

MEDIA DIGITAL KARTUN NILAI KESLAMETRIYADIAN

Buku Panduan Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian ini merupakan buku hasil penelitian hibah kompetitif Yayasan Perguruan Tinggi Slamet Riyadi. Buku ini dimaksudkan sebagai bahan panduan bagi dosen dan mahasiswa untuk mengkaji dan memahami model pendidikan karakter di Perguruan Tinggi yang memerlukan pengembangan. Selayaknya Perguruan Tinggi pada umumnya, UNISRI memiliki nilai-nilai dasar yang dikembangkan sebagai karakteristik dan penciri Perguruan Tinggi, berupa jiwa dan semangat "Slamet Riyadi". Nilai ini dijabarkan dalam konsep berani dan tegas (assertive); cermat (careful and calculation); disiplin (discipline); jujur (honest); kerjasama (team work); mementingkan kepentingan yang lebih besar (greater interest); percaya diri (self confidence); semangat pantang menyerah (high-spirited); rela berkorban dan tanpa pamrih (sacrifice and selflessly). Nilai-nilai inilah yang berusaha untuk disampaikan melalui buku ini sehingga bisa dijawantahkan dalam karakter para mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi.



Penerbit
Unisri Press © 2020
Redaksi:
Jl Sumpah Pemuda No 10, Joglo, Banjarsari, Sunikarta
Press.unisri.ac.id; unisripress@gmail.com
Anggota APPTI



MEDIA DIGITAL KARTUN NILAI KESLAMETRIYADIAN

MEDIA DIGITAL KARTUN NILAI KESLAMETRIYADIAN



Dr. Anita Trisiana, S.Pd., M.H.
Arif Sutikno, S.Kom, M.Kom.
Anggit Grahito Wicaksono, S.Pd. M.Pd.

MEDIA DIGITAL KARTUN NILAI KESLAMETRIYADIAN

Oleh:

Dr. Anita Trisiana, S.Pd., M.H.

Arif Sutikno, S.Kom, M.Kom.

Anggit Grahito Wicaksono, S.Pd. M.Pd.

Penerbit



Unisri Press © 2020

***MEDIA DIGITAL KARTUN NILAI
KESLAMETRIYADIAN***

Penulis:

Dr. Anita Trisiana, S.Pd., M.H.
Arif Sutikno, S.Kom, M.Kom.
Anggit Grahito Wicaksono, S.Pd. M.Pd.

Editor:

Hasna Wijayati

ISBN:978-623-94743-0-0

Desain sampul dan tata letak:

Anindyo Mahendra Prasetyo

Penerbit:

UNISRI Press

Redaksi:

Jalan Sumpah Pemuda No 18. Joglo, Banjarsari, Kota Surakarta
unisripress@gmail.com/ press.unisri.ac.id
Anggota APPTI
Dicetak oleh “Percetakan Kurnia” Solo

Cetakan Pertama, September 2020

Copyright © 2020

ISI MENJADI TANGGUNG JAWAB PENULIS

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Buku Panduan Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian ini merupakan buku hasil penelitian hibah kompetitif Yayasan Perguruan Tinggi Slamet Riyadi. Dengan adanya buku ini dimaksudkan sebagai bahan panduan bagi dosen dan mahasiswa untuk mengkaji dan memahami Model pendidikan karakter di Perguruan tinggi yang memerlukan pengembangan. Nilai-nilai dasar yang dikembangkan oleh masing – masing Perguruan Tinggi memiliki karakteristik dari penciri Perguruan tinggi. Jiwa dan semangat “Slamet Riyadi” dijabarkan sebagai penciri. Nilai-nilai dasar yang dijadikan sebagai penciri meliputi: Berani dan tegas (*Assertive*); Cermat (*Careful and calculation*); Disiplin (*Discipline*); Jujur (*Honest*); Kerjasama (*Team work*); Mementingkan kepentingan yang lebih besar (*Greater interest*); Percaya diri (*Self confidence*); Semangat pantang menyerah (*High-spirited*); Rela berkorban dan tanpa pamrih (*Sacrifice and selflessly*).

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak, sehingga Buku Panduan ini dapat selesai. Penulis masih terus mengharapkan kritik dan saran

demisempurnanya penyusunan Buku Panduan ini dimasa mendatang.

Semoga Buku Panduan ini dapat bermanfaat bagi para dosen, mahasiswa khususnya yang mengambil mata kuliah Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan dan semua mata kuliah Pengembang Kepribadian dan khalayak umum. Selamat belajar, dan semoga sukses.

Agustus 2020

Penulis

Daftar Isi

KATA PENGANTAR.....	iii
Daftar Isi.....	v
BAB I MODEL PENDIDIKAN KARAKTER.....	1
1. Mengapa Pendidikan Karakter.....	1
2. Model Pendidikan Karakter.....	6
BAB II MEDIA DIGITAL KARTUN.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
4. Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	21
2. Media Animasi.....	27
1. Pengertian Animasi.....	27
2. Jenis Media Animasi.....	30
3. Manfaat, Keuntungan, dan Kelemahan Media Animasi.....	32
A. Media Kartun.....	35
1. Pengertian Kartun.....	35
2. Jenis Media Kartun.....	37
3. Tujuan Media Kartun.....	42
4. Kelebihan Penggunaan Media Kartun.....	44
BAB III NILAI-NILAI SLAMET RIYADI.....	48
1. Mengenal Slamet Riyadi.....	48
2. Menggagas Nilai-Nilai Slamet Riyadi.....	52
BAB IV MODEL MEDIA DIGITAL KARTUN SLAMET RIYADI.....	55
1. <i>Software Crazy Talk Animator</i>	55
B. Tahapan Produksi Model Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	87



MEDIA DIGITAL KARTUN NILAI KESLAMETRIYADIAN



BAB I

MODEL PENDIDIKAN KARAKTER

1. Mengapa Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter, menurut Muhammad Furqon (2010: 3): “Perlu diintegrasikan keseluruhan aspek kehidupan, termasuk kehidupan sekolah. Lembaga pendidikan, khususnya sekolah dipandang sebagai tempat yang strategis untuk membentuk karakter”. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik dalam segala ucapan, sikap, dan perilakunya mencerminkan karakter yang baik dan kuat. Pemahaman serta internalisasi pendidikan karakter secara komprehensif dapat dilakukan untuk menyaring kebudayaan asing yang dapat merusak moral generasi penerus bangsa. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus dapat menjadi penghubung yang baik dalam memberikan pemahaman yang komprehensif terhadap pendidikan karakter.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kesesuaian dan mutu pendidikan karakter, Kementerian Pendidikan Nasional mengembangkan *grand design* pendidikan karakter untuk

setiap jalur, jenjang, dan jenis satuan pendidikan. *Grand design* menjadi rujukan konseptual dan operasional pengembangan, pelaksanaan, dan penilaian pada setiap jalur dan jenjang pendidikan. Konfigurasi karakter dalam konteks totalitas proses *psikologis* dan *sosial-kultural* tersebut dikelompokkan dalam: Olah Hati (*Spiritual and emotional development*), Olah Pikir (*intellectual development*), Olah Raga dan Kinestetik (*Physical and kinesthetic development*), dan Olah Rasa dan Karsa (*Affective and Creativity development*). Pengembangan dan implementasi pendidikan karakter perlu dilakukan dengan mengacu pada *grand design* tersebut.

Mohamad Mustari, (2011: 12) menjelaskan bahwa usaha pendidikan karakter sungguh-sungguh sangat diperlukan dewasa ini. Karena pendidikan karakter dapat menahan kemerosotan karakter dalam kehidupan sekarang, dan mendatang. Menurut filsafat manusia, hakikat manusia ada tiga, yaitu ;

- (1). Manusia sebagai makhluk moral, yaitu berbuat sesuai dengan norma – norma susila;
- (2). Manusia sebagai makhluk individual, yaitu berbuat untuk kepentingan diri sendiri;
- (3) manusia sebagai makhluk sosial, hidup bermasyarakat, bekerjasama, dan tolong menolong. Ketiga hakikat manusia itu terus

berkembang dan mendapat bimbingan dan pengarahan yang benar semenjak kecil sampai dewasa, bahkan sampai usia lanjut.

Upaya melacak pendidikan karakter dalam sejarah di Indonesia tampaknya akan memperoleh kesulitan dihadapkan dengan fakta bahwa negara kita terdiri dari berbagai macam kelompok sosial yang berusaha memaksakan konsep pembangunan karakternya melalui kekuasaan negara. Belum lagi juga yang dibungkus nuansa suku, ras, dan agama yang banyak sekali jumlahnya. Problem negara besar yang dan agama yang banyak sekali jumlahnya. Problem negara besar yang terdiri dari banyak kelompok sosial adalah sulitnya mencari karakter apa yang mendefinisikan bangsa dan negaranya. Tidak pernah ada pengentalan watak dalam tubuh bangsa ini karena belum pernah ada penghancuran terhadap fase masyarakat lama yang feodal singkatnya belum pernah ada revolusi. Sebagai negara terjajah, karakter yang terbentuk juga mengalami pengerdilan. Namun setidaknya, sejarah telah menunjukkan adanya upaya pembangunan karakter (character buliding) yang kuat untuk menuntaskan proses pembangunan nasional (character nation building).

Perubahan yang terjadi dalam pandangan mengenai pendidikan karakter dapat ditelaah dengan teori Transformasi,

dari tulisan Amitai Etzioni dalam buku himpunan bunga rampai yang berjudul "*Social Change*". Teori transformasi dalam tulisannya yang diberi judul "*Toward a Theory of Societal Guidance* (Etzioni,1978:154-155). Etzioni mengkaitkan teori ini dengan tipologi masyarakat. Secara garis besar, dia membaga tipologi masyarakat menjadi dua, yakni masyarakat pasif dan lainnya masyarakat aktif. Dia menjelaskan karaktersitik dua tipe masyarakat tersebut. Dia menggunakan dua dimensi yang menjadi karakter utama masyarakat. Dua dimensi itu adalah kontrol dan konsensus. Ada masyarakat yang tingkat kontrol dan konsensusnya tinggi; ada masyarakat yang kontrol dan konsensusnya rendah. Masyarakat yang kontrol dan konsensusnya mencapai tingkat tinggi masuk ke dalam masyarakat aktif; dan jika kontrol dan konsensusnya rendah merupakan masyarakat pasif.

Sejalan dengan Creswell, JW. Plano C & Vicky L. (2007), dan Zubaedi (2011:18) Pendidikan karakter secara rinci memiliki lima (5) tujuan:

Pertama, mengembangkan potensi kalbu/ nurani/ afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai universal karakter bangsa. Kedua, mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius. Ketiga, menanamkan jiwa

kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Keempat, mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan. sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas, persahabatan, kebangsaan. Kelima, mengembangkan lingkungankehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas, persahabatan, dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.

