



JURNAL BASICEDU

Volume 7 Nomor 4 Tahun 2023 Halaman 2248 - 2260

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran *Flipaclip* Berbasis *Cartoon Animation Videos* sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Era Society 5.0

Nurul Nikmatul Imda^{1✉}, Adinda Khuzainurrohmah², Ahmad Saefudin³

Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: nurulnikmatulimda@gmail.com¹, khuzainurrohmaadinda@gmail.com², ahmadsaefudin@unisnu.ac.id³

Abstrak

Antusiasme dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh minat belajar siswa. Namun kenyataan di lapangan, minat belajar siswa masih sangatlah rendah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar di era *society 5.0*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research And Development (R&D)* dengan tujuan membuat media pembelajaran *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* untuk sekolah dasar dan menentukan kualitas *FlipaClip* berdasarkan penilaian ahli media dan penilaian teknis. Berdasarkan hasil temuan, ahli media memiliki nilai kelayakan sebesar 71,5% termasuk pada kategori sudah tepat. Uji coba kelompok kecil diperoleh presentase 100%, dengan ketentuan terdapat perubahan sebelum dan sesudah menggunakan *FlipaClip* dengan ketentuan "Ada". Adapun, hasil minat mengajar guru dan sebagian mahasiswa kampus mengajar yang mengabdikan di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar menunjukkan nilai presentase terbanyak yaitu 85,3% dengan ketentuan tertarik. Sedangkan, salah seorang guru menunjukkan aspek perasaan senang dengan nilai presentase 14,3% berdasarkan pada ketentuan sangat tertarik. Dengan demikian, pembuatan aplikasi *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: *FlipaClip*, kreativitas siswa.

Abstract

Students' enthusiasm and activeness in the learning process is influenced by students' interest in learning. But the reality in the field, student interest in learning is still very low. The purpose of this research is to develop FlipaClip learning media based on cartoon animation videos in increasing the creativity of elementary school students in the era of society 5.0. The research method used is Research And Development (R&D) with the aim of making FlipaClip learning media based on cartoon animation videos for elementary schools and determining the quality of FlipaClip based on media expert assessment and technical assessment. Based on the findings, media experts have a feasibility value of 71.5% including in the appropriate category. The small group trial obtained a percentage of 100%, with the provision that there were changes before and after using FlipaClip with the provision "There is". Meanwhile, the results of the interest in teaching teachers and some teaching campus students who serve in Madrasah Ibtidaiyah and Elementary Schools show the highest percentage value of 85.3% with interested provisions. Meanwhile, one of the teachers showed the aspect of feeling happy with a percentage value of 14.3% based on the provision of very interested. Thus, as a result, making the FlipaClip application based on cartoon animation videos can increase student interest in learning.

Keywords: *FlipaClip*, student creativity.

Copyright (c) 2023 Nurul Nikmatul Imda, Adinda Khuzainurrohmah, Ahmad Saefudin

✉ Corresponding author :

Email : nurulnikmatulimda@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5906>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 7 No 4 Tahun 2023
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) turut mempengaruhi kemajuan dan perkembangan di berbagai bidang termasuk pendidikan (Retnawati et al., 2021). Pilar fundamental pendidikan terkait erat dengan interaksi komunikatif antara guru dan siswa. Namun, interaksi tersebut akan terkendala apabila metode pengajaran dan alat bantu yang digunakan tidak efektif. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik agar dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Situasi ini terkait dengan masalah-masalah seperti kurangnya motivasi siswa, kurangnya komitmen siswa, minimnya pemanfaatan alat bantu pembelajaran, serta tingginya permintaan guru akan penggunaan video animasi.

Belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal yang mempengaruhi individu seperti kecerdasan, minat bakat dan kemampuan. Faktor eksternal adalah faktor yang di luar individu misalnya lingkungan sekolah, keluarga dan masyarakat. Faktor dalam diri individu seperti minat belajar, sangat berpengaruh dalam mendorong terjadinya kegiatan belajar, karena belajar didasarkan pada minat individu itu sendiri (Fauziah et al., 2017).

