



A Development of A Motion Graphic-Based Media of A Child-Friendly Program for Grade VIII of SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang

Pengembangan Media Berbasis *Motion Graphic* tentang Program Sekolah Ramah Anak untuk Kelas VIII SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang

Kallistus Adelgar Prasetya, Mitra Istiar Wardhana*, Sumarwahyudi
Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia
*Penulis korespondensi, Surel: mitra.istiar.fs@um.ac.id

Paper received: 19-10-2021; revised: 21-11-2021; accepted: 29-11-2021

Abstract

In an effort to increase students' interest and concern for the school environment, teachers implement the Child Friendly School Program in the school environment. With technological advances that have developed rapidly in the world of education, digital learning media in the form of Motion Graphics are needed to increase student interest and also facilitate students' understanding of the program. The purpose of this study was to find out how to convey information about the Child-Friendly School program to students, so that they could be more involved in maintaining the atmosphere in the school environment. For this reason, learning media is made using the form of Motion Graphics in the application of the child-friendly school program. Through Research and Development research which consists of 4 stages of Definition, Design, Development, and Dissemination, this research uses qualitative data analysis by collecting suggestions and comments from examiners and audiences. The open data test was carried out directly to the media validator, material validator, and students, which was then carried out in a revision stage to improve the previous media. The results of the research that has been done are as follows; (I) The concept of the Child-Friendly School program becomes more understandable with the presence of Motion Graphic learning media. (II) The use of Motion Graphic-based learning media would be better developed to facilitate learning in today's digital era. Also with the current conditions, it is hoped that it will be very helpful so that students are not bored with the same or monotonous learning system.

Keywords: learning media, motion graphic media, Child Friendly School Program, SMAK.

Abstrak

Dalam upaya meningkatkan minat dan kepedulian peserta didik terhadap lingkungan sekolah, guru menerapkan Program Sekolah Ramah Anak di lingkungan sekolah. Dengan kemajuan teknologi yang sudah berkembang pesat di dunia pendidikan, diperlukan media pembelajaran digital *Motion Graphic* guna meningkatkan minat peserta didik dan juga mempermudah pemahaman peserta didik terhadap program tersebut. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui cara menyampaikan informasi mengenai program tersebut kepadapeserta didik, agar lebih andil bagian dalam menjaga suasana di lingkungan sekolah. Untuk itu dibuat media pembelajaran dengan menggunakan bentuk *Motion Graphic* dalam penerapan program tersebut. Melalui penelitian *Research* dan *Development* yang terdiri dari 4 tahap Pendefinisian, Desain, Pengembangan, dan Penyerbarluasan, penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dengan mengumpulkan saran dan komentar dari penguji dan *audiens*. Uji data terbuka dilakukan langsung kepada validator media, validator materi, dan peserta didik, yang kemudian dilakukan tahap revisi guna memperbaiki media yang sebelumnya. Hasil dari penelitian yang sudah dilakukan sebagai berikut; (I) Konsep Program Sekolah Ramah Anak lebih dipahami dengan adanya media pembelajaran *Motion Graphic*. (II) Penggunaan media

pembelajaran berbasis *Motion Graphic* sebaiknya lebih dikembangkan agar mempermudah pembelajaran di era digital ini. Dengan kondisi saat ini, diharapkan sangat membantu agar peserta didik tidak jenuh dengan sistem pembelajaran yang itu-itu saja atau monoton.

Kata Kunci: media pembelajaran, media *motion graphic*, Program Sekolah Ramah Anak, SMAK.

1. Pendahuluan

Belajar dan pembelajaran merupakan dua unsur edukatif yang saling berkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan. aktivitas belajar dan pembelajaran dilakukan dengan interaksi satu sama lain yaitu guru dan siswa. Belajar merupakan tahap perubahan perilaku dari hasil interaksi individu dengan lingkungannya, sedangkan pembelajaran merupakan tahap interaksi siswa dengan guru yang didukung menggunakan unsur media, metode, strategi, dan sumber belajar dalam lingkup pembelajaran tersebut.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, pembelajaran adalah proses belajar yang melibatkan banyak unsur pendukung proses belajar, dimana unsur-unsur pendukung tersebut berhubungan dan saling memberikan efek timbal balik satu sama lain. Efek timbal balik ini lah yang menciptakan komunikasi melalui proses belajar, kegiatan ini sering ditemukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu dengan guru memberikan materi kepada siswa. Dalam proses belajar terdapat 2 bidang utama yang diajarkan, yaitu pembelajaran bidang Akademik dan non-Akademik. Di setiap proses pembelajaran baik Akademik dan non-akademik guru harus mempersiapkan beberapa unsur dasar agar pembelajaran dapat berjalan lancar dan diminati oleh peserta didik.