Selain itu, pendidikan karakter memiliki tiga (3) fungsi utama. Pertama, fungsi pembentukan dan pengembangan potensi. Pendidikan karakter berfungsi membentuk dan mengembangkan potensi peserta didik agarberpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik sesuai dengan falsafah hidup Pancasila. Kedua, fungsi perbaikan dan penguatan. Pendidikan karakter berfungsi memperbaiki dan memperkuat peran keluarga, satuan pendidikan, masyarakat, dan pemerintah untuk ikut berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi warga negara dan pembangunan bangsa menuju bangsa yang maju, mandiri, dan sejahtera. Ketiga, fungsi penyaring. Pendidikan karakter berfungsi memilah budaya bangsa sendiri dan menyaring budaya bangsalain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya

dan karakter bangsa yang bermartabat. Carr, W. (2008); Trisiana, A. (2015)

Pendidikan karakter berfungsi memilah budaya bangsa sendiri dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat. Ketiga fungsi ini dilakukan melalui; (1) pengukuhan Pancasila sebagai falsafah dan ideologi negara, (2) pengukuhan nilai dan norma konstitusional UUD 45, (3) penguatan komitmen kebangsaan negara keatuan Republik Indonesia (NKRI), (4) penguatan nilai-nilai keberagaman sesuai dengan konsepsi Bhineka Tunggal Ika, dan (5) penguatan keunggulan dan daya saing bangsa untuk keberlanjutan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia dalam konteks global.

2. Model Pendidikan Karakter

Berdasarkan keempat nilai-nilai di atas, Kemendiknas (2010:9-10) mendefinisikan sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa. Uraian nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai-nilai Karakter dan Deskripsinya

No	Nilai	Deskripsi
1	Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2	Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3	Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4	Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
5	Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh – sungguh, dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik – baiknya.
6	Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7	Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas – tugas.
8	Demokratis	Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9	Rasa ingin	Sikap dan tindakan yang selalu

	tahu	berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10	Semangat kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11	Cinta tanah air	Cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12	Menghargai prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13	Bersahabat / komunikasi	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerjasama dengan orang lain.
14	Cinta damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadirannya.
15	Gemar membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16	Peduli lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17	Peduli	Sikap dan tindakan yang selalu ingin

	sosial	memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18	Tanggung jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

(Sumber: Kemendiknas 2010:9-10)

Berikut ini model pendidikan karakter yang dapat dikembangkan di tingkat satuan pendidikan:

Tabel 2. Satuan Pendidikan dalam Pendidikan Karakter

SATUAN PENDIDIKAN		
NILAI-NILAI LUHUR	INTERVENSI	HABITUASI
a. Jujur, bertanggung jawab	Tujuan : Terbentuknya karakter peserta didik melalui kegiatan sekolah	Tujuan : Terbiasanya perilaku yang berkarakter di sekolah
a. Sehat dan bersih	Strategi : Sekolah terhadap siswa 1. Intra dan kokurikuler secara	Strategi : 1. Keteladanan KS, Pendidik, tenaga kependidikan 2. Budaya Sekolah yang

<p>b. Peduli dan Kreatif</p>	<p>terintegrasi pada semua mata pelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Ekstrakurikuler melalui berbagai kegiatan antara lain : KIR, pramuka, kesenian, olahraga, dokter keil, PMR 3. Budaya sekolah dengan menciptakan suasana sekolah yang mencerminkan karakter 4. Pemerintah terhadap sekolah 5. Kebijakan 6. Pedoman 7. Penguatan 8. Penguatan 9. Pelatihan 	<p>bersih, sehat, tertib, disiplin, dan indah</p> <p>3. Menggalakan kembali berbagai tradisi yang membangun karakter seperti : hari krida, upacara, piket kelas, ibadah bersama, doa (perenungan), hormat guru, hormat bendera, program 5 S, cerita kepahlawanan.</p>
------------------------------	--	---

Sumber : Grand Desain Pendidikan Karakter 2010.

BAB II

MEDIA DIGITAL KARTUN

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terbentuknya komunikasi dari pengirim ke penerima (Heinich, et. al, 2005:141). AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (AECT, 2004). NEA (*National Education Association*) memberikan definisi media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatan-peralatannya (NEA, 2018). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2011; Sadiman, et. al, 2014). Pendapat dari para ahli menyiratkan hal yang sama, yakni media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim semua pesan dari pengirim ke penerima,

sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian pelajar, minat dan perhatian, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.

Secara lebih khusus, media dalam proses pembelajaran sering diartikan sebagai grafik, fotografi, atau alat elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengatur ulang informasi visual atau verbal. Media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan konten materi pembelajaran, termasuk buku, kaset, *tape recorder*, film, slide, gambar, foto, televisi, grafik dan komputer (Gagne, 2002; Briggs & Coble, 2002). Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* (Sadiman, et. al, 2014:4). Miftah (2013) memiliki pendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Nuhung, et. al (2009) mengungkapkan bahwa “*media in the classroom is defined as anything used to send message from the sender to the receiver, so it can be aroused the learners’ thought, feeling, and interest to gear the students’ learning*”. Maksudnya adalah media di kelas didefinisikan sebagai apa pun yang digunakan untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat membangkitkan pikiran, perasaan,

dan minat peserta didik untuk memperlengkapi pembelajaran peserta didik.

Argumentasi dari para ahli dapat diambil garis besarnya yaitu media pembelajaran dapat dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Intinya, proses pembelajaran juga merupakan jenis komunikasi, maka media pembelajaran dapat dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi, dan media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyebaran pesan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peran media dalam kegiatan pembelajaran adalah bagian yang sangat penting untuk mencapai efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Hamalik (2004) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran berfungsi (a) dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru; (b) membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar; dan (c) membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada pembelajaran akan sangat meningkatkan vitalitas proses pembelajaran, dan pada saat yang sama mentransfer informasi dan konten

pembelajaran. Selain menginspirasi motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman mereka, menampilkan data secara menarik dan andal.

Menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Azhar Arsyad (2011: 9) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan; (b) menyampaikan informasi; dan (c) memberi instruksi. McKown dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” (Miftah, 2013) mengemukakan empat fungsi media yaitu :

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- b. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik.
- c. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman peserta didik dapat lebih jelas dan

mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu.

- d. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.

Selain itu, Hujair A.H. Sanaky (2013:5) mengungkapkan bahwa fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu: (a) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan; (b) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik; (c) memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik; (d) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran; (e) membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran; (f) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar; dan (g) meningkatkan kualitas pelajaran Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk : (a) meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (b) memberikan dan meningkatkan variasi belajar peserta didik; (c) memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar; (d) memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar; (e) merangsang peserta didik untuk berfokus dan beranalisis; (f) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa

tekanan; dan (g) peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Rohani (2019:9) memiliki pendapat terkait fungsi media pembelajaran antara lain:

- a. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
- b. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Mendorong motivasi belajar.
- d. Menambah variasi dalam penyajian materi.
- e. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
- f. Memungkinkan peserta didik memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.
- g. Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa).

Arsyad (2011:29) mengatakan fungsi media dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: (a) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan

proses kegiatan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik; (b) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan anak sehingga dapat menimbulkan keinginan mengikuti kegiatan, interaksi yang lebih langsung antar anak dan lingkungannya; (c) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, anak dapat melihat objek tanpa harus berada ditempat sebenarnya. Pendapat para ahli memberikan kesimpulan bahwa fungsi dari media pembelajaran secara garis besar adalah mendorong motivasi dan minat peserta didik dalam belajar dan menjadi perantara peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran memberikan pengaruh yang sangat besar dan signifikan dalam proses pembelajaran secara komprehensif.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memberikan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Menurut Kemp dan Dayton (1998) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menuju dampak positif dari penggunaan media pembelajaran di kelas sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interkatif.

- d. Waktu pembelajaran dapat lebih singkat.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana terdapat integrasi didalamnya.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun.
- g. Dapat meningkatkan sikap positif peserta didik.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: (a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran; dan (d) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik minat dan memotivasi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2011:26) bahwa:

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung.
- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, misal melalui karyawisata, kunjungankunjungan ke museum atau kebun binatang.

Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim belajar, kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikondisikan dan dikembangkan oleh guru. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran menurut Rohani (2019: 22) adalah:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

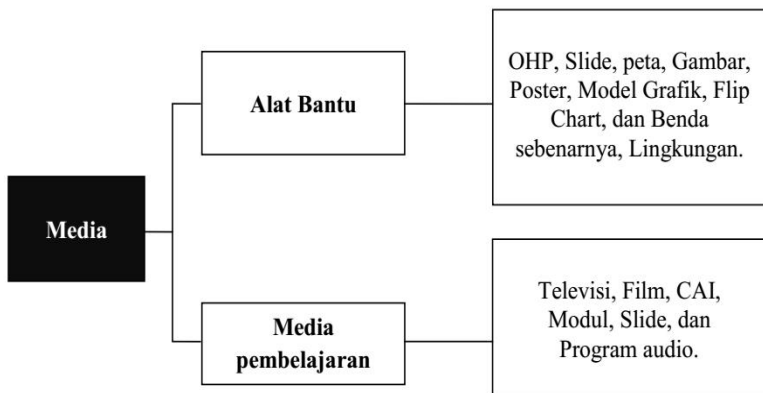
Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah untuk membuat peserta didik lebih fokus dan terkonsentrasi pada kegiatan yang sedang berlangsung, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami konten yang dikomunikasikan oleh guru, serta indikator dan tujuan pengembangan selama kegiatan

dapat dicapai dengan baik, salah satunya adalah emosi sosial. Secara garis besar manfaat media pembelajaran adalah memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, utamanya dalam menghubungkan jembatan struktur kognitif yang dimiliki oleh peserta didik.

d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

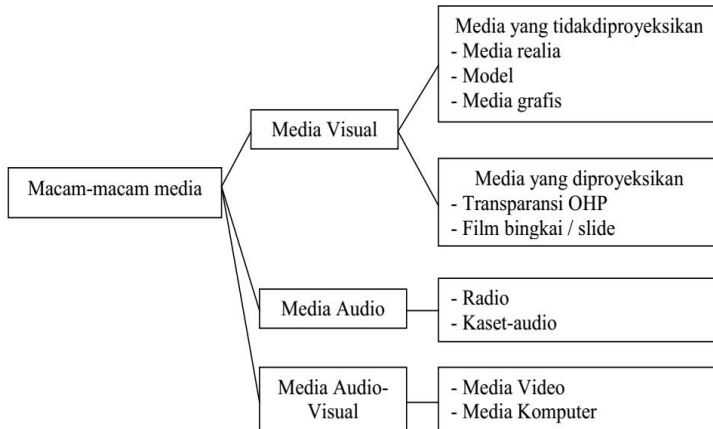
Ada banyak jenis media pembelajaran, beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah menggunakannya adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain itu, banyak sekolah juga menggunakan jenis media lain, seperti gambar, model, *Overhead Proyektor* (OHP) dan benda nyata. Menurut Anderson yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123), media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Penjelasan lengkap dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Pengkategorian Media
(Sumber : Bambang Warsita, 2008:124)

Gambar 1. menunjukkan perbedaan yang signifikan antara alat bantu pembelajaran dan media pembelajaran. Alat bantu pembelajaran sudah jelas dipaparkan dalam gambar 1. Media pembelajaran memiliki keberagaman dalam jenis dan macamnya.