Salah satu bentuk kreativitas guru adalah kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat, sebab guru harus mampu menjadikan dirinya tidak hanya sekedar guru belaka namun menjadi guru yang profesional (Nopitasari et al., 2022). Mampu mengajar dan mendidik para peserta didiknya menggunakan cara yang lebih relevan, inovatif dan mengikuti perkembangan zaman. Dalam hal ini, konteks tepat dapat diartikan bahwa media yang digunakan haruslah tepat guna dan tepat sasaran serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tetap mengikuti perkembangan teknologi (Dewantara et al., 2020). Di dalam proses pembelajaran, guru mengintegrasikan pendidikan karakter dengan memperhatikan materi pelajaran yang sedang dipelajari (Agustian et al., 2019). Sebagai guru profesional, penting untuk menggali apa yang dapat memikat perhatian siswa dalam proses belajar. Siswa memiliki kemampuan yang beragam; siswa berbakat cenderung merespons dengan baik terhadap materi dan mencari tantangan, sedangkan siswa yang kurang berbakat mungkin menghadapi kesulitan dalam memahami materi dan kurang antusias terhadap tantangan. Siswa dengan tingkat kemampuan belajar rendah akan mampu memiliki tingkat pencapaian belajar yang tinggi (Friantini & Winata, 2019).

Namun, fakta tersebut mengindikasikan bahwa minat siswa dalam pembelajaran terbatas. Inovasi guru dalam media pembelajaran menjadi penting karena media terkait erat dengan seluruh sistem pembelajaran (Masykur et al., 2017). Maka, selain tujuan dan materi yang jelas, faktor-faktor lain seperti karakter siswa, metode mengajar, alokasi waktu, dan evaluasi harus diperhitungkan. Kurangnya inovasi guru dalam menciptakan alat dan sumber belajar bisa membuat pembelajaran menjadi intimidasi bagi siswa. Mayoritas dari mereka mungkin tidak terlalu terampil dalam memanfaatkan media pembelajaran secara efisien. *Problem* ini rupannya juga terjadi pada sebagian siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Jambu. SD Negeri I Jambu, meskipun tergolong sekolah dasar besar dan maju di Kecamatan Mlonggo, Jepara nyatanya juga tidak lepas dari *problem* tersebut. Sepenelusuran peneliti pada sebagian siswa mulai kelas I sampai V, siswa kurang semangat dan tertarik dalam kegiatan belajar sehingga siswa tidak memperhatikan guru ketika mengajar, siswa tidak mengerti materi pelajaran dan hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Begitu pula ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab dan mengajukan pertanyaan, tidak ada satupun siswa atau hanya sebagian siswa yang tertarik untuk menjawab dan mengajukan pertanyaan.

Berdasarkan *problem* tersebut, sistem pembelajaran yang terjadi selama ini masih bersifat konvensional. Guru masih menggunakan buku teks atau modul dalam menyampaikan materi, pengerjaan tugas masih menggunakan buku LKS dan guru minim menggunakan media pembelajaran (Anggraeni et al., 2021). Pembelajaran konvensional sangat erat dengan suasana pembelajaran yang dianggap kurang sesuai

dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat terutama memasuki era *society 5.0*. Guru harus secara intensif menyesuaikan materi pelajaran dengan teknologi terkini, sistem tradisional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi. Adanya kemajuan zaman, proses pembelajaran media sangat diperlukan. Begitu pula pendidik dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan suatu materi, agar mahasiswa tidak merasa jenuh dan menikmati dalam proses pembelajaran (Puspitasari et al., 2018). Dalam penelitian ini peneliti menembangkan sebuah media pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa dalam menyampaikan materi dengan tujuan menghindari pembelajaran yang konvensional.

Hasil wawancara dengan guru-guru, termasuk dari MI Miftahul Huda Guyangan, Kedungcino, dan MI Masilikil Huda, serta mahasiswa Kampus Mengajar, menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran belum optimal, terutama pada mata pelajaran tematik seperti media pembelajaran berbasis video animasi kartun. Kebutuhan siswa dalam satu kelas memiliki gaya belajar yang beragam, termasuk gaya auditorial, visual, dan kombinasi keduanya. Penggunaan video pembelajaran bisa menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan ini. Meskipun guru telah membuat video pembelajaran dengan gambar terkait materi, namun belum mencoba video pembelajaran berbasis animasi kartun. Dalam kenyataannya, siswa sekolah dasar lebih tertarik pada pembelajaran yang didukung oleh animasi dan gambar terkait materi pelajaran.