Kegiatan pembelajaran non-akademik merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di luar kurikulum pembelajaran dalam sekolah, beberapa contohnya seperti kegiatan ekstrakurikuler pramuka, karya ilmiah remaja, dan kegiatan ekstrakurikuler lainnya. Dalam pembelajaran non-akademik juga mengajak siswa untuk mau memajukan kemampuan peserta didik agar memiliki keyakinan spiritual agama, kemampuan untuk lebih menkontrol diri, mandiri, cerdas dan mampu bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat sekitarnya. Karena pendidikan juga tidak selalu tentang hal-hal yang berurusan di bidang Akademik, tapi juga non-akademik juga, salah satunya adalah menjaga lingkungan sekolah itu sendiri. Di sini peneliti melakukan penelitian di SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang, dan akan meneliti tentang program Sekolah Ramah Anak.

Konsep Sekolah Ramah Anak adalah konsep program kegiatan yang diciptakan oleh pihak sekolah demi merealisasikan keadaan yang aman, bersih, sehat, peduli, dan cinta lingkungan, sehingga dapat memberikan hak dan perlindungan anak dari tindak kekerasan, diskriminasi, dan hal-hal buruk lainnya, Ketika anak sedang berada di lingkungan sekolah. Sekolah Ramah Anak juga bukan ingin membangun sekolah baru, tapi disini program ini berusaha untuk menjadi sekolah itu menjadi lebih nyaman bagi murid/peserta didik.

Di SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang juga sudah dilaksanakan program Sekolah Ramah Anak mulai dari tahun 2017, sudah banyak program-program yang dibuat. Namun dalam bentuk infografis masih kurang diupayakan, terlihat dari penggunaan papan banner berukuran 1 × 0.5 meter digantung diatas langit-langit lorong kelas. Dalam hal ini bisa diupayakan lebih mendalam dengan mengembangkan lewat media *motion graphic*, dimana media tersebut bisa ditayangkan dalam pembelajaran di kelas. *Motion Graphic* sendiri umumnya adalah kepingan-kepingan sketsa atau animasi yang berbasis visual seperti 2D, 3D, video, film tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik (Krishna, 2010).

Media sendiri pada awalnya dikenal sebagai sarana untuk pembelajaran seperti alat peraga, kemudian media berkembang dan disebut audio visual aids (alat bantu penglihat dan pendengar). Setelah mengikuti perkembangan teknologi, kemudian media disebut sebagai *instructional materials* (materi pembelajaran), dan pada sekarang ini sebutan media yang sudah tidak asing lagi dalam dunia pendidikan adalah media pendidikan atau media pembelajaran. Kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah dapat diartikan perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran disebut sebagai satu keadaan yang diwujudkan untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar (Asra, Darmawan, & Riana, 2007).

Salah satu pengembangan media pembelajaran yang sedang banyak digunakan adalah *Motion Graphic*. Penggunaan *Motion Graphic* banyak digunakan karena pertama, guna menarik perhatian siswa, serta mendorong peserta didik ketika mengikuti pembelajaran. *Motion graphic* atau motion grafis merupakan artian yang mencitrakan bermacam-macam resolusi desain *grafis* profesional guna mewujudkan suatu desain komunikasi yang bergerak dan efisien. Menurut Sukarno dan Setiawan (2008), lingkup motion graphic sudah melampaui tata cara seperti footage frame-by-frame dan animasi. Pada masa berkembangnya teknologi modern ini komputer mampu memperhitungkan dan melacak setiap perubahan dalam program yang terdapat dalam komputer.

