 24 siswa, soal yang valid akan dijadikan sebagai soal Pre-test dan Post-Test yang digunakan untuk mengukur kemampuan belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran film kartun pada pelajaran tematik.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini akan menghasilkan media pembelajaran Film Kartun yang sesuai dengan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran. Pengembangan media ini dibantu oleh beberapa aplikasi yang mendukung dan mempermudah dalam pembuatan media pembelajaran film kartun. Setelah menghasilkan produk berupa film kartun maka dilakukan pengujian terhadap para ahli. Dalam penelitian ini proses validasi dilakukan oleh 3 dosen validator dan 1 Guru kelas sebagai validator ahli instrumen angket, validator ahli materi, validator ahli

media dan validator ahli praktisi yang paham pada bidng masing-masing. Penilaian para ahli dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Instrumen Angket

No	Butir Penilain	Jumlah Skor
1.	Lembar angket memiliki judul yang jelas sehingga tujuan penulisan angket dapat dipahami oleh responden.	5
2.	Butir pernyataan pada angket ditulis jelas sehingga mudah dipahami oleh responden dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	5
3.	Petunjuk pengisian angket dinyatakan dengan jelas	5
4.	Setiap pernyataan diberi batasan jawaban yang diharapkan yaitu dengan skor penilaian 1-5	5
5.	Pernyataan berkaitan dengan tujuan penelitian	5
6.	Pernyataan sesuai dengan aspek yang ingin dicapai	4
7.	Pernyataan mengungkapkan informasi yang benar	4
8.	Pernyataan berisi satu gagasan yang lengkap	3
9.	Bahasa yang digunakan pada lembar angket mudah dipahami	4
10.	Bahasa pada lembar angket yang digunakan efektif	5
11.	Penulisan angket sesuai dengan EYD	5
Jumlah Skor Total = $\frac{50}{55} \times 100\% = 91\%$		

Hasil presentasi validasi oleh ahli instrumen angket yang diperoleh 91% yang termasuk kedalam kategori “sangat layak” dengan kesimpulan bahwa instrumen angket dapat dinyatakan layak untuk digunakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Aspek	Indikator	Jumlah Skor
Desain Media	Kesesuaian media terhadap pencapaian kompetensi	5
	Kesesuaian warna background dengan tulisan	5
	Kesesuaian karakter dan backsound pada aplikasi plotagon	5
	Kualitas gambar saat mengoperasikan media film kartun	5
	Ukuran gambar	5
	Desain gambar film kartun	4
Software	Kelancaran dalam pengoperasian	5
	Kemudahan pengoperasian	5
	Komunikatif	5
	Interaktif	5
Manfaat	Kegunaan media film kartun	4
	Kebermanfaatan bagi siswa dalam meningkatkan semangat belajar dan pemahaman siswa	4
	Membantu guru menyampaikan materi pelajaran	5
Jumlah Skor Total = $\frac{51}{55} \times 100\% = 95\%$		

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tahap II diperoleh hasil presentasi sekitar 95% dalam kategori “sangat layak” dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran film kartun layak untuk digunakan dalam penelitian.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Aspek yang dinilai	Jumlah Skor
Muatan Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	5
	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	5
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	4
	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	5
Penyajian Materi	Kemudahan dan memahami materi	4
	Kerunturan materi	4
	Kedalaman materi	4
	Kesesuaian jenjang peserta didik dengan materi	5
	Kemenarikan penyampaian materi	5
Bahasa	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik	5
	Tanda baca diletakkan dengan tepat	5
	Penggunaan kalimat sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI)	4
Kemanfaatan Materi	Proses belajar mengajar menjadi lebih menarik	4
	Motivasi siswa dalam belajar	5
	Siswa terbantu dalam melaksanakan pembelajaran	4
	Menambah pengetahuan siswa	4
Jumlah Skor Total = $\frac{76}{80} \times 100\% = 95\%$		

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media diperoleh hasil presentasi sekitar 95% dalam kategori “sangat layak” dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran film kartun layak untuk digunakan dalam penelitian.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Praktisi