Pada penelitian ini, multimedia interaktif berbasis video dengan penyampaian melalui animasi yang dapat bergerak, terdapat suara dan gambar sehingga dapat menarik perhatian siswa. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi *FlipaClip*. Pengembangan pembelajaran melalui aplikasi *FlipaClip* dianggap penting sebagai upaya memberikan solusi atas problem rendahnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *FlipaClip* merupakan sebuah aplikasi android yang dapat digunakan untuk membuat video kartun animasi secara sederhana karena *smartphone* saat ini tidak hanya sebagai media komunikasi namun juga media dalam berkarya seni dan desain (Setiaji, 2020). Di dalam penelitian ini peneliti mengkaji mengenai *smartphone* yang dapat digunakan sebagai media berkarya seni dan desain, hal ini karena di dalam *smartphone* yang dinilai hanya sebagai media komunikasi.

Aplikasi *FlipaClip* sebagai media ajar mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Media ajar dapat menyambungkan informasi antara materi pembelajaran dengan siswa yang menjadi jalan komunikasi pendidik dengan siswanya. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam proses pembelajaran yang mampu mengoptimalkan proses belajar mengajar (Nursita et al., 2022). Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi *FlipaClip*, penelitian ini mencoba membuktikan bahwa penggunaan media ajar yang tepat dan menarik mampu mengoptimalkan proses belajar mengajar.

Latar belakang di atas menjadi acuan peneliti untuk melanjutkan riset tentang penelitian tentang pengembangan media *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* di era *society 5.0*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan atau nilai baru dalam pengembangan sistem media pembelajaran melalui aplikasi *FlipaClip* dan terutama bagi beberapa siswa di SD Negeri I Jambu, juga dalam rangka menguji kelayakan penggunaan aplikasi *FlipaClip* berbasis video kartun animasi dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Bagi siswa kelas III, pengguna aplikasi *FlipaClip* mampu meningkatkan upaya inovatif dan menambah minat belajar siswa. Penggunaan aplikasi *FlipaClip* memungkinkan siswa maupun guru dapat dengan mudah saling berbagi interaksi atau pendapat tentang materi pelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan waktu belajar mengajar yang tersedia untuk konsentrasi pada materi tersebut.

METODE

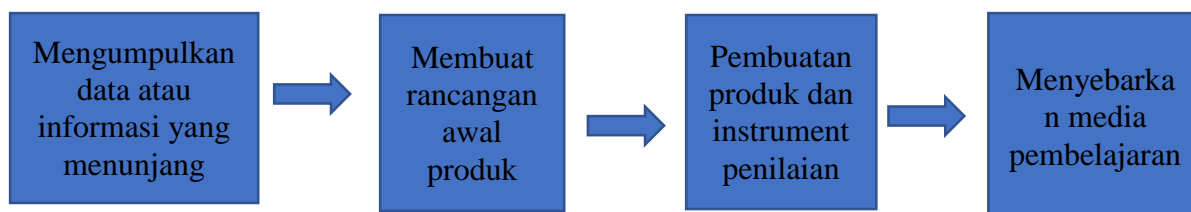
Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model 4D yakni *Define* (pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Disseminate*

(Penyebaran). Peneliti melakukan penelitian dengan melibatkan beberapa guru MI Miftahul Huda Guyangan dan Kedungcino, MI Masaliki Huda, mahasiswa peserta kampus mengajar dan 5 siswa SD Negeri 1 Jambu pada tanggal 10 Mei 2023. Terhitung mulai dari wawancara hingga uji coba produk. Adapun tahap penelitian ini adalah:



Gambar 1. Metode Penelitian

Bersumber pada langkah-langkah penelitian tersebut, maka peneliti membatasi penelitian dan hanya beberapa tahap saja berdasarkan kebutuhan peneliti. Adapun langkah-langkah pada penelitian ini secara rinci adalah:



Gambar 2. Langkah-langkah penelitian ini secara rinci

Adapun cara pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan Teknik kuantitatif melalui survei kepuasan penggunaan *FlipaClip*, wawancara dan dokumentasi. Data mengenai validasi produk menggunakan instrument angket dengan format ceklis berisi beberapa butir pernyataan, angket diberikan kepada ahli media dan materi. Sedangkan, data mengenai kreativitas belajar siswa melalui pembelajaran *FlipaClip* berbasis video diambil dengan instrument angket dengan format ceklis berisi beberapa butir pernyataan. Selain itu, instrument mengenai tanggapan guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan melalui teknik angket, serta hasil minat pembelajaran yang dilakukan guru dalam menggunakan aplikasi *FlipaClip*. Penelitian ini menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$N = \frac{K}{NK} \cdot 100\%$$

Keterangan:

N: Presentase skor

K: Skor perolehan

NK: Skor maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa tingkat sekolah dasar di era *society 5.0*. Hasil dari penelitian ini meliputi 1) hasil pengembangan produk; 2) kelayakan produk; 3) efektivitas produk; 4) hasil minat belajar siswa.

Hasil pengembangan produk

Dalam penelitian ini, pengembangan produk dimulai dengan analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengidentifikasi hambatan dan kebutuhan siswa selama proses belajar mengajar. Dengan menganalisis ini, tujuan utamanya adalah memahami kendala yang dihadapi siswa dan mencari solusi yang tepat melalui pengembangan produk yang sesuai (Hulqi & Arifin, 2022a, p. 240). Berdasarkan data hasil wawancara dengan siswa, dikatakan bahwa siswa kurang bersemangat selama kegiatan pembelajaran berlangsung karena proses pembelajaran masih menggunakan media cetak saja di mana guru tidak memanfaatkan media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Karena itulah, penting untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi kartun sebagai dukungan dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk memikat minat belajar siswa.

Aplikasi *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* yang dikembangkan berupa video pembelajaran mengenai materi puisi untuk siswa tingkat sekolah dasar. Proses produksi media yang dikembangkan menggunakan aplikasi atau *software FlipaClip* dan menggunakan aplikasi *canva* sebagai *software* pendukung. Video disajikan dengan durasi 5 menit. Isi video pembelajaran meliputi tampilan utama yang terdiri dari menu kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran yang harus dicapai, materi pelajaran dengan tema puisi, evaluasi sebagai penugasan akhir materi dan menu keluar.

Adapun langkah-langkah produksi media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu:

- a. Menyiapkan perangkat yang dibutuhkan dalam merancang dan membuat media pembelajaran seperti *software FlipaClip* dan aplikasi *Canva* untuk mengisi animasi, audio dan sebagai *finising* mengolah media video. Perangkat lunak seperti *FlipaClip* dan *Canva* memudahkan pengguna untuk mengekspresikan kreativitas dengan cara yang tak terbatas. Animasi bisa dirancang dengan unik, menggabungkan elemen visual dan audio, dan menyesuaikan setiap aspek sesuai dengan tujuan pembelajaran. Animasi dan grafis yang menarik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih memuaskan bagi siswa (Widjayanti et al., 2018).
- b. Merancang materi yang akan dituangkan pada media, materi dibagi menjadi beberapa topik bahasan per layer pada video. Kemudian mencari beberapa gambar, animasi yang sesuai dengan isi dari materi pada media, kemudian gambar dan animasi yang dicari secara *online* disatukan dengan diedit terlebih dahulu sebelum dituangkan pada media. Pembagian materi menjadi beberapa topik bermanfaat untuk mengatur isi pembelajaran dengan cara yang terstruktur dan mudah diikuti oleh siswa (Ariati & Andriani, 2020). Setiap layer dalam video mewakili suatu topik yang spesifik, membantu siswa memahami urutan dan hubungan antara konsep-konsep tersebut.
- c. Membuat *desain* awal media, desain adalah kreativitas kreator untuk merancang sebuah alur sketsa yang akan dibuat pada video (K. Anam, 2022a). Membuat *desain* awal media dengan menggunakan *software Canva*, *desain* awal ini membuat *laver* umpilan layar media yang dilengkapi dengan tombol-tombol aktif yang ketika di klik akan menampilkan layar yang dituju.
- d. Melakukan *editing* pada media seperti menambahkan gambar, animasi, dan teks tambahan dengan menggunakan aplikasi *FlipaClip*. Menambahkan gambar dan animasi pada media pembelajaran dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep yang diajarkan (Harjono et al., 2015). Gambar dan animasi yang relevan dapat membantu menggambarkan ide-ide abstrak atau kompleks dengan cara yang lebih konkret dan jelas.
- e. Langkah terakhir melakukan *dubbing* pada aplikasi *FlipaClip* berdasarkan materi yang terdapat pada media, serta menuangkan *backsound* kemudian *finishing* dengan diolah menjadi media video. *Dubbing* memungkinkan penonton atau pelajar untuk memahami dan menikmati materi dalam bahasa yang tidak mereka pahami dengan cara menggantikan dialog atau narasi asli dengan bahasa yang dikenali oleh mereka (K. Anam, 2022b; M. C. Anam et al., 2023).