Jenis – jenis media pembelajaran dapat dilihat pada gambar 2, berikut ini :



Gambar 2. Bagan Media Pembelajaran
(Sumber: Sanaky, 2013:29)

Rudy Bretz (2004) dalam buku “*A taxonomy of communication media*” yang dikutip Sadiman, et. al (2014: 20), mengidentifikasi jenis jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: 1) media audio, 2) media cetak, 3) media visual diam, 4) media visual gerak, 5) media audio semi gerak, 6) media semi gerak, 7) media audio visual diam, 8) media audio visual gerak.

Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:3), jenis media terbagi menjadi empat yaitu:

- a. Media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, serta komik. Media grafis sering juga disebut dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi, yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama dan lain-lain.
- c. Model proyeksi, seperti slide, film penggunaan OHP dan lain-lain.
- d. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang berupa lingkungan.

Anderson (1994) memiliki klasifikasi kelompok media instruksional yang dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengkategorian Kelompok Media Instruksional

No	Kelompok Media	Media Instruksional
1	Audio	Pita audio (rol atau kaset) Piringan audio Radio (rekaman siaran)
2	Cetak	Buku tes terprogram Buku pegangan/manual Buku tugas

3	Audio – Cetak	Buku latihan dilengkapi kaset Gambar/poster (dilengkapi audio)
4	Proyek Visual Diam	Film bingkai (<i>slide</i>) Film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyek Visual Diam dengan Audio	Film bingkai (<i>slide</i>) suara Film rangkai suara
6	Visual Gerak	Film bisu dengan judul (<i>caption</i>)
7	Visual Gerak dengan Audio	Film suara Video/vcd/dvd
8	Benda	Benda nyata Model tiruan (<i>mock up</i>)

Adapun media pembelajaran menurut Rohani (2019:90) dapat di kelompokkan menjadi 3 bagian antara lain:

- a. Media visual, adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan pemirsa/media yang hanya dapat di lihat, seperti:
 - 1) Gambar diam (gambar manusia, binatang dan sebagainya)

- 2) Media grafis adalah media pandang dua dimensi (gambar dan tulisan) menggunakan kata-kata, angka serta bentuk simbol (lambang)
 - 3) Media model adalah media tiga dimensi, tiruan dari beberapa objek nyata seperti objek terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal dan yang jarang ditemukan atau terlalu rumit dibawa ke dalam kelas.
 - 4) Media realita merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak, seperti mata uang, tumbuhan, binatang yang tidak berbahaya.
- b. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak untuk memahami/mempelajari isi tema, seperti kaset suara/radio.
 - c. Media audiovisual, media ini bisa disebut media pandang dengar, dengan menggunakan media ini maka penyajian isi tema kepada peserta didik akan semakin lengkap dan optimal dan peran guru beralih menjadi fasilitator belajar saja. Misal televisi/video pendidikan dan sebagainya.

Kemp dan Dayton (1998) mengklasifikasikan media menjadi sembilan kelompok, yaitu: media cetak, media pajang, *overhead transparencies* (OHT) dan *overhead projector* (OHP), rekaman audiotape, slide dan filmstrip, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film, dan komputer. Para ahli memiliki pengkategorian dan pengklasifikasian masing-masing terkait jenis-jenis media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran ditentukan berdasarkan kriteria kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik peserta didik, teori, gaya belajar peserta didik, serta kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia.

2. Media Animasi

a. Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu *anima* yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia-Inggris berarti menghidupkan. Animasi memberikan jiwa pada karakter yang

statis sehingga dapat seperti hidup dan bergerak sebagaimana kehidupan manusia pada umumnya (Rusman & Riyana, 2015:296). Secara umum animasi merupakan suatu proses menghidupkan/menggerakkan benda mati atau dengan kata lain suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan (Munir, 2017:179). Animasi atau biasa disebut film animasi atau film kartun, adalah hasil pengelolaan gambar statis sebagai gambar bergerak dan memprosesnya dalam format yang menarik. Pada dasarnya animasi adalah sekumpulan objek yang digerakkan sedemikian rupa dengan urutan tertentu.

Animasi adalah media audio-visual dengan elemen gerak dan suara yang dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar. Kemampuan animasi untuk mengontrol ruang dan waktu dapat mengkondisikan peserta didik melanglangbuana di mana saja, bahkan jika dibatasi oleh ruang kelas (Uno & Lamatenggo, 2011:135). Animasi multimedia dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dan mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Animasi merupakan kolaborasi yang harmonis antara seni dan teknologi

(Kusumawati, 2016). Hegarty (2004) menjelaskan bahwa film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dari berbagai fenomena dan informasi-informasi abstrak yang sangat berperan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Menurut Dutreve, et. al (2008) animasi didenifisikan sebagai rangkaian perubahan gambar dengan cepat yang ditampilkan pada layar komputer yang mewakili ilusi gerakan. Menurut Li, et. al (2017) animasi pembelajaran merupakan gambar bergerak yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran. Animasi merupakan urutan *frame* yang ketika diputar dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Media animasi berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran (Purnama, 2013:81).

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa animasi adalah salah satu bentuk media yang menggunakan gambar yang digerakan disertai dengan audio sehingga tampak seperti memiliki jiwa atau tampak hidup. Animasi merupakan media audio-visual yang memberikan tampilan berupa gambar bergerak yang memungkinkan untuk menunjukkan fenomena abstrak menjadi terlihat nyata.

b. Jenis Media Animasi

Media animasi memiliki beberapa jenis atau macamnya berdasarkan format karakternya. Adapun beberapa jenis animasi Menurut Purnama (2013:82) animasi dibagi menjadi dua jenis yaitu:

a. Animasi 2D

Animasi 2D ialah gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang dilakukan dengan urutan gambar berurut-urut atau frame yang menstimulus gerak oleh setiap gambar. Kemudian proses pembuatan animasi 2D masih bersifat manual dan membutuhkan waktu yang lama.

b. Animasi 3D

Animasi 3D adalah objek animasi yang berada dalam ruang 3D. jenis ini dapat dirotasikan dan dipindahkan seperti objek yang nyata. Animasi jenis ini di proses pembuatannya menggunakan program komputer dan terbilang cepat dibandingkan proses pembuatan animasi 3D.

Jenis-jenis media animasi menurut Munir (2017:188-189) dibedakan menjadi :

a. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau animasi dwi-matra dikenal juga dengan nama *flat animation* adalah animasi berbasis dua dimensi (*2D Animation*). Bukti nyata dari perkembangan animasi dua dimensi yang cukup luar biasa berupa dibuatnya film-film kartun. Untuk itu animasi 2D biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu. Film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Contohnya Tom and Jerry, Scooby Doo, Doraemon.

b. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Perkembangan dunia animasi komputer sekarang sudah sangat pesat, apalagi sejak diciptakannya animasi berbasis tiga dimensi (*3D Animation*) yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi (*Z-axis*) maka objek dan pergerakannya hampir mendekati kenyataan

aslinya. Contohnya film Toy Story buatan Disney (Pixar Studio).

Kedua jenis media animasi tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kerumitan dari animasi yang ingin dihasilkan. Dewasa ini media animasi 3D lebih digemari dan disukai oleh guru maupun pengajar untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena pembuatannya lebih mudah menggunakan aplikasi tertentu dan tidak perlu menggambar berulang-ulang dibandingkan dengan media animasi 2D yang masih manual dan membutuhkan waktu yang lama.

c. Manfaat, Keuntungan, dan Kelemahan Media Animasi

Penggunaan media animasi memiliki manfaat, keuntungan dan kelemahan di dalam proses penggunaannya. Manfaat animasi dalam media menurut Munir (2017:180) adalah: menunjukkan obyek dengan idea (misalnya efek gravitasi pada suatu obyek); menjelaskan konsep yang sulit (misalnya penyerapan makanan ke dalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik); menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit (misalnya menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan

animasi garfik sinus yang bergerak); menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misalnya cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka); menunjukkan objek yang berbahaya jika dilakukan secara langsung (misalnya melihat proses letusan gunung berapi).

Keuntungan menggunakan media animasi dalam pembelajaran yaitu mudah diterima oleh beragam kalangan masyarakat dan dapat bertahan untuk berada di dalam pikiran kita dalam jangka waktu yang sangat lama (Kusumawati, 2016). Keuntungan lainnya adalah film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi peserta didik pada beragam materi ajar (Harrison dan Hummell, 2010:21-22). Bogiages dan Hitt (2008:43) mengungkapkan keuntungan menggunakan media animasi adalah dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keterampilan bekerja dalam kelompok. Pendapat lain oleh Agina (2003:1-4) menjelaskan keuntungan menggunakan media animasi dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Kamilah (2020) mengungkapkan keuntungan media animasi adalah dapat menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik merasa antusias, proses stimulasi dan rangsangan yang efektif.

Sebaliknya, penggunaan media animasi dalam pembelajaran juga menjadi pertentangan karena tidak sedikit

kelemahan yang dimilikinya pula. Lowe (2004:558-559) meninjau dari kelemahan pada aspek kurang efisiensinya media animasi. Sadiman, et. al. (2014:69) menjelaskan mengenai biaya produksinya yang relatif mahal sehingga sangat sulit untuk mencapai semua tujuan pembelajaran. Faktor-faktor teknis juga menjadi sorotan yang dianggap merupakan kelemahan media animasi. Agina (2003:4) menambahkan faktor kualitas alat-alat pendukung seperti kapasitas memori atau kapabilitas piranti lunak pada media pendukung seperti laptop, komputer, atau LCD serta aspek penyesuaiannya dengan kurikulum sekolah. Kelemahan lain dari media animasi yaitu membutuhkan peralatan yang khusus dalam presentasinya dan kemampuan guru dalam mengevaluasi (Kamilah, 2020).