Pengembangan *Motion Graphic* dalam meningkatkan minat murid juga bisa digunakan dalam mengajarkan tentang pentingnya menjaga lingkungan sekitar. Sehingga murid lebih mudah paham program apa saja yang sudah dibuat oleh sekolah untuk murid, dan sebaliknya murid harus mau menghargai dan menjaga program-program yang dibuat untuk menyamakan proses belajar bersama di sekolah. Karena itu peneliti melangsungkan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis *Motion Graphic* tentang Program Sekolah Ramah Anak untuk Kelas VIII di SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang.”

2. Metode Penelitian

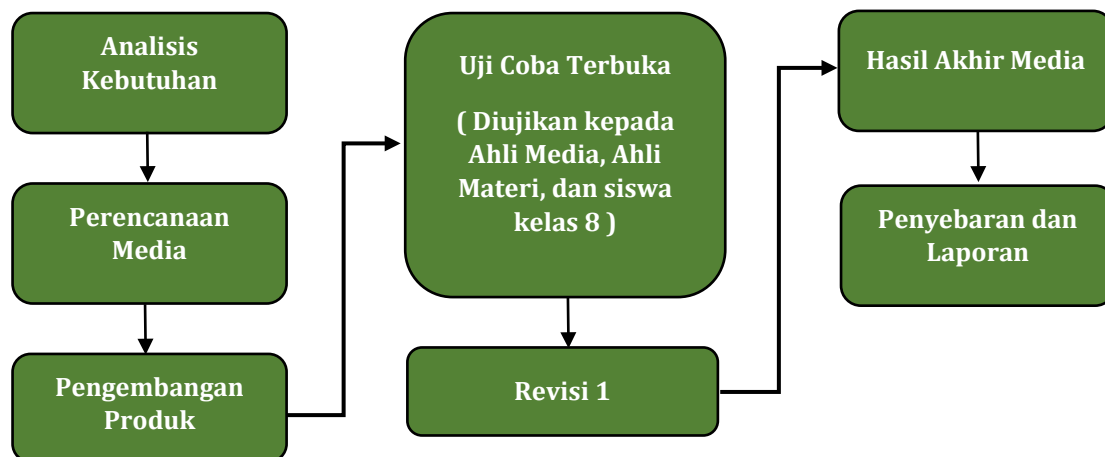
Pada penelitian kali ini, peneliti memakai tata cara penelitian Research and Development (R&D). Tujuan dari penelitian ini sendiri ialah untuk menciptakan suatu produk kemudian menguji hasil dari produk tersebut. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan oleh peneliti merupakan media visual Motion Graphics. Dalam penelitian ini, model penelitian dan pengembangan yang digunakan merupakan 4D yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Model 4D ialah singkatan dari Define (pendefinisian), Design (perancangan), Development (pengembangan) and Dissemination (penyebarluasan) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Model ADDIE ialah singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* yang dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996).

Langkah – langkah model pengembangan 4D pada media visual *motion graphic* untuk program Sekolah Ramah Anak adalah sebagai berikut:

1. *Define* (pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian ini dilakukan aktivitas guna menetapkan serta mendefinisikan syarat- syarat pengembangan. Masing- masing produk nyatanya membutuhkan analisis kebutuhan yang berbeda- beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan aktivitas analisis kebutuhan pengembangan, syarat- syarat pengembangan produk

yang cocok dengan kebutuhan pengguna, sehingga model pengembangan R&D sesuai digunakan guna meningkatkan produk.



Gambar 1. Tahapan *Research & Development* (R&D)

2. *Design* (perancangan)

Dalam tahapan ini, peneliti telah membuat produk awal ataupun rancangan rencana pembuatan produk. Pada konteks pengembangan bahan ajar, pada tahap pengembangan bahan ajar ini, dicoba untuk membuat materi ataupun buku ajar sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum serta materi. Sebelum rancangan produk dilanjutkan ke sesi selanjutnya, maka design perlu adanya validasi terlebih dulu.