2253 Pengembangan Media Pembelajaran Flipaclip Berbasis Cartoon Animation Videos sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Era Society 5.0 – Nurul Nikmatul Imda, Adinda Khuzainurrohmah, Ahmad Saefudin
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5906>

Adapun visualisasi dari hasil revisi pembuatan media pembelajaran berbasis video kartun animasi yang dilakukan peneliti, dengan menggunakan software *FlipaClip* dan *canva*, yaitu :



Gambar 3. Pembuka

Bagian pembuka pada media pembelajaran berbasis *videos cartoon animation* ini dibuat menggunakan *software Canva* dengan dibantu aplikasi *FlipaClip* untuk menambah *background* dan *dubbing* isi, serta penyempurnaan gambar dan animasi. Pembuka ini diawali dengan suara *dubbing* dengan menyapa kabar dan menjelaskan mata pelajaran yang akan dipelajari dilengkapi dengan animasi bunga dan seseorang yang sedang belajar. Dengan memadukan kemampuan desain visual dari *Canva* dan kemampuan animasi, *dubbing*, dan penyempurnaan dari *FlipaClip*, dapat diciptakan bagian pembuka yang informatif, menarik, dan profesional dalam media pembelajaran berbasis video kartun animasi (Nurhayati et al., 2022).



Gambar 4. Penyampaian Capaian Pembelajaran

Pada bagian selanjutnya terdapat animasi seseorang yang sedang belajar mengenai capaian pembelajaran. Penjelasan tersebut muncul atas dasar pokok bahasan yang diambil pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu “puisi”. Tujuannya untuk membantu siswa memahami bagaimana capaian pembelajaran dalam puisi dapat diaplikasikan dalam situasi belajar yang konkret dan menarik. Dengan menggabungkan

2254 *Pengembangan Media Pembelajaran Flipaclip Berbasis Cartoon Animation Videos sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Era Society 5.0 – Nurul Nikmatul Imda, Adinda Khuzainurrohmah, Ahmad Saefudin*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5906>

elemen visual, audio, dan narasi, kami berharap Anda akan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep tersebut.



Gambar 5. Penyampaian Tujuan dan Indikator Pembelajaran

Pada bagian tersebut terlihat jelas, setelah seseorang mempelajari capaian pembelajaran selanjutnya diikuti oleh tujuan dan indikator pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu puisi.



Gambar 6. Penjelasan Contoh Puisi

Bagian ini diawali dengan penjelasan mengenai salah satu contoh puisi yaitu jangan buang sampah di kelas. Terkait penjelasan contoh puisi tersebut selanjutnya dijelaskan beberapa materi tambahan.



Gambar 7. Penjelasan Ciri-Ciri Puisi

Pada bagian ini diawali dengan teks penjelasan mengenai ciri-ciri puisi dengan animasi dan kartun yang sama, kemudian disusun secara bergantian menuju teks unsur-unsur puisi.