Aspek	Indikator	Jumlah skor
Penggunaan	Media pembelajaran tema 7 subtema 2 mudah digunakan	4
	Tampilan media pembelajaran menarik	5
Penyajian Materi	Materi disajikan secara runtut	5
Pembelajaran	Indikator pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar	4
	Materi disajikan luas dan mendalam	5
	Materi disajikan secara jelas	5
	Cara penyampaian materi sesuai dengan perkembangan peserta didik	5
	Pembelajaran menjadi menarik saat menggunakan media pembelajaran tema 7 subtema 2	5
Bahasa	Bahasa bersifat komunikatif	4
	Menggunakan bahasa baku	4
	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik	5
Jumlah Skor Total = $\frac{54}{58} \times 100\% = 92,7\%$		

4. Tahap Implementasi

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas media melalui hasil tes peserta didik berdasarkan hasil Pre-test dan Post-test. Sebelum di uji coba terlebih dahulu instrumen tes yang digunakan harus melakukan kalibrasi agar data yang diperoleh lebih akurat dan valid.

Tabel 6. Hasil Validitas Tes

Nomor Soal	rHitung	rTabel	Kriteria
1.	0,519	0,404	Valid
2.	0,411	0,404	Valid
3.	0,454	0,404	Valid
4.	0,428	0,404	Valid
5.	0,517	0,404	Valid
6.	0,596	0,404	Valid
7.	0,135	0,404	Tidak Valid
8.	0,272	0,404	Tidak Valid
9.	0,390	0,404	Tidak Valid
10.	0,333	0,404	Tidak Valid
11.	0,372	0,404	Tidak Valid
12.	0,383	0,404	Tidak Valid
13.	0,456	0,404	Valid
14.	0,550	0,404	Valid
15.	-0,060	0,404	Tidak Valid
16.	0,446	0,404	Valid
17.	0,564	0,404	Valid
18.	0,160	0,404	Tidak Valid
19.	0,230	0,404	Tidak Valid
20.	0,272	0,404	Tidak Valid
21.	0,498	0,404	Valid
22.	0,448	0,404	Valid
23.	0,221	0,404	Tidak Valid
24.	0,502	0,404	Valid
25.	0,481	0,404	Valid
26.	-0,161	0,404	Tidak Valid
27.	-0,079	0,404	Tidak Valid
28.	0,467	0,404	Valid
29.	0,219	0,404	Tidak Valid
30.	0,554	0,404	Valid
31.	-0,092	0,404	Tidak Valid
32.	0,207	0,404	Tidak Valid
33.	0,646	0,404	Valid
34.	0,487	0,404	Valid
35.	0,458	0,404	Valid
36.	0,053	0,404	Tidak Valid
37.	-0,018	0,404	Tidak Valid
38.	0,013	0,404	Tidak Valid
39.	0,421	0,404	Valid
40.	-0,127	0,404	Tidak Valid

Berdasarkan tabel diatas bahwa dari 40 soal terdapat 20 soal yang valid dan 20 soal tidak valid. Sehingga soal yang akan digunakan untuk Pre-test dan Post-test adalah 20 soal.

Tabel 7. Perhitungan Analisis Hasil Belajar

No	Nama Siswa	Nilai Pre- Test	Post- Test	(Post- Test)– (Pre- Test)	Skor Ideal (100) - Pre-Test	N-Gain Score	N-Gain Score Persen	Kriteria
1.	Bostri Wanti Gultom	45	80	35	55	0.636	63,6	Efektif
2.	Citra Nasari Sihotang	35	75	40	65	0.615	61,5	Efektif
3.	Clara Agis Sihotang	35	75	40	65	0.615	61,5	Efektif
4.	Desvan Sihotang	35	75	40	65	0.615	61,5	Efektif
5.	Excel Winner Sihotang	35	75	40	65	0.615	61,5	Efektif
6.	Junita Simbolon	65	90	25	35	0.714	71,4	Efektif
7.	Kristian	65	90	25	35	0.714	71,4	Efektif
8.	Laura Sihotang	45	80	35	55	0.636	63,6	Efektif
9.	Papian Sihotang	55	90	35	45	0.778	77,8	Efektif
10.	Ravael Hutasoit	30	75	45	70	0.643	64,3	Efektif
11.	Rendi Manalu	40	80	40	60	0.667	66,7	Efektif
12.	Roman Gultom	30	75	45	70	0.643	64,3	Efektif
13.	Sabaruli Sihotang	35	75	40	65	0.615	61,5	Efektif
14.	Stevani Tamba	45	80	35	55	0.636	63,3	Efektif
15.	William Sihotang	30	75	45	70	0.643	64,3	Efektif
Total		625	1190	565	875	9,79	978,7	
Rata-Rata		42	80	38	59	0,65	65,2	
Kriteria		Efektif						