Manfaat, keuntungan, dan kelemahan media animasi menjadi pertimbangan dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran digunakan terutama di dalam materi – materi yang abstrak dan sulit untuk dipaparkan dengan mudah di kelas menjadi mudah dipahami oleh peserta didik karena seolah-olah seperti nyata.

3. Media Kartun

a. Pengertian Kartun

Media yang cukup unik untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan adalah kartun. Haron (2001) mengemukakan bahwa kartun merupakan suatu bahan yang sangat populer dan digemari oleh segenap lapisan pembaca atau penonton. Malah kartun dianggap sebagai satu wahana yang menghibur dan bisa meredakan ketegangan emosi manusia. Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, seperti halnya kartun-kartun yang dimuat di dalam surat kabar (Sudjana & Rivai, 2010). Darmawan, et. al (2006:1) menyatakan bahwa kartun merupakan pengolahan bahan diam menjadi gambar bergerak yang lebih menarik, interaktif, dan tidak menjemukan bagi semua orang. Kartun bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran karena dapat menjelaskan urutan isi dalam urutan logis dan mengandung makna yang mudah, menarik, dan cepat dibaca oleh peserta didik.

Menurut Munadi (2008: 116) media kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang

interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya sangat kuat, bisa menarik perhatian, memengaruhi sikap dan perilakunya. Kartun biasanya hanya menangkap esensi informasi yang harus disampaikan, dan kemudian menuangkannya ke dalam gambar yang sederhana, tanpa menggunakan simbol dan karakter terperinci yang mudah dikenali dan dipahami dengan cepat. Jika kartun diterima dengan baik, pesan besar dapat disajikan secara singkat dan kesan itu akan bertahan lama..Trianto (2010) memiliki pendapat bahwa media animasi kartun merupakan salah satu media pembelajaran audio visual, karena produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Media audio visual kartun animasi bermanfaat untuk meningkatkan minat anak untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Pendapat para ahli di atas dapat diambil benang merah bahwa media kartun adalah media yang berupa gambar atau karikatur sebagai bentuk komunikasi grafis yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas tentang suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu di masyarakat. Secara singkat, kartun adalah suatu bentuk media grafis

berupa gambar atau karikatur yang dapat menyampaikan pesan melalui suatu situasi tertentu.

b. Jenis Media Kartun

Media kartun menurut Sudjana & Rivai (2010) memiliki beberapa jenis yang dapat dipaparkan sebagai berikut :

a. Kartun Gag

Merupakan gambar kartun yang dimaksudkan hanya sekadar sebagai gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun murni biasanya tampil menghiasi halaman-halaman khusus humor yang terdapat di surat kabar atau terbitan lainnya. Contoh kartun gag seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Kartun Gag
(Sumber: www.inilah.com)

b. Kartun Editorial

Merupakan kolom gambar sindiran di surat kabar yang mengomentari berita dan isu yang sedang ramai dibahas di masyarakat. Sebagai editorial visual, kartun tersebut mencerminkan kebijakan dan garis politik media yang memuatnya, sekaligus mencerminkan pula budaya komunikasi masyarakat pada masanya. Wijana & Putu (2004) yang mengulas masalah aspek pragmatic dalam kartun, menyatakan bahwa kartun editorial merupakan visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah yang membicarakan masalah politik atau peristiwa aktual. Oleh karena sifatnya inilah, kartun editorial sering disebut dengan kartun politik. Contoh kartun editorial seperti pada gambar 4.



Gambar 4. Kartun Editorial

(Sumber: www.inilah.com)

c. Kartun Karikatur

Kartun karikatur sebenarnya kartun yang telah dilukis dengan melakukan perubahan pada wajah atau bentuk seseorang. Contohnya hidung menjadi besar atau mata kecil dan sebagainya. Kartun ini lebih menonjolkan karakter seseorang melalui bentuknya. Kartun ini juga mendedahkan dan memperbesar sifat atau kelemahan seseorang atau sesuatu kumpulan. Tujuannya adalah untuk menimbulkan rasa kurang percaya orang ramai

terhadap mereka kerana kelemahan-kelemahan itu. Kartun ini digunakan untuk mengkritik secara jenaka dan mempunyai maksud tersirat disebalik karakter yang direformasi. Contoh kartun karikatur pada gambar 5.



Gambar 5. Kartun Karikatur
(Sumber: www.inilah.com)

d. Kartun Animasi

Kartun animasi ialah kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri daripada susunan gambar yang dilukis dan direkam seterusnya ditayangkan di televisi atau film. Kartun jenis ini merupakan bahagian penting dalam

industri perfileman pada masa ini. Contoh kartun animasi pada gambar 6.



Gambar 6. Kartun Animasi

(Sumber: www.nussaofficial.com)

e. Komik

Merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal. Contoh komik pada gambar 7.



Gambar 7. Komik

(Sumber: www.digiboy.com)

c. Tujuan Media Kartun

Menurut Sudjana dan Rivai (2010:59) penggunaan kartun mempunyai beberapa tujuan antara lain:

a. Untuk Motivasi

Sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar peserta didik. Ini menunjukkan bahan-bahan kartun bisa menjadi alat motivasi yang berguna dikelas. Beberapa kartun dengan topik yang sedang hangat, bilamana cocok dengan tujuan pengajaran, merupakan pembuka diskusi yang efektif.

b. Sebagai Ilustrasi

Seorang guru melaporkan hasil efektif dengan penggunaan kartun dalam menggambarkan konsep ilmiah pengajaran sains. Sebagian dipakai untuk mengemukakan beberapa pertanyaan tentang ada tidaknya situasi ilmiah yang dapat digambarkan didalam kartun. Sebagian lagi menggambarkan kesalahan-kesalahan dalam menafsirkan isi yang terkandung dalam kartun. Ini berarti kartun tidak digunakan sebagai ilustrasi dalam kegiatan pengajaran. Namun demikian guru perlu selektif dalam memilih kartun untuk menjaga reaksi lelucon yang murni diantara peserta didik dan tidak kehilangan perhatian kepada bagian-bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan maksud membuat kartun. Pemakaian kartun mempunyai dua macam keuntungan berharga, yaitu gambar-gambarnya dapat menarik perhatian sehingga pelajaran lebih berarti dan sebagai selingan serta variasi dalam mengajar.

c. Untuk Kegiatan Peserta Didik

Jenis lain kartun yang digunakan adalah kreasi kartun-kartun yang dibuat peserta didik sendiri. Peserta didik membuat kartun untuk menumbuhkan

minat dalam kampanye kebersihan, keselamatan pengemudi dan lain-lain. Dijumpai pula beberapa kartun yang bertemakan kampanye-kampanye tentang mengingatkan rasa keadilan, ketangkasan olahraga, dan kampanye tentang kebiasaan makan diruangan. Maksud dari hasil karya peserta didik itu, yang berisi jenis lelucon yang sesuai dengan tingkat kematangannya, adalah menyuarakan perasaan peserta didik. Kartun-kartun yang dibuat peserta didik dapat dimanfaatkan untuk keperluan pengajaran. Ilmu sosial umumnya merupakan gagasan-gagasan dari pembuatan kartun-kartun. Kesusasteraan dan tatabahasapun memberi kesempatan bagi penggambaran kartun sebagai ilustrasi dari pengetahuan yang diperoleh peserta didik.

d. Kelebihan Penggunaan Media

Kartun

Media Kartun memiliki kelebihan apabila digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sanaky (2013:100) kemampuan media kartun sangat besar pengaruhnya yaitu menarik perhatian dan mempengaruhi sikap maupun tingkah

laku. Kartun dapat digunakan untuk pesan edukasi, peringatan, anjuran, himbauan dan sebagainya. esensi pesan dari media kartun antara lain.

- a. Menampilkan sesuatu apa adanya;
- b. Menarik perhatian;
- c. Dapat mempengaruhi sikap atau tingkah laku orang yang melihatnya;
- d. Gambarnya dalam bentuk sederhana tanpa detail, tetapi menarik dan indah dilihat;
- e. Menggunakan simbol-simbol komunikasi, karakternya mudah dikenal, mudah dimengerti secara cepat;
- f. Sifatnya familiar dengan situasi dan kondisi telah dikenal.

Menurut Sadiman, et. al. (2014) mengemukakan kelebihan-kelebihan media kartun sebagai berikut:

- a. Gambar bersifat konkrit.
- b. Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu.
- c. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

- e. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Penggunaan kartun sebagai media pembelajaran memiliki peranan penting karena dalam tahap ini peserta didik sangat tanggap terhadap stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis (Bundowi, 2002:1). Pembelajaran dengan kartun akan menciptakan belajar yang efektif karena dapat membawa siswa ke dalam suasana yang menyenangkan (Dryden & Vos, 2001:22), selain itu pembelajaran dengan kartun dapat menciptakan suasana gembira, sehingga menciptakan kegembiraan pula dalam belajar (DePorter, et. al, 2000:14). Hal senada dikatakan Sudjana dan Rivai (2010:61) bahwa sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahan-bahan kartun bisa menjadi alat memotivasi yang berguna di kelas.

Penggunaan kartun sebagai media pengajaran menurut Supriadi (2008) memberikan keuntungan yaitu :

- a. Membantu memberi rangsangan dan motivasi kepada murid-murid untuk terus mengambil bagian dan berinteraksi disamping memberi keseronokan
- b. Menggalakkan murid berfikir secara kreatif dan kritis. Bahan kartun boleh digunakan untuk

menggerakkan daya pengamatan dan pemikiran pelajar

- c. Kartun merupakan salah bentuk komunikasi grafis yang dipersembahkan secara menarik dan ringkas untuk menyampaikan pesan. Oleh karena itu sifatnya yang unik, kartun mampu mengukuhkan kesan ingatan manusia.
- d. Kartun juga berfungsi untuk mendidik murid-murid kearah peningkatan minat terhadap penggunaan kartun yang bermutu tinggi dari segi lukisan, pesan, dan sudut persembahan serta Bahasa yang digunakannya.
- e. Kartun dapat memperjelaskan maksud dan menggambarkan makna isi kandungan bahan yang diajar dalam bentuk yang lebih mudah dan menarik.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media kartun memiliki beberapa kelebihan dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran. Kelebihan tersebut antara lain untuk menyampaikan sesuatu dengan menyenangkan, untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap atau tingkah laku, karakternya mudah dikenal dan dipahami, mengajarkan konsep, menumbuhkan minat peserta didik serta untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran.