Gambar 8. Penjelasan Unsur-Unsur Puisi

Pada bagian ini masih sama dengan penjelasan materi sebelumnya yaitu contoh dan ciri-ciri puisi. Pada bagian ini terlihat jelas gambar animasi seseorang sedang mempelajari beberapa unsur-unsur puisi.



Gambar 9. Penjelasan Evaluasi Materi

Pada bagian ini terdapat animasi seorang perempuan, dan menjelaskan latihan soal yang harus diisi oleh siswa, serta membacakan teks latihan soal kemudian kembali ke menu utamanya, layer pertama kemudian menutup pelajaran dengan harapan pembelajaran pada pertemuan ini dapat bermanfaat bagi siswa.



Gambar 10. Penutup

Bagian ini merupakan tampilan terakhir dari pembelajaran *Flipaclip* berbasis *cartoon animation videos*. Bagian ini berisi tentang ucapan terima kasih yang ditujukan pada penonton.

Kelayakan Produk

Sebelum diujicobakan produk yang dihasilkan, dikembangkan berdasarkan hasil validasi para ahli. Validasi produk dilakukan para ahli materi. Penilaian para pakar media pada produk yang dihasilkan dilakukan dengan cara memberikan atau membagikan *link* pembelajaran *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* beserta survei kepuasan berupa angket yang berisi beberapa pertanyaan berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Berikut hasil validasi para ahli materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Nilai Maksimal	Presentase	Ket.
1	Aspek Media	5	7	71,5%	Sudah Tepat

2	Mutu Teknis	2	7	28,6%	Belum Tepat
3	Ukuran Fisik Media	1	7	14,3%	Kurang Tepat

Berdasarkan hasil penelitian ahli media di atas, diperoleh validasi aspek media sebesar 71,5% termasuk pada kategori sudah tepat. Penilaian pada aspek mutu teknis sebesar 28,6% termasuk kategori belum tepat, serta penilaian pada aspek ukuran fisik media sebesar 14,3% termasuk pada kategori kurang tepat. Data tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* untuk siswa sekolah dasar termasuk pada kategori sudah tepat dilihat dari penilaian aspek media, mutu teknis dan ukuran fisik media. Kartun animasi memiliki daya tarik visual dan cerita yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Animasi yang menarik dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Desrianti et al., 2017).

Efektifitas Produk

Efektifitas produk yang dikembangkan dilakukan melalui uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 7 responden siswa SD Negeri 1 Jambu. Masing-masing siswa diberikan angket pertanyaan mengenai produk yang dikembangkan peneliti kaitannya dengan proses belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *FlipaClip*. Adapun hasil perolehan melalui uji coba kelompok kecil adalah, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil tanggapan siswa terhadap pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *FlipaClip*

No. Responden	Presentase%	Ket.
1	100%	Ada
2	100%	Ada
3	100%	Ada
4	100%	Ada
5	100%	Ada
6	100%	Ada
7	100%	Ada

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa pada uji coba kelompok kecil terhadap media yang dikembangkan dari 7 responden siswa SD Negeri 1 Jambu diperoleh presentase 100%, dengan ketentuan terdapat perubahan sebelum dan sesudah menggunakan *FlipaClip* “Ada”. Hal ini dapat dinyatakan bahwa siswa tertarik belajar menggunakan *FlipaClip* berbasis *Cartoon Animation Videos*. Media pembelajaran ini memberikan kombinasi unik antara teknologi, kreativitas, dan pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa. Hal ini membuat mereka lebih bersemangat dan terlibat dalam proses belajar, serta memberikan pengalaman yang berharga untuk mengembangkan berbagai keterampilan.