Validasi sendiri dilakukan oleh dosen, ataupun guru bidang studi dengan bidang yang sesuai. Setelah itu bila masih terdapat penilaian haruslah diadakan perbaikan. Dalam perihal ini Validasi dicoba secara Online sebab penelitian dicoba pada masa pandemi, sehingga dicoba lewat angket dan google form. Untuk validasi dicoba kepada Dosen sebagai Validator serta Guru pada bidang yang sama, sebaliknya Uji media dicoba secara terbuka kepada 30 siswa SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang.

3. *Develop* (pengembangan)

Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan evaluasi dan saran dari ahli media, ahli materi, dan data hasil uji coba. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (*develop*) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Validasi model oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi. Uji coba terbuka dilakukan kepada 30 siswa kelas 8 SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang, dilakukan secara online melalui media *Google Form*. Kemudian tahap revisi model berdasarkan hasil uji coba terbuka

4. *Disseminate* (penyebarluasan)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyebarluasan produk. Media visual motion graphic disebarluaskan dimana sudah direvisi sesuai dengan evaluasi yang dilakukan bersama-sama. Penyebaran dilakukan kepada guru dan peserta didik, dengan tujuan untuk melihat respon terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini peneliti membuat media berbasis animasi Motion Graphic dengan membawakan materi Sekolah Ramah Anak, yang mana merupakan salah satu program unggulan dari SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang. Dalam uji coba produk peneliti melakukannya via online yaitu menggunakan media angket dan *Google form*, dan peneliti berikan kepada Ahli Media, Ahli Materi, dan 28 siswa kelas 8 SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang.

Berikut adalah identitas validator dalam proses uji coba produk:

1. Joko Samodra, S.Kom, M.T. sebagai Ahli Media
2. Theofilda Wulan Dwiningsih, S.Pd. sebagai Ahli Materi
3. Siswa kelas 8E SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang

Uji coba produk dilakukan pada hari Selasa 18 Mei 2021, pengujian dilakukan oleh validator, yaitu Ahli media dan Ahli materi. Dilakukan via Online menggunakan media aplikasi Whatsapp, Angket, dan Google form. Berikut adalah hasil validasi dari validator:

1. Ahli Media

Tabel 1. Angket Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. TAMPILAN MEDIA						
1.	Animasi yang disajikan dapat membantu pemahaman siswa					✓
2.	Tampilan desain dan warna animasi yang disajikan					✓
3.	Ilustrasi animasi disajikan secara jelas, menarik, dan mudah dipahami					✓
4.	Tingkat keseimbangan tata letak animasi					✓
5.	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran di animasi					✓
6.	Tampilan karakter pada video animasi					✓
7.	Tampilan <i>subtitle</i> pada video animasi					✓
8.	Kesesuaian animasi dalam <i>game</i>					✓
9.	Tampilan pergerakan animasi					✓
10.	Kesesuaian jenis <i>font</i> yang digunakan					✓
11.	Kesesuaian ukuran <i>font</i> yang digunakan					✓
12.	Keterbacaan <i>font</i>					✓
13.	Keserasian keseluruhan objek di video animasi					✓
14.	Ketepatan tata letak atau <i>layout</i>					✓
15.	Kesesuaian <i>backsound/audio/music</i> dengan tampilan animasi					✓
16.	Ketepatan pengkomposisian <i>backsound/audio/music</i>					✓
B. BAHASA						
17.	Intonasi pengucapan kalimat					✓
18.	Pemilihan kalimat yang digunakan					✓
19.	Pengucapan kalimat yang dibacakan					✓
20.	Kualitas <i>audio voice over</i>					✓
JUMLAH SKOR						87
NILAI RATA-RATA						4,35

Kritik dan Saran:

Secara umum media sudah baik dan dapat menyampaikan pesan dengan jelas, tetapi intonasi narasi dan backsound agak monoton sehingga sedikit mengurangi kemenarikan media.