BAB III

NILAI-NILAI SLAMET RIYADI

1. Mengenal Slamet Riyadi

Slamet Riyadi sebagai pemimpin batalyon bukan serta-merta “menjadi”, dia tentu mendapat didikan orangtuanya. Didikan orangtua secara tidak langsung mengeksplorasi *self* sebagai manusia berguna. Dasar *self* dalam diri Slamet Riyadi terkandung nilai-nilai *ethics*, *competency*, dan *charisma*. Ketiga nilai itu terbingkai dalam medan *path of knowledge* dan *path of love*. Dengan begitu tidak mengherankan apabila menginjak dewasa Slamet Riyadi diterima sebagai anggota Resimen Kaigoen. Karena itu membongkar nilai-nilai keteladanan Slamet Riyadi dalam perspektif psiko-history perlu membuat kategori-kategori kepribadiannya, baik dari segi *logos*, *ethos*, maupun *pathos* (Nagel, 1978; Jencks, 1990; Abidin, Joebagio & Sariyatun, 2017).

Landasan *self* Slamet Riyadi yang berasal dari didikan orangtua itu mencapai puncak transformasi intelektual

dan sosial ketika dia kembali ke Surakarta, khususnya melakukan pengerahan massa dan menyerbu Markas Kempetai (Polisi Rahasia Jepang). Idealisasi transformasi intelektual dan sosial penyerbuan Markas Kempetai adalah: (1) penggunaan intelektualitas strategi penyerbuan, (2) kolaborasi antarkomponen massa, (3) mengintegrasikan kekuatan yang ada, dan (4) menampilkan kepribadian pluralistic dan filantropik (Hermanu, J: 2018).

Sejatinya makna *altruism* dilihat dari pendekatan historis sebagai predisposisi untuk menolong orang lain. Predisposisi itu “dibiasakan” oleh orangtuanya. Mengapa? Karena tindakan menolong itu dalam perspektif psikologi sangat dipengaruhi oleh paradigmatik penguatan dan peniruan. Penguatan dan peniruan berkaitan dengan situasi masyarakat dan bangsanya pada waktu itu yang sedang dijajah kolonialisme Belanda. Tiga unsur predisposisi, penguatan dan peniruan, serta kehendak mengentaskan masyarakat dan bangsanya itu dapat dipandang sebagai *personal achievement*. Prestasi itu dapat ditelusuri dalam sejarah ketika dirinya ditunjuk sebagai komandan batalyon Wehrkreise I, wilayah Solo Raya.

Kategori- kategori *logos*, *ethos*, dan *pathos* dalam diri seorang pemimpin dapat diamatinya. Pengertian logos adalah kesanggupan diri seorang pemimpin untuk

menggerakkan masyarakatnya secara intelektual. Dalam hubungan ini Slamet Riyadi telah membuka kesadaran kepada masyarakat mengenai dua pokok kepentingan yang berbeda, baik perspektif Belanda maupun Indonesia. Belanda berpijak pada *white mens burden*, sedangkan bangsa Indonesia menjunjung tinggi prinsip “hak menentukan nasib sendiri”. Prinsip itu kemudian diwujudkan untuk meraih kemerdekaan. Kategori logos dalam situasi bangsa yang sedang dijajah menghasilkan sifat individu yang protagonist. Bisa jadi sifat itu mengikuti pola strategi budaya politik yang dilakukan oleh Sunan Paku Buwana X ketika menghadapi politik kolonialisme Belanda.

Pengertian ethos adalah semangat yang dilandasi oleh akhlak baik. Paradigma ini diletakkan dalam diri pribadi Slamet Riyadi sebagai Komandan Batalyon Wehrkreise I, ditafsirkan Slamet Riyadi memiliki nilai-nilai kepribadian: (1) *charity* (baik hati, suka membantu, dan sosok yang ihsan, dalam Islam); (2) *cooperation* (kerjasama dan kerja tim); (3) *service behavior* (sifat ingin melayani orang lain), dan (4) memberdayakan menggunakan *technical skills* kepada siapapun yang membutuhkan atau *empowering others* (Sosik, Jung, & Dinger, 2009).

Nilai-nilai yang melekat dalam diri Slamet Riyadi itu menjadi rujukan argumentasi pimpinan TNI mengirimkannya

ke Ambon untuk memadamkan Gerakan RMS. Dalam konteks itu Slamet Riyadi sebagai pemimpin Operasi Senopati, yang menyerbu dan merebut Benteng Victoria di Kota Ambon pada 4 November 1950. Sayangnya misi Operasi Senopati menjadi misi terakhirnya, karena dalam penyerbuan itu Slamet Riyadi tertembak, dan wafat. Menafsirkan posisi Slamet Riyadi dalam penyerbuan pada Benteng Victoria itu, dia berada di garda depan, dan tidak mustahil sekadar memerintahkan penyerbuan itu. Posisi garda depan dalam perspektif konstruksi kepemimpinan terkandung nilai-nilai keutamaan yang meliputi *self competency*, *charisma*, *ethic*, *knowledge*, *collaboration*, *solidarity*, *credibility*, *integrative*, dan berani mengambil resiko.

Pengertian pathos adalah kemampuan pemimpin untuk menggerakkan warga masyarakat secara emosional. Makna menggerakkan emosi tidak berarti negatif, tetapi menggerakkan untuk kemaslahatan masyarakat. Misalnya menggerakkan emosional rakyat untuk “bersatu”. Bersatu ataupun persatuan merupakan pijakan kuat untuk dapat mewujudkan hak menentukan nasib sendiri. Karena itu menggerakkan emosi terdapat nilai-nilai yang sangat penting: (1) *self-interest* (merasa senang dan tidak mudah marah ketika mendapat kritik); (2) *sympathy* (cinta dan merasa belas kasihan terhadap sesama warga masyarakat); (3) *morality*

(perasaan saling bertanggungjawab dalam tugas); dan (4) *religiosity* (rela mengorbankan tenaga untuk orang lain) (Fassin, 2007).

2. Menggagas Nilai-Nilai Slamet Riyadi

Modernisasi dan perkembangan teknologi dan informatika dewasa ini berpengaruh terhadap sikap anak-didik kita tidak mempunyai jiwa humanisme. Anak-anak kita menghadapi floating in modern sickness, dan pada sisi lain mereka sibuk mencari identitas diri, tetapi tidak berpijak pada dimensi budaya, serta mulai kehilangan nilai-nilai moralitas. Dan pada akhirnya anak-anak kita menjadi manusia individualis dan egois. Melihat fenomena modernitas dan perkembangan teknologi dan informatika dewasa ini, yang perlu dipertimbangkan adalah mewariskan nilai ideal Slamet Riyadi sebagai proses *transvaluation of values* pembelajaran. Artinya, proses *transvaluation of values* itu proses menimbang kembali nilai ideal yang berkekonktivitas membangun penguatan nilai kepada peserta didik untuk bekal menghadapi realitas dunia yang “serba terbatas dan berebut”.

Dalam dunia semacam itu high order thinking skill dan karakter yang memicu kearifan merupakan *benchmarking* lembaga pendidikan. Banyak perguruan tinggi sedang

tergopoh-gopoh internasionalisasi, tetapi *software* sumber daya manusianya belum siap. Di sini problem sekarang yang sedang dihadapi sebagian perguruan tinggi kita.

Sejauhmana nilai keteladanan menjadi sangat penting ketika kita mulai berpikir mengenai: (1) *self-interest* (merasa senang dan tidak mudah marah ketika mendapat kritik); (2) *sympathy* (cinta dan merasa belas kasihan terhadap sesama warga masyarakat); (3) *morality* (perasaan saling bertanggungjawab dalam tugas); dan (4) *religiosity* (rela mengorbankan tenaga untuk orang lain). Ketika kita sudah menyadari arti penting nilai keteladanan selanjutnya melakukan penelusuran, serta mengintroduksi dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan begitu keteladanan dapat menjadi sumber penguatan karakter.

Introduksi di atas seyogianya tidak pada posisi struktural tetapi dalam perspektif kultural. Artinya, introduksi nilai-nilai keteladanan kepemimpinan Slamet Riyadi tidak dapat berdiri sendiri dalam bentuk mata kuliah (perspektif structural), karena perspektif struktural sering dibalut oleh sifat hegemonik. Yang paling ideal adalah bagaimana nilai-nilai keteladanan kepemimpinan Slamet Riyadi merasuk membentuk agen yang bersifat cultural (Giddens, 2004). Ini memberi makna posisi nilai keteladanan itu harus mampu menciptakan titik singgung transformasi. Karena itu nilai-nilai

keteladanan kepemimpinan itu terselip pada setiap perkuliahan di lembaga pendidikan selama sekitar lima menit dalam bentuk media animasi visual. Mengapa hal ini ditekankan, karena anak muda hidup dalam abad mellineal pesan-pesan nilai keteladanan mudah dicerna melalui media animasi visual yang penuh dengan simbol maknanya.

Nilai-nilai dasar yang dikembangkan oleh universitas dan fakultas yang diturunkan dari jiwa dan semangat “Slamet Riyadi”. Nilai-nilai dasar meliputi: Berani dan tegas (*Assertive*); Cermat (*Careful and calculation*); Disiplin (*Discipline*); Jujur (*Honest*); Kerjasama (*Team work*); Mementingkan kepentingan yang lebih besar (*Greater interest*); Percaya diri (*Self confidence*); Semangat pantang menyerah (*High-spirited*); Rela berkorban dan tanpa pamrih (*Sacrifice and selflessly*).

BAB IV

MODEL MEDIA DIGITAL

KARTUN SLAMET RIYADI

1. Software Crazy Talk Animator

Seiring perkembangan teknologi dan informasi saat ini, teknologi komputer sering digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena terdapat banyak *software* atau aplikasi yang dapat mendukung dalam membuat media pembelajaran inovatif. Media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi komputer salah satunya adalah video animasi. Banyak perangkat lunak atau aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat video animasi misalnya *Blender*, *Anime Studio*, *Aurora Animasi Maker*, *CrazyTalk Animator* dan lain-lain bahkan secara *online* (*go animate*). *CrazyTalk Animator* merupakan perangkat lunak yang masih belum begitu familiar digunakan dalam pembuatan media video animasi, walaupun demikian perangkat lunak ini dapat menjadi alternatif dalam pembuatan media video animasi berbasis kartun.

CrazyTalk adalah nama merek Reallusion untuk perangkat lunak animasi 2D-nya. Seri produk *CrazyTalk* termasuk *2D facial animation software tool*, *CrazyTalk Animator*, *face and body 2D animation suite* (Wikipedia, 2020). Beberapa fitur yang dimiliki oleh *Crazy Talk Animator* adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Karakter (*Character Creation*) yaitu pemasangan foto wajah, jala kepala dan rambut, profil wajah 3D, modifikasi mata dan gigi, topeng dan *background*.
2. Gerak Otomatis (*Auto Motion*) yaitu sinkronisasi bibir otomatis dari teks atau audio, gerakan yang digerakkan audio, animasi instan dan skenario suasana hati.
3. Animasi Cerdas (*Smart Animation*) yaitu wayang, karakter avatar, kontrol berbasis otot, klip dan gerak, pengeditan *timeline*.
4. *Render* dan *Output* - unggah avatar ke *iDevices*, gambar populer dan *output* format video, avatar penumpukan untuk penyuntingan video (Reallusion, 2002).