Hasil Minat Mengajar Menggunakan FlipaClip

Penelitian menggunakan presentase skor (N) digunakan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan guru dalam proses mengajar melalui pembelajaran *FlipaClip* berbasis *Cartoon animation videos*. Adapun, hasil perolehan minat mengajar guru menggunakan *FlipaClip* disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Minat Mengajar Menggunakan FlipaClip

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Nilai Maksimal	Presentase	Ket.
1	Perasaan Senang	1	7	14,3%	Sangat Tertarik
2	Perhatian guru	6	7	85,8%	Tertarik

Berdasarkan pada tabel tersebut di atas menunjukkan bahwa perolehan hasil minat mengajar guru dan sebagian mahasiswa Kampus Mengajar yang mengabdikan di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar menunjukkan nilai presentase terbanyak yaitu 85,3% dengan ketentuan tertarik. Sedangkan, salah seorang guru menunjukkan aspek perasaan senang dengan nilai presentase 14,3% berdasarkan pada ketentuan sangat tertarik.

Pemerolehan hasil yang nantinya berhubungan dengan kreativitas siswa. Guru akan memunculkan ide-ide baru dengan menggunakan animasi baru dan siswa menjadi lebih semangat belajar dan fokus terhadap materi pelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat siswa, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa. Dengan adanya penjelasan melalui animasi yang menarik dapat memudahkan siswa lebih paham terhadap materi. Dengan media ini, siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran (Nurrita, 2018).

Semua dapat dimasukkan dalam aplikasi *FlipaClip* dengan dibantu aplikasi penunjang agar hasilnya lebih menarik. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tersebut dapat berpengaruh positif terhadap pembentukan minat belajar siswa. Apalagi pengemasan program penggunaan dan metode medianya menggunakan karakter kartun yang sangat digemari oleh anak-anak (Al-kabi & Sharadgah, 2013). Penggunaan efek animasi dalam multimedia interaktif dapat membantu siswa belajar lebih efektif dengan memfasilitasi proses kognitif. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif berupa *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* pada penelitian ini disajikan dengan memberikan konten yang menarik minat siswa dalam belajar dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa. Media pembelajaran menggunakan video animasi ini efektif digunakan dalam pembelajaran, karena dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik (Hulqi & Arifin, 2022b). Pemilihan layar, teks, gambar, animasi maupun *background* dikemas dengan semenarik mungkin sesuai karakteristik usia siswa sekolah dasar sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan menggunakan animasi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar.

KESIMPULAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah aplikasi *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan guru dan peserta Kampus Mengajar dalam menjalankan proses belajar mengajar sangat tinggi. Hal ini juga, termasuk pada ketertarikan siswa belajar menggunakan *FlipaClip* lebih tinggi jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan *FlipaClip*. Sistem kelayakan penggunaan aplikasi *FlipaClip* dengan validasi aspek media sebesar 71,5% termasuk pada kategori sudah tepat. Efektivitas produk diperoleh presentase 100%, dengan ketentuan terdapat perubahan sebelum dan sesudah menggunakan *FlipaClip* “Ada”. Sedangkan,

- 2259 *Pengembangan Media Pembelajaran Flipaclip Berbasis Cartoon Animation Videos sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Era Society 5.0 – Nurul Nikmatul Imda, Adinda Khuzainurrohmah, Ahmad Saefudin*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5906>

pengukuran minat mengajar diperoleh hasil terbanyak yaitu 85,3% membuktikan bahwa dengan penggunaan aplikasi *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* dapat meningkatkan minat mengajar guru. Hal ini menunjukkan bahwa, penggunaan aplikasi *FlipaClip* berbasis *cartoon animation videos* dapat membantu siswa belajar lebih berhasil.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada pihak-pihak yang membantu suksesnya penulisan artikel ilmiah baik dari kalangan siswa, peserta Kampus Mengajar dan sebagian guru Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar. Kedua, terima kasih peneliti ucapkan kepada orang tua, teman seperjuangan dan bapak dosen pendamping Bapak Ahmad Sefudin, S.Pd.I, M.Pd.I selaku dosen mata kuliah Teknologi Pendidikan. Sehingga, peneliti mampu menyelesaikan artikel yang berjudul " Pengembangan Media Pembelajaran *Flipaclip* Berbasis *Cartoon Animation Videos* sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Era *Society 5.0*".