Dari hasil pretest telah didapatkan dari kelas IV bahwa siswa belum memahami dan mengerti pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA mengenai “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”. Dari 15 siswa yang mengerjakan soal Pre-test mendapatkan rata-rata nilainya adalah 42 yang artinya siswa kelas IV masih belum memahami dan mengerti materi pembelajaran.

Dapat dilihat terdapat peningkatan pada rata-rata nilai siswa kelas IV setelah dilakukannya Post-test yaitu dengan nilai 80 artinya siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 9 Sampurtoba yang terdapat 15 siswa menjadi lebih memahami dan mengerti mengenai materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran film kartun.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini memiliki tujuan untuk mengetahui penilaian kelayakan, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran film kartun dengan hasil yang diperoleh melalui validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli praktisi dan penilaian efektivitas melalui hasil uji coba siswa dengan nilai Pre-test dan Post-test pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 9 Sampurtoba. Adapun perolehan data terhadap penilaian media sebagai berikut: pada ahli materi memperoleh persentase 95% dengan kategori “sangat layak”. Sehingga media pembelajaran film kartun sudah dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil validasi oleh ahli media pada tahap I memperoleh persentase 66% dengan kategori “layak” dengan revisi. Hasil validasi tahap II memperoleh persentase 95% dengan kategori “sangat layak” tanpa revisi. Sehingga media pembelajaran film kartun dinyatakan layak untuk digunakan. Hasil validasi dari ahli praktisi sebesar 93% dengan kategori “sangat praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil pretest dan posttest siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 9 Sampurtoba yang berjumlah 15 orang dengan perolehan nilai Pre-test memiliki rata-rata 42 dengan nilai paling tinggi diperoleh oleh 2 siswa yaitu dengan nilai 65. Dan nilai Post-test memiliki rata-rata nilai 80 dengan nilai paling tinggi diperoleh oleh 3 siswa dengan nilai 90. Dari hasil perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest memiliki peningkatan terhadap hasil belajar dari nilai rata-rata 42 menjadi 80, maka penggunaan media pembelajaran film kartun masuk kedalam kategori efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan melalui beberapa tahapan, pembuatan media, validasi media sampai tahap pre-test dan post-test dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran film kartun dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 9 Sampurtoba. Implementasi kedua pedagogi tersebut tidak terlepas dari teknologi, yang diharapkan dapat lebih meningkatkan kapasitas konseptual IT yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran, guna mengeksplorasi pengertian IT dan inovasi dalam pembelajaran dengan pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, Azhar. (2011) Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo
- Elfiani, Yuni, and Risma Sitohang. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Tema 8 Subtema 1 Kelas Iv Sdn 050745 P. Brandan Ta 2020/2021." *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED* 11.4 (2021): 352-361.
- Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik". Jurnal Ekonomi & Pendidikan Volume 8 Nomor 1. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tamba, Robenhardt, and Diah Wahyuni. "Pengembangan Media Pembelajaran Paliraber (Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar) Berbasis Pendekatan Saintifik Di Kelas Iv Sdn 101775 Sampali Ta 2019/2020." *Elementary School Journal PGSD Fip Unimed* 10.4: 244-255.
- Sanjaya, Wina. (2014). Media Komunikasi Pembelajaran. Saputro, B. (2011). Pengembangan (research & depelovment). Yogyakarta: aswaja pressindo.
- Sari, Atika. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 3 Sawah Lama Bandar Lampung. Skripsi: Universitas Lampung.
- Simanjuntak, Eva Betty. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 7 Sub Tema 2 Siswa Kelas IV SD Negeri 030355 Parraturan." *School Education Journal PGSD Fip Unimed* 11.3 (2021): 269-278.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian dan pengembangan. Bandung: alfabeta.