Selain digunakan sebagai kartun 2D wajah dan alat kreasi avatar. *CrazyTalk* juga merupakan platform untuk pengembangan game aplikasi. Aplikasi lain termasuk

menggunakan *CrazyTalk* sebagai pelatihan 2D dan sumber daya pemasaran untuk pendidikan, industri dan bisnis. *CrazyTalk* juga memungkinkan pengguna untuk mengeksport proyek ke perangkat IOS dan langsung mempublikasikannya ke situs web sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, atau menggunakan kode yang disematkan agar sesuai dengan avatar percakapan interaktif ke dalam desain web (Wikipedia, 2020).

Perangkat lunak *CrazyTalk Animator* adalah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk memproses gambar mati seperti foto manusia dan hewan, dan bahkan dapat berbicara dengan sedih, bahagia, tertawa, marah, dan berbagai ekspresi lainnya secara bersamaan. Tidak hanya itu, perangkat lunak ini juga dapat membuat seluruh tubuh seseorang atau hewan dengan bergerak, melompat, menari, menari, berlari, berjalan dan berbagai foto olah raga dan gerak lainnya dari berbagai aktivitas manusia (Reallusion, 2002). Menurut Sukani (2015), *Crazytalk Animator* dapat membuat bahan ajar berbentuk video animasi dimana karakter diri kita berada di dalamnya. *Crazytalk Animator* dapat memasukkan (*insert*) *text*, *sound*, gambar, animasi dan lain-lain untuk mendukung pembuatan bahan ajar. Pembuatan media pembelajaran menggunakan *CrazyTalk Animator* dapat mengubah video kartun biasa menjadi terlihat unik karena

dapat membuat animasi dimana seorang pendidik dapat melakukan gerakan lucu, dilengkapi suara, serta bisa menampilkan seolah sedang menjelaskan materi pembelajaran secara langsung (Laura, et. al, 2016). Model Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian dibuat menggunakan *software CrazyTalk Animator* untuk menghasilkan video animasi kartun yang terintegrasi dari nilai keslametriyadian dalam pembelajaran.

2. Tahapan Produksi Model Media

Digital Kartun Nilai Keslametriyadian

Model Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian merupakan model media pembelajaran yang dikembangkan mengikuti metode *Research & Development* (R & D) dengan model yang dirumuskan oleh Borg dan Gall (1996: 775–776). Model tersebut meliputi 10 tahapan yaitu (1) penelitian dan pengumpulan data/informasi tentang kebutuhan produk pengembangan; (2) perencanaan penyusunan produk pengembangan; (3) membuat rancangan/draf produk pengembangan; (4) uji coba lapangan awal; (5) revisi terhadap rancangan awal produk pengembangan; (6) uji coba lapangan

awal; (7) revisi terhadap produk hasil uji lapangan; (8) uji coba operasional/uji pelaksanaan lapangan; (9) revisi produk akhir; dan (10) diseminasi dan implementasi. Pada tahapan produk pengembangan, Model Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian diproduksi melalui tiga tahapan utama yaitu tahap pra produksi, tahap produksi, dan tahap post produksi. Berikut penjelasan dari masing-masing tahap :

1. Tahap Pra Produksi

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan akan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menggali permasalahan mendasar dari dikembangkannya media pembelajaran yaitu integrasi nilai keslametriyadian dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan pada analisis kebutuhan tersebut sehingga memunculkan ide nama media adalah Model Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian. Model Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian ini berbentuk video animasi kartun dengan ide cerita seputar aktivitas mahasiswa di kampus Universitas Slamet Riyadi yang mampu memunculkan nilai-nilai karakter pahlawan Slamet Riyadi dalam cerita tersebut selain itu cerita tersebut memenuhi konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Setelah ide cerita

ditentukan, langkah selanjutnya adalah menyusun kisi-kisi Model Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian pada materi “Pancasila sebagai Sistem Filsafat” yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi Materi Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian “Pancasila sebagai Sistem Filsafat”

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	TEMA/JUDUL	NILAI – NILAI SLAMET RIYADI	SETTING/TEMPAT	CERITA/NARASI	ISU TERKINI
Kemampuan untuk melaksanakan norma etik dan hukum berdasarkan Pancasila sesuai dengan profesi.	1. Menjelaskan kedudukan pokok Pancasila bagi negara Indonesia 2. Menjelaskan makna setiap nilai dalam Pancasila 3. Membuat contoh norma yang berdasarkan nilai Pancasila 4. Membedakan norma etik dan hukum dalam kehidupan	“Manfaat Belajar Pancasila”	1. Berani dan tegas (<i>Assertive</i>) 2. Memertingkatkan kepentingan yang lebih besar (<i>Greater interest</i>) 3. Semangat pantang menyerah (<i>High-spirited</i>) 4. Rela berkorban dan tanpa pamrih (<i>Sacrifice and selflessly</i>).	Kantin Mami	Keempat mahasiswa UNISRI ngobrol ngobrol santai sambil makan membahas tentang Filsafat Pancasila.	Eksistensi Ideologi Pancasila

	bernegara 5. Memberi contoh perilaku yang menyimpan g dari norma etik beserta sanksinya. 6. Memberi contoh perilaku yang menyimpan g dari norma hukum beserta sanksinya. 7. Menunjukkan perilaku yang sesuai dengan kode etik profesi.					
--	---	--	--	--	--	--

Sumber: Berdasarkan Anita Trisiana & Sutoyo (2017)

Setelah kisi-kisi materi Model Media Digital Kartun Nilai pada materi “Pancasila sebagai Sistem Filsafat”, langkah selanjutnya adalah membuat karakter tokoh yang dapat mewakili nilai-nilai karakter slamet riyadi. Karakter tokoh yang ditentukan berjumlah 4 karakter yaitu Slamet, Riya, Adi, dan Bram. Karakter tokoh tersebut memiliki filosofi mewakili nama dari pahlawan “Slamet Riyadi” sendiri. Keempat


karakter tokoh mewakili nilai-nilai karakter Slamet Riyadi yang berbeda-beda. Tokoh Slamet adalah seorang mahasiswa dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi PPKN yang polos, sederhana, cinta tanah air, berbudi pekerti luhur, jujur, dan cerdas. Tokoh Riya adalah seorang mahasiswi dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Prodi Ilmu Komunikasi yang cantik, cermat, pintar, semangat pantang menyerah, dan rela berkorban. Tokoh Adi adalah seorang mahasiswa dari Fakultas Hukum Prodi Ilmu Hukum yang ganteng, berani, tegas, memiliki prinsip yang kuat, disiplin, dan selalu mementingkan kepentingan bersama. Tokoh Bram adalah seorang mahasiswa dari Fakultas Hukum Prodi Ilmu Hukum yang slengekan, tidak serius, percaya diri, dan sering tidak nyambung. Sketsa awal keempat tokoh dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Sketsa Awal Keempat Tokoh
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Setelah sketsa masing-masing tokoh, langkah selanjutnya adalah menyusun *storyboard*/skenario dialog masing-masing tokoh ke dalam sebuah cerita. Skenario/*storyboard* menceritakan tentang aktivitas mahasiswa seusai kuliah yang sedang berdiskusi “Manfaat Belajar Pancasila” di Kantin Mami Universitas Slamet Riyadi. *Storyboard*/skenario terdiri dari enam *scene*. Dialog pada *scene* yang pertama antara Riya dan Slamet di kantin mami sambil berbincang-bincang menunggu kedua teman mereka dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Dialog *Scene* Pertama

SKETSA		
		
LATAR	NARASI	PERCAKAPAN
Kantin Mami	Seusai jam kuliah, Slamet dan Riya janjian makan di Kantin Mami	RIYA Gimana kuliahmu hari ini, Met ???

	<p>kesayangan mereka sambil ngobrol2 menunggu kedua teman mereka yaitu Bram dan Adi selesai kuliahnya.</p>	<p>SLAMET</p> <p>Menarik sih, tapi agak bikin pusing. Tadi belajar tentang Eksistensi Ideologi Pancasila. Katanya sekarang banyak anak muda yang sudah sangat berkurang pemahamannya tentang Pancasila.</p> <p>Slamet sambil mengeryitkan dahinya dan garuk2 rambutnya.</p> <p>RIYA</p> <p>Memang sih, anak muda saat ini kurang peka terhadap kondisi bangsa dan negaranya. Kerjanya hanya main tik-tokan saja. Kalau menurut kamu, Met. Pancasila itu apaan sih ???</p> <p>SLAMET</p> <p>Menurutku Pancasila itu</p>
--	--	---

		<p>adalah dasar negara dari negara tercinta Republik Indonesia. Dasar negara disini yang dimaksud adalah sebagai ideologi nasional.</p> <p>RIYA</p> <p>Nah itu kamu bisa jelaskannya. Terus yang bikin kamu pusing apaan ???</p> <p>Riya sambil menepuk bahu Slamet sampai kaget dan hampir tumpah nasi yang akan dimakannya.</p> <p>SLAMET</p> <p>Yang bikin aku pusing itu, Ri. Gimana membumikan Pancasila ini agar anak-anak muda di era milenial ini dapat memahami dan menginternalisasi Pancasila dalam kehidupan mereka ?</p>
--	--	---

		<p>RIYA</p> <p>Kalau itu aku juga belum begitu paham mengenai hal itu. Ngomong2 bocah berdua mana ini ???</p> <p>SLAMET</p> <p>Siapa maksud kamu, Ri ??? Si Bram dan Adi maksudmu.</p> <p>RIYA</p> <p>Iya, Met. Siapa lagi sohib kita. Tadi kan aku juga janji-janji habis kuliah disini sama mereka.</p>
--	--	--

Sumber: *Storyboard* Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian (Dokumen Pribadi)

Dialog pada *scene* kedua adalah antara Bram dan Adi di lorong gedung sambil bercakap-cakap seperti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Dialog Scene Kedua

SKETSA		
		
LATAR	NARASI	PERCAKAPAN
<p>Lorong Gedung</p>	<p>Bram dan Adi berjalan menuju Kantin Mami dari Fakultas Hukum setelah selesai kuliah.</p>	<p>ADI Bram, tungguin mau kemana kamu ???</p> <p>BRAM Heh, kamu Di. Aku mau ke Kantin Mami. Selain laper habis kuliah, aku juga janjiin sama Riya dan Slamet disana. Lama ga' ngobrol2 dengan mereka. Kamu sendiri mau kemana ???</p>