2. Ahli Materi

Tabel 2. Angket Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. MATERI						
1.	Kesesuaian isi materi video animasi dengan materi Program Sekolah Ramah Anak					✓
2.	Kesesuaian isi materi video animasi dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Tingkat kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan					✓
4.	Kelengkapan cakupan materi yang disajikan					✓
5.	Keruntutan penyajian materi					✓
6.	Kejelasan tampilan materi dalam video animasi					✓
7.	Materi dapat menambah wawasan siswa					✓
B. BAHASA						
8.	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa					✓
9.	Kejelasan Bahasa dalam penyampaian materi					✓
10.	Ketepatan Bahasa dalam menarik minat responden					✓
11.	Ketepatan pemilihan bahasa yang santun					✓
12.	Kesesuaian Bahasa dengan tingkat berpikir responden					✓
C. PENYAJIAN						
13.	Kemudahan dalam penggunaan video					✓
14.	Kesesuaian desain/ <i>layout</i> yang ditampilkan					✓
15.	Kesesuaian penyajian gambar dan ilustrasi					✓
16.	Kesesuaian <i>backsound/audio/music</i>					✓
17.	Kemudahan membaca tulisan/ <i>font</i>					✓
JUMLAH SKOR						80
NILAI RATA-RATA						4,71

Kritik dan Saran:

Untuk sekolah ramah anak, perlu ditambahkan program bimbingan dan konseling yang dilaksanakan oleh sekolah. Penelitian dilakukan pada masa pandemi, sehingga kegiatan pembelajaran sedang tidak dilaksanakan di sekolah. Mungkin bisa ditambahkan kegiatan yang menunjukkan sekolah ramah anak di masa pandemi.

Pada hari Selasa tanggal 18 Mei 2021 juga dilakukan Uji coba terbuka menggunakan angket dan *Google form* kepada siswa kelas 8E berjumlah 28 siswa. Berikut adalah hasil angket uji coba terbuka:

Tabel 3. Angket Hasil Penilaian siswa

Siswa	Pertanyaan											Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Siswa 1	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	49
Siswa 2	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	51
Siswa 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
Siswa 4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	5	51
Siswa 5	5	3	4	4	5	3	5	4	5	3	5	46
Siswa 6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
Siswa 7	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	53
Siswa 8	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	53
Siswa 9	4	5	3	5	5	4	4	4	5	4	4	47
Siswa 10	5	3	5	5	3	4	2	5	5	1	4	42
Siswa 11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
Siswa 12	4	4	3	4	4	4	5	5	4	5	4	46
Siswa 13	4	4	3	5	4	4	5	5	5	4	4	47
Siswa 14	4	3	5	3	4	2	3	5	4	4	4	41
Siswa 15	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	50
Siswa 16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	54
Siswa 17	5	4	5	5	5	5	5	3	5	4	4	50
Siswa 18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55
Siswa 19	4	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	39
Siswa 20	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	51
Siswa 21	4	5	4	3	4	4	4	3	2	2	3	38
Siswa 22	4	4	4	5	4	3	3	5	4	5	5	41
Siswa 23	5	4	5	5	5	5	3	5	5	4	5	51
Siswa 24	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	52
Siswa 25	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	51
Siswa 26	4	5	3	4	5	5	3	4	5	4	5	47
Siswa 27	4	5	3	5	3	3	5	4	5	5	5	47
Siswa 28	5	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	50

Dari angket tersebut beberapa siswa juga memberikan saran dan komentar untuk media yang dibuat, berikut adalah saran dari siswa-siswi:

Tabel 4. Angket Saran dan Masukan dari Siswa

Siswa	Komentar
Siswa 1	Tidak ada komentar dan saran karena sudah sangat baik
Siswa 2	Komentar saya video yang ada sudah baik dan mudah dipahami. Tetapi mungkin saran saya pada bagian tindak bullying, walaupun ada guru pendamping tindak bullying tidak akan ada saat ada guru. Tetapi untuk meminimalisir adanya pembulian saat anak tersebut dibully atau diancam anak itu harus langsung melapor kepda guru sehingga cepat ditangani oleh guru.
Siswa 3	Tidak ada, saya anggap videonya cukup, dan tidak ada masalah. Saya tidak pintar dalam Video Design, jadi tidak ada saran dan tambahan.
Siswa 4	Videonya bagus dan terlihat sangat niat
Siswa 5	videonya sudah cukup baik
Siswa 6	Video sudah bagus, audio jelas, informatif dan mudah dipahami
Siswa 7	Lebih baik pada lewarnaan video
Siswa 8	Menurut saya sekolah ramah anak memiliki hak-hak sendiri yang berada lingkungan sekolah. Soalnya disekolah pasti sudah sangat beda daripada sekolah kita. Terima kasih
Siswa 9	Bagian warna hijau pada bagian di video tersebut agak gelap sedikit menurut saya akan lebih baik kalau memilih warna hijau yang lebih terang.
Siswa 10	Saya sangat senang dan bangga memiliki sekolah yang bisa memberikan kenyamanan pada siswa siswi di sekolah.
Siswa 11	Menurut saya fasilitas sekolah nya di kelas dan di toilet nya masi kurang jadi masi ada yang perlu di perbaiki
Siswa 12	Sudah lumayan menarik
Siswa 13	Videonya sudah bagus jelas dan padat
Siswa 14	musicnya mungkin bisa mengikuti music yang sedang trend
Siswa 15	Tidak ada
Siswa 16	Sudah menarik dan mudah dipahami
Siswa 17	Semuanya sudah cukup bagus dan menarik untuk dilihat hanya pilihan fontnya saja yang kurang menarik tetapi semuanya sudah baik
Siswa 18	warnanya lebih bervariasi Program ramah anak sebaiknya dilakukan di setiap sekolah agar anak anak dapat belajar dengan nyaman dan lebih niat untuk belajar sehingga anak anak dapat mencapai cita cita nya dengan belajar dengan bersungguh sungguh
Siswa 19	sudah sangat baik
Siswa 20	sudah sangat baik
Siswa 21	Video animasi udah sangat bagus
Siswa 22	tidak ada saran, krna video tersebut sudah sangat baik
Siswa 23	Saran saya semakin sering membuat Vidio seperti ini agar materi nya bertambah
Siswa 24	Kurang di backgroundnya selalu ijo jadi yang dilihat
Siswa 25	Vidionya sudah bagus, jelas, dan menarik
Siswa 26	Mungkin penjelasan terlalu panjang Font bisa lebih bervariasi lagi

3.2 Revisi Media

Setelah dilakukan uji coba produk dibantu oleh validator dan beberapa siswa, ada beberapa masukan yang dapat dijadikan acuan untuk membenahi produk media agar bisa menjadi lebih baik. Yang dimana final media nanti akan menjadi produk fix dari penelitian ini.

Dari hasil uji coba produk kemarin, ada beberapa masukan dari validator dan siswa, berikut adalah saran yang diberikan oleh mereka:

1. Validator Ahli Media, validator memberikan saran untuk melakukan perubahan pada intonasi narrator agak diubah menjadi lebih semangat agar menambah poin kemenarikan

dari produk tersebut. Sehingga peneliti melakukan rekaman dengan narrator, guna melakukan perubahan pada produk tersebut.

2. Validator Ahli Materi, validator memberikan masukan untuk memasukkan unsur tentang *pandemic* didalam produk, baik dalam program bimbingan dan konseling yang dilakukan oleh sekolah. Validator juga menjelaskan karena penelitian dilakukan pada masa *pandemic*, sebisa mungkin ditambahkan kegiatan-kegiatan yang mewakilkan unsur Sekolah Ramah Anak pada masa *pandemic*.

Disini peneliti melakukan revisi dengan melakukan perubahan pada teks narasi dan jalan cerita, karena peneliti menambahkan beberapa *scenario* guna menjelaskan poin-poin yang tambahan yang diberikan oleh pihak sekolah, seperti kegiatan Sekolah Ramah Anak yang dilakukan semasa *pandemic*. Disini perubahan yang dilakukan juga berhubungan dengan saran yang diberikan oleh validator ahli media, yaitu melakukan rekaman ulang pada narasi.

3. Siswa SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang, disini siswa memberikan banyak saran dan masukan kepada produk media ketika dilakukan penelitian online, dimana tercatat dalam google form. Beberapa dari siswa memberikan saran untuk melakukan perubahan pada font dan background, sehingga peneliti pun melakukan perubahan pada aspek tersebut.