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, M., Anindyta, P., & Grace, M. (2019). Mengembangkan Karakter Menghargai Perbedaan Melalui Pendidikan Multikultural. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 1(2), 191–199. <https://doi.org/10.24912/jbmi.v1i2.2903>
- Al-Kabi, M., & Sharadgah, F. (2013). *Studying The Impact Of Using Multimedia Interactive Programs On Children ' S Ability To Learn Basic Math Skills*. 10(3), 305–319. <https://doi.org/10.2304/elea.2013.10.3.305>
- Anam, K. (2022a). ... Flipaclip, And Capcut Applications: Perancangan Video Promosi Iklan Indomie Menggunakan Aplikasi Ibispaint X, Flipaclip, Dan Capcut. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 1(3), 10–18.
- Anam, K. (2022b). Perancangan Video Promosi Iklan Indomie Menggunakan Aplikasi Ibispaint, Flipaclip, Dan Capcut. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 1(3), 10–18. <https://www.journal-siti.org/index.php/siti/article/view/123%0ahttps://www.journal-siti.org/index.php/siti/article/download/123/15>
- Anam, M. C., Soelistijo, D., Sahrina, A., & Utomo, D. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Urbanisasi. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(6), 641–652. <https://doi.org/10.17977/um063v3i6p641-652>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ariati, N., & Andriani, Y. (2020). Pengenalan Aplikasi Belajar Online Di Tengah Masa Pandemi Pada Kelompok Belajar Ikhtiari Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 4(2), 110–116. <https://doi.org/10.36982/jam.v4i2.1271>
- Desrianti, D. I., Firdaus, A. N., & Gunawan, D. P. (2017). Animasi Dengan Gambar Bergerak Meningkatkan Daya Tarik Program Promosi. *Ccit Journal*, 10(1), 114–126. <https://doi.org/10.33050/ccit.v10i1.526>
- Dewantara, A. Harpeni, B. A., & Harnida, H. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal Of Primary Education*, 1(1), 15–28.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., Azhar, S., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Tangerang, U. M. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat5 Belajar5 Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota.

- 2260 *Pengembangan Media Pembelajaran Flipaclip Berbasis Cartoon Animation Videos sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasardi Era Society 5.0 – Nurul Nikmatul Imda, Adinda Khuzainurrohmah, Ahmad Saefudin*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5906>
- Jurnal Jbsd*, 4(2), 47–53.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jpmi (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.V4i1.870>
- Harjono, A., Gunawan, & Sutrio. (2015). Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14.
- Hulqi, R. H., & Arifin, M. B. U. B. (2022a). Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya Kelas Vi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Mi Muhammadiyah 2 Kedungbanteng. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 237–252. <https://doi.org/10.30651/Didaktis.V22i2.12873>
- Hulqi, R. H., & Arifin, M. B. U. B. (2022b). Pengembangan Video Animasi Materi Tata Surya Kelas Vi Dalam Suatu Pembelajaran Di Kelas Dari Pembelajaran Sehingga Dapat. *Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 16.
- Masykur, R., Nofrizal, ;, & Syazali, ; Muhamad. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Ejurnal.Iainlhokseumawe.Ac.Id*, 8(2), 177–186.
- Nopitasari, E., Fadhilah, D. L., Khaerunnisa, V., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Animasi Tono Dan Tini Sebagai Media Penyampaian Akhlak Mulia Bagi Siswa Kelas 1 Sd. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 5(1), 10. <https://doi.org/10.30659/Jspi.V5i1.21131>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Desain Dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva For Education Bagi Guru Bahasa Di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/Dinamisia.V6i1.8340>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Nursita, L., Alifa, R. N., & Akmal, A. (2022). Komparasi Penggunaan Aplikasi Prezi Vs Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.32884/Ideas.V8i1.556>
- Puspitasari, P., Jaya, P. S. P., & Wuryani, W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Ikip Siliwangi. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 227–232.
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan Di Sma Muhammadiyah 3 Surabaya. *Jpp Iptek (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan Iptek)*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.31284/J.Jpp-Iptek.2021.V5i1.1700>
- Setiaji, R. S. (2020). Begitu Pula Dalam Menciptakan Sebuah Karya Seni Dan Desain Dapat Memanfaatkan Teknologi. *Imaji*, Vol. 18, N, 72–78.
- Widjayanti, W. R., Masfingat, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/Jpm.13.1.6294.101-112>