		<p>ADI</p> <p>Aku juga mau ke Kantin Mami. tadi diajak janjiin juga sama Riya disana. Ya udah ayo barengan jalan kesana.</p> <p>BRAM</p> <p>Eh, Di. Kamu tadi merhatiin ga' waktu kuliah ??? Aku tadi cuma dengar sekilas sambil ngantuk-ngantuk. Katanya Dosen tadi sekarang Korupsi semakin merajalela ya. Beneran nieh ???</p> <p>Bram sambil garuk2 kepala dan tampak bingung.</p> <p>ADI</p>
--	--	--

		<p>Beneran lah. Mana Hukum di Indonesia sekarang tumpul ke atas, tajam ke bawah. itulah sebabnya banyak koruptor yang merajalela.</p> <p>BRAM</p> <p>Wah bahasamu terlalu puitis, aku jadi ga' paham nieh. Hehehe.....</p> <p>Bram menjawab sambil tertawa terkekeh.</p> <p>ADI</p> <p>Dasar kamu....maksudnya tumpul ke atas itu, kalau dengan orang2 kaya seperti koruptor Hukum di Indonesia tidak tegas, tapi kalau dengan maling</p>
--	--	---

		Ayam tegasnya bukan main.
--	--	---------------------------

Sumber: *Storyboard* Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian (Dokumen Pribadi)

Dialog pada *scene* ketiga adalah antara keempat tokoh yaitu Slamet, Riya, Adi, dan Bram berada di kantin mami untuk makan dan sekedar berbincang – bincang seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Dialog *Scene* Ketiga

SKETSA		
		
LATAR	NARASI	PERCAKAPAN
Kantin Mami	Bram dan Adi tiba di Kantin Mami kemudian menghampiri kedua	RIYA Kok pada baru datang sih, kan aku dan Slamet udah nunggu dari tadi

	<p>temannya yang telah ada disana yaitu Riya dan Slamet.</p>	<p>disini.</p> <p>ADI</p> <p>Sorry...sorry....tadi jam kuliahnya agak molor soalnya, Ri. Juga nih tadi gara2 Bram ngajak ngobrol2 pas jalan kesini jadi telat deh.</p> <p>BRAM</p> <p>Enak aja, aku lagi yang disalahin. Adi nieh yang ngomongnya banyak banget, padahal aku kan cuma nanya dikit.</p> <p>SLAMET</p> <p>Udah2 jangan pada salah2an. Yang penting kan udah disini semua kan. Bram dan Adi udah pada pesen makan</p>
--	--	---

		<p>belum ???</p> <p>BRAM & ADI menjawab bersamaan Udah tadi langsung pesan ke Mami.</p>
--	--	--

Sumber: *Storyboard* Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian (Dokumen Pribadi)

Dialog pada *scene* keempat adalah antara keempat tokoh yaitu Slamet, Riya, Adi, dan Bram berada di kantin mami sambal mengobrol dengan santai seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Dialog *Scene* Keempat



LATAR	NARASI	PERCAKAPAN
Kantin Mami	Slamet, Riya, Adi, dan Bram ngobrol2 mulai menjurus ke topik tentang Eksistensi Ideologi Pancasila.	<p>RIYA</p> <p>Eh ngomong2. Kamu dan Bram tadi waktu jalan kesini ngobrolin apa sih ??? Kok aku jadi Kepo ya.</p> <p>ADI</p> <p>Mau tau banget atau mau tau aja nieh ? Hehehe.....</p> <p>RIYA</p> <p>Mau tau banget dong. Ngomongin aku ya ? Hehehe.....</p> <p>BRAM menyahut</p> <p>Wah terlampau PD kamu, Ri. Ga' lah bahas kamu, buat apa ? ga' ada untungnya.</p>


		<p>ADI</p> <p>Tadi bahas materi pas kuliah tadi terkait tentang merajalelanya koruptor di Indonesia.</p> <p>RIYA</p> <p>Oh begitu. Aku dan Slamet tadi juga bahas soal Eksistensi Ideologi Pancasila. Sepertinya nyambung dech ini. Mungkin bisa jadi koruptor merajalela dan turunnya anak muda yang hilang moral etikanya karena turunnya pemahaman terhadap Ideologi Pancasila. Bener ga' ?</p>
--	--	--

		<p>ADI Bisa jadi tuh.</p> <p>BRAM Terus apa nyambungnya, Ri ? Aku malah jadi ga' nyambung lagi ini.</p> <p>SLAMET Dasar kamu, Bram. Biasanya juga sering ga' nyambung. Ngapain aja tadi kuliah ?</p> <p>BRAM Aku tadi dengerin sekilas sambil ngantuk2.....hehehe... .</p>
--	--	--

Sumber: *Storyboard* Media Digital Kartun Nilai
Keslametriyadian (Dokumen Pribadi)

Dialog pada *scene* kelima adalah antara keempat tokoh yaitu Slamet, Riya, Adi, dan Bram berada di kantin mami sambal mengobrol dengan serius seperti yang ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Dialog *Scene* Kelima

SKETSA		
		
LATAR	NARASI	PERCAKAPAN
Kantin Mami	Mereka berempat semakin serius membahas tentang topik Eksistensi Ideologi Pancasila.	<p>RIYA Aku dan Slamet tadi bingung soal gimana caranya memahami dan menginternalisasi Pancasila dalam kehidupan kita sehari-hari ? Gimana menurut kamu, Di ?</p> <p>ADI Kalau menurutku sih. Paling penting adalah Praktek..</p> <p>SLAMET</p>

		<p>Praktek gimana maksud kamu ?</p> <p>ADI Misalkan untuk menerapkan kandungan sila pertama “Ketuhanan Yang Maha Esa”. Kegiatan peribadahan dari masing-masing agama yang kita anut tidak hanya diakui tapi diamalkan.</p> <p>BRAM Seperti Adi dan Slamet tuh. Agamanya kan Islam jadi setiap Adzan, mereka langsung ke Masjid untuk shalat berjamaah. Mereka kan selalu menjaga agar dapat shalat tepat waktu terus.</p> <p>ADI Bener tuh kata, Bram. Itu contohnya dari taat beragama. Kaya Bram yang juga tidak pernah absen dari Ibadah di gereja setiap Sabtu dan Minggu karena dia kan Katholik. Hal tersebut menjadi akhlak dan moral terkait dengan religiusitas.</p>
--	--	--

		<p>SLAMET Bener juga kata Adi. Kalau setiap warga negara religius pasti untuk melakukan korupsi takut dosa dan takut kepada Tuhan yang Maha Kuasa.</p> <p>RIYA Terus apa lagi contoh yang lain ???</p> <p>ADI Kandungan sila kedua “Kemanusiaan yang Adil dan Beradap” Hak asasi setiap manusia perlu kita menghargai dan menghormatinya.</p> <p>SLAMET Seperti kita berempat misalnya, yang kita tidak pernah melakukan kegiatan <i>Bullying</i> maupun istilah sekarang <i>Prank</i>. Karena hal tersebut melanggar Hak Asasi Manusia.</p> <p>ADI Yup, tepat sekali kamu, Met. Dengan tidak seperti itu kita dapat saling menghargai, menghormati, dan menolong satu dengan</p>
--	--	---

		<p>yang lain.</p> <p>RIYA Bener tuh....sekarang <i>Bullying</i> dan <i>Prank</i> sudah menjadi hal yang biasa di Indonesia padahal itu bukan bagian dari moral Pancasila.</p> <p>BRAM Wah ternyata banyak juga yang belum aku paham ya. Kebanyakan tidur kalau kuliah nieh.</p> <p>Bram geleng2 sambil garuk2 kepalanya.</p> <p>SLAMET Sip...sekarang menjadi jelas semuanya.</p> <p>Slamet mengangguk2 tanda dia paham.</p> <p>ADI Kandungan sila ketiga sampai dengan kelima memiliki penjelasan yang sama. Yang jelas Pancasila itu adalah dasar negara tercinta Republik Indonesia yang tidak hanya dihapal dan dipahami saja, tapi</p>
--	--	---

		<p>perlu adanya internalisasi dan pengamalannya dalam kehidupan bermasyarakat.</p> <p>RIYA Okay....sekarang aku sudah paham, Di. Pancasila memang sangat bermanfaat bagi kehidupan berbangsa dan bernegara kita jika kita memahami dan mengamalkannya.</p>
--	--	--

Sumber: *Storyboard* Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian (Dokumen Pribadi)

Dialog pada *scene* keenam adalah keempat tokoh yaitu Slamet, Riya, Adi, dan Bram berpamitan untuk kembali ke aktivitas mereka masing-masing seperti yang ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Dialog Scene Keenam



LATAR	NARASI	PERCAKAPAN
Kantin Mami	Slamet, Riya, Adi, dan Bram mengakhiri obrolan mereka dan beranjak pergi ke kegiatan meraka masing- masing.	<p>SLAMET</p> <p>Ngomong2 kita sudah terlalu lama ngobrolnya sampai lupa waktu nih. Aku pamit ada jam kuliah lagi nieh.</p> <p>RIYA</p> <p>Aku juga pamit mau pulang dulu sudah tidak ada jam kuliah.</p> <p>ADI</p> <p>Aku juga balik kuliah dulu ada jam kuliah nieh.</p> <p>BRAM</p> <p>Aku juga ikut Adi. Kita kan satu kelas. Ngomong2 siapa yang traktir nih ? lagi bokek aku. Hehehe....</p> <p>RIYA</p> <p>Udah aku aja yang bayar.</p>

		<p>SLAMET</p> <p>Dasar kamu, Bram. Maunya gratisan melulu.</p>
--	--	---

Sumber: *Storyboard* Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian (Dokumen Pribadi)

Setelah *Storyboard* Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian selesai, langkah selanjutnya adalah *take voice/dubbing* untuk pengisian suara masing – masing tokoh yaitu Slamet, Riya, Adi, dan Bram. Alat yang digunakan dalam pengisian suara/*dubbing* tokoh adalah *Soundcard V8 Mixer Audio External, Smartphone, Mic Condenser, dan Earphone*. Peralatan tersebut digunakan sebagai penunjang dalam proses *take voice/dubbing* suara masing – masing tokoh.