Peneliti melakukan perubahan pada produk dengan merubah teks yang sebelumnya terlihat membosankan dirubah dengan diberikan efek tebal, miring, dan perubahan ukuran pada teks. Untuk perubahan *background* ditambahkan pattern logo sekolah dengan efek bergerak pelan ke kanan ke kiri, sehingga *background* lebih terlihat menarik dari sebelumnya.

3.3 Media Akhir

1. Hasil Media

Produk akhir dari penelitian ini sudah berhasil dirubah sesuai dengan saran dan masukan yang sudah diberikan oleh para validator, yaitu Ahli Media, Ahli Materi dan siswa kelas 8 SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang. Disini peneliti melakukan perubahan dengan menggunakan cara-ara yang sudah dilampirkan diatas.

- Perubahan narasi, disini peneliti melakukan rekaman ulang dengan salah satu siswa anggota OSIS SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang, guna memperbaiki intonasi dalam menyampaikan pesan dan materi di dalam video tersebut.
- Tambahan teks narasi dan *scene*, peneliti melakukan rekaman ualgn narasi dengan teks baru yang sudah diperbaharui guna lebih menyesuaikan perkembangan program Sekolah Ramah Anak di masa *pandemic* ini.
- Perubahan *font*, pada *point* ini peneliti sudah melakukan perubahan tapi tidak sepenuhnya merubah font, disini peneliti melakukan perubahan pada ukuran font, contohnya ketebalan, ukuran, dan bentuk *font*. Yang dimaksudkan dengan bentuk *font* adalah ada beberapa kalimat dengan bentuk *italic*, *bold* dan normal.
- Perubahan background, untuk point ini peneliti tidak sepenuhnya melakukan perubahan, disini peneliti lebih tepat memberikan tambahan aksen agar terlihat tidak kosong dan membosankan, disini peneliti memberikan *background pattern* tambahan dengan menggunakan logo sekolah untuk *patternnya*.

2. Penyebaran Media Akhir

Produk akhir dari hasil penelitian ini nantinya akan diberikan kepada pihak sekolah agar menjadi asset mereka, guna menambah media *informative* dan media pembelajaran mereka di sekolah. Produk akhir ini dari awal bertujuan untuk memvisualkan program Sekolah Ramah Anak yang sudah berjalan lumayan lama, agar dapat menambah minat siswa dalam melakukan dan memahami program tersebut. Bukan hanya untuk siswa, tapi juga untuk Guru dan Wali murid agar dalam penyampaian materi Guru dapat terbantu dengan adanya media yang sudah dibuat peneliti. Untuk wali murid agar lebih dimudahkan dalam memahami program Sekolah Ramah Anak yang sudah disediakan oleh pihak sekolah guna memberikan kenyamanan kepada seluruh anggota sekolah.

4. Simpulan

Pengembangan program Sekolah Ramah Anak dengan menggunakan video animasi Motion Graphic di SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang berhasil dilakukan sesuai dengan indikator dalam kompetensi dasar aspek ketrampilan dan aspek pengetahuan. Pada awal penelitian, peneliti melakukan penelitian langsung ke sekolah guna bertemu dengan pihak sekolah yaitu Kepala Sekolah, serta melihat suasana sekolah. Pada waktu kegiatan luring/*offline* masih berjalan tetapi sudah menggunakan masker, karena virus *Covid19* sudah mewabah. Dilihat bahwa penerapan program Sekolah Ramah Anak hanya dilakukan menggunakan media lisan dan tertulis biasa, dan pada saat itu hanya sebatas banner gantung di atap lorong sekolah.

Keberhasilan tersebut dapat terlihat dari hasil penelitian online yang dilakukan di masa *pandemic*. Pada penelitian ini hanya dilakukan sekali uji coba terbuka dikarenakan situasi dan kondisi yang tidak mendukung, dimana seharusnya dilakukan dalam pembelajaran ketika sedang berlangsung secara tatap muka. Disini peneliti memberikan produk media awal dan memberikan angket dalam bentuk google form yang sudah terlampir diatas tadi. Dari hasil lampiran Google Form didapatkan bahwa sebagian besar siswa menyukai dengan adanya bentuk media pembelajaran berupa video animasi yang menarik, sehingga dapat menarik minat mereka untuk belajar.

Hasil dari angket siswa juga memberikan respon positif agar semakin banyak dibuat video-video animasi yang dapat membantu pemahaman siswa akan pembelajaran sekolah baik pelajaran formal ataupun informal. Sangat disayangkan disini peneliti tidak dapat melakukan penelitian secara langsung pada pembelajaran tatap muka luring dikarenakan masa *pandemic* yang menyebabkan tidak ada pembelajaran tatap muka. Tapi dengan tujuan awal pembuatan produk media pembelajaran animasi Motion Graphic yang diharapkan dapat dipakai untuk jangka waktu yang panjang, semoga dapat membawa perubahan menjadi lebih baik untuk program Sekolah Ramah Anak di SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang. Diharapkan juga dengan adanya media pembelajaran video animasi ini, kedepannya dapat menjadi invasi bagi guru dan pihak sekolah untuk membuat media pembelajaran serupa dengan materi yang berbeda guna meningkatkan minat belajar siswa di sekolah maupun dirumah.

Simpulan dari pengadaan suatu program sekolah baik pembelajaran formal maupun informal perlu adanya peningkatan ragam model pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efisien agar dapat mendapatkan hasil belajar siswa yang lebih baik. Begitupun juga dengan Program Sekolah Ramah Anak yang disuguhkan pada pembelajar di kelas 8 SMPK Kolese Santo Yusup 2 Malang menggunakan media pembelajaran video animasi

Motion Graphic sebagai media pembelajaran alternatif. Pentingnya menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penyampaian materi selain agar siswa lebih tertarik tapi agar siswa juga dapat lebih memahami pentingnya kegiatan informal sekolah yang seharusnya dipatuhi dan diterapkan bersama guna meningkatkan kenyamanan anggota sekolah bersama. Selain itu guru menjadi lebih mudah serta tertata pada saat membagikan penjelasan tentang program tersebut kepada siswa lewat media pembelajaran yang digunakan.

Daftar Rujukan

- Rusmana, A. (2017). *Model pengembangan sekolah ramah anak melalui penguatan budaya sekolah di Sekolah Menengah Pertama (SMP)*, (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung). Retrieved from <http://repository.upi.edu/id/eprint/31059>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII (2), 1–10. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/viewFile/949/759>
- Arsyad, A. (2005). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asra, Darmawan, D., & Riana, C. (2007). *Komputer dan media pembelajaran di SD*. Jakarta: Dirjendikti. Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/12294/3/BAB%20II.pdf>
- Depdiknas. (2003). *Media pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Dick, W. & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction*. New York: Harper Collins Publishers.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 1(7), 44–52. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/3212/2692>
- Munadi, Y. (2008). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Betancourt, M. (2012). *The origins of motion graphics*. Retrieved from <https://www.cinegraphic.net/article.php?story=20130306203217744>
- Setiabudi, R. G. (2018). Pengembangan media motion graphic animation untuk meningkatkan pemahaman mengenai pendidikan seni. *Proceedings of Seminar Antar Bangsa: Seni Budaya dan Desain (STANSA 2018)*. Retrieved from: <http://seminarsedesa.um.ac.id/wp-content/uploads/2018/12/9-Full-Paper-MOTION-GRAPHIC-ANIMATION-Rizki-Gunawan-Setiabudi.pdf>
- Rohani. (2019). *Media pembelajaran* (Teaching resources, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara). Retrieved from <http://repository.uinsu.ac.id/8503/>
- Sadiman A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (1986). *Seri pustaka teknologi pendidikan no.6 media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali.
- Schaeffer, E. F. (1999). It's time for school to implement character education. *NASP Bulletin October 1999*. doi: <https://doi.org/10.1177/019263659908360901>
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sukarno, I. S., & Setiawan, P. (2008). Perancangan motion graphic ilustratif mengenai Majapahit untuk pemuda-pemudi. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Seni Rupa dan Desain*, 3(1). Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/180396/perancangan-motion-graphic-ilustratif-mengenai-majapahit-untuk-pemuda-pemudi#cite>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A source book*. Minnesota: University of Minnesota. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>