2. Tahap Produksi

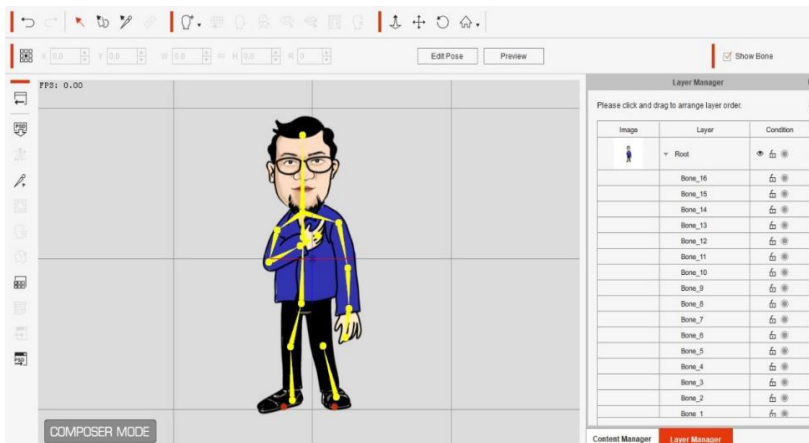
Pada tahap ini, rancangan pada tahap pra produksi direalisasikan menjadi produk Model Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian. *Software*/perangkat lunak utamanya adalah *CrazyTalk Animator* dibantu dengan aplikasi *Paint, Paint Tool SAI, dan Photoshop*. Tahap pertama yang dilakukan dalam tahap produksi ini adalah membuat sketsa

semua tokoh/karakter yang ada dan pewarnaan juga menggunakan aplikasi *Paint*, *Paint Tool SAI*, dan *Photoshop*. Contoh hasil tokoh/karakter dapat dilihat pada gambar 2.



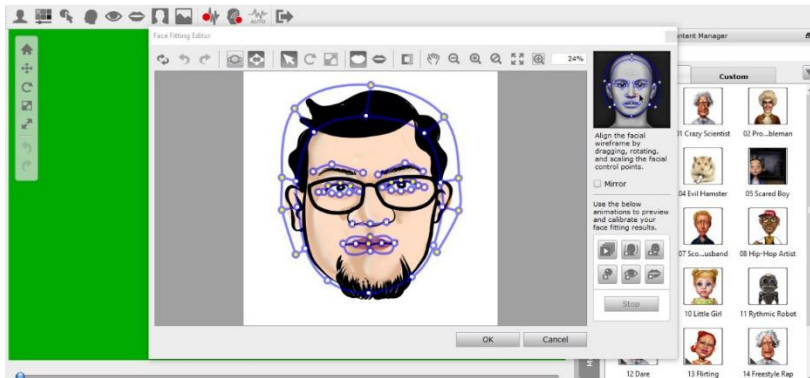
Gambar 2. Tokoh Bram dan Slamet

Tahap kedua pada tahap produksi adalah pembuatan *background* dan pewarnaannya menggunakan *Paint*, *Paint Tool SAI*, dan *Photoshop*. *Background* yang dibuat adalah Kantin Mami dan Lorong Gedung yang segala bentuk dan desainnya disesuaikan dengan kondisi yang nyata. Tahapan ketiga adalah proses animasi menggunakan computer dengan software *CrazyTalk Animator* dimulai dengan pemberian *bone* (rangka) pada gambar masing-masing tokoh/karakter yang telah dibuat. Proses pemberian *bone* (rangka) pada tokoh/karakter Bram dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Pemberian *Bone* pada Tubuh Tokoh/Karakter

Setelah pemberian *bone* pada bagian tubuh tokoh/karakter, selanjutnya dilakukan pemberian *facial wireframe* pada bagian wajah tokoh/karakter untuk dapat mengekspresikan mimik wajah dari tokoh/karakter menjadi terlihat nyata.



Gambar 4. Pemberian *Facial Wireframe* Bagian Wajah Tokoh/Karakter

Tahap terakhir pada tahap produksi ini adalah menggerakkan tokoh/karakter secara animasi dengan menggunakan *software CrazyTalk Animator*. Selain itu juga dilakukan *insert* dialog suara tokoh/karakter dan *insert* teks penjelas dialog pada hasil animasi yang sudah ada. Hasil terakhir pada tahapan ini adalah animasi media digital kartun.

3. Tahap Post Produksi

Pada tahap ini hasil animasi media digital kartun mengalami proses *editing* ke dalam satu cerita yang utuh. Tahap selanjutnya adalah proses *insert backsound* dan *sound effect* melalui *software CrazyTalk Animator* pada hasil animasi media digital kartun. Jika sudah selesai maka langkah selanjutnya adalah melakukan penyimpanan hasil animasi tersebut. Pada saat melakukan penyimpanan pilih video sebagai hasil dari penyimpanan sehingga pada saat menyimpan akan terjadi proses “*Render*” video. Tunggu beberapa menit sampai proses rendernya selesai. Jika proses *Render* sudah selesai maka Video animasi media digital kartun sudah jadi.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (2004). *The Definition of Educational Tecnology*. Washington D.C.: Association for Educational Communication and Technology.
- Agina, A. M. (2003). *The Advantages And Disadvantages Of The Animation Technology In Education And Training*. Twente, Enschede, The Netherlands.
- Anderson, R. H. (1994). *Selecting and developing media for instruction*, Edisi Indonesia. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Abidin, N. F., Joebagio, H., & Sariyatun (2017). A Path to Altruistic Leader Base on the Nine Values of Indonesian and India Ramayana. *Purusharta: A Journal of Management, Ethics, and Spirituality*, 10 (2), 1-7.
- Anita Trisiana & Sutoyo. (2017). *Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter “Slamet Riyadi”*. Surakarta: Djiwa Amarta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arthur, J. (2005). *The Re- Emergence of Characther Education in British Education Policy*. *Journal Citizenship Education*, 2 (2), 240- 254.
- Bandura, A. (1971). *Principles of Behavior Modification*. New York: Holt, Rinehart & Winston.

- Battistich, V. (2003). Effects of Social Based Program to Enhance Prosocial Development on Children's peer Relations and Social Adjustment. Journal of Research in Character Education, 1, (pp. 1-16). California: Center for Character Education.*
- Bogiages, C., & Hitt, A. M. (2008). Movie Mitosis. *The Science Teacher, 75(9).*
- Borg, W. R & Gall, M. D. (1989). Educational Research: An Introduction. *New York: Longman.*
- Borg, W. R., & Gall, J. P. (1996). *Educational research: An introduction.* Longman Publishing.
- Briggs, A., & Cobley, P. (Eds.). (2002). *The media: an introduction.* Pearson Education.
- Bundowi (2002). *Teknik yang Menarik, Lucu, dan Praktis untuk Mengajar Bahasa dan Kepekaan Budaya yang Tinggi.* Malaysia: Makalah
- Carr, W. (2008). *Education for Citizenship.* Journal Citizenship Education 2 (2). *Los Anggles: Sage Library of Educational Thought and Practice.*
- Center for Indonesian Civic Education. (1999). Democratic Citizen in a Civil Society: Report of the Conference on Civic Education for Civil Society. *Bandung: CISED.*
- Creswell, JW. Plano C & Vicky L. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research.* Thousand Oaks-London: Sage Publications.

- Darmawan, D., Halimah, L. dan Iskandar, S. (2006). *Dasar Teknologi Informasi Dan Komunikasi, Bahan Belajar Mandiri*. Bandung : UPI PRESS.
- De Porter, B., Reardon, M. & Nouri, S.S. (2000). *Quantum Teaching: Mempraktekkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kai fa
- Dryden, G., & Vos, J. (2001). *The learning revolution*. Monterey Institute of International Studies.
- Dutreve, L., Meyer, A., & Bouakaz, S. (2008). Feature points based facial animation retargeting. In *Proceedings of the 2008 ACM symposium on Virtual reality software and technology* (pp. 197-200).
- Fassin, D. (2007). *Humanitarianism as a Politic of Life*. Durhan, North Carolina: Duke University Press.
- Furqon Hidayatullah, M. (2010). Guru Sejati: Membangun berkarakter kuat dan cerdas. *Surakarta: Yuma Pustaka*.
- Gagne, R.M. (2002). *The condition of learning*. New York: Holt, Rinehart and Winstone.
- Gall, M. D, Joyce. P. & Borg, W. R. (2007). Educational Research. *Boston: Pearson Education, Inc.*
- Haas, Nancy. (2001). Using We the People.... Programs in Social Studies Teacher Education, *Social Science Education*, ERIC Clearinghouse for International Civic Education, and Civitas, (pp. 167-185). Bloomington.
- Haron, Mohammed (2001). *Kartun sebagai Bahan Motivasi dalam Pengajaran Karangan*. Malaysia: Makalah

- Harrison, H. L. & Hummel, L. J. (2010). *Incorporating Animation Concepts and Principles in STEM Education*. The Technology Teacher. USA Page 20-25.
- Hegarty, M. (2004). Commentary Dynamic Visualizations and Learning: Getting to The Difficult Questions. *Learning and Instruction*. 14, 343-351.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Columbus.
- Hermanu, J. (2018). *Letnan Kolonel Slamet Riyadi*. Materi Worskhop Nilai- Nilai Slamet Riyadi. Unisri
- James. M. (2006). We the People... Project Citizen. *Center For Civic Education. Research Corporation (RMC). Calabasas: USA*.
- Jencks, C. (1990) Varieties of Altruism. In J. Mansbrigde, *Beyond Self-Interest*. Chicago: University of Chicago Press.
- Kemendiknas. (2010). *Kebijakan Pendidikan Karakter Bangsa. Jakarta: Kemendiknas*.
- Kemp, J. E. and Dayton, D. K. (1998). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row Publishers: New York.
- Kessler, R. & Catherine. F. (2000). *The Soul of Education: Nourishing spiritual development in secular Schools*. Handbook of Research on Teaching (pp. 627-662). *Virginia: ASCD*.

- Kevin. G. (2003). *The ethics of zero tolerance*. Journal of Educational Administration, 41(1). (pp. 24-36). United Kingdom: MCB UP Limited.
- Kirschenbaum, H. (1998). 100 Ways to Enhance Values and Morality in Schools and Youth Settings. *Boston: Allyn and Bawn*
- Kusumawati, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 5(02).
- Laura, O., Asri, A. F., & Darlius, D. (2016). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Software Crazytalk Animator Mata Kuliah Teknologi Motor Bensin di Prodi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 3(1).
- Li, W., Wolinski, D., & Lin, M. C. (2017). City-Scale Traffic Animation Using Statistical Learning And Metamodel-Based Optimization. *ACM Transactions on Graphics (TOG)*, 36(6), 1-12.
- Lickona, T. (2004). *Character Matters: How to Help Our Children Develop*. New York: Simon & Schuster, Inc.
- Lickona, T. (1987). *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Simon & Schuster, Inc.
- Lickona, T. (2004). *Character Matters: How to Help Our Children Develop*. New York: Simon & Schuster, Inc.

- Lickona, T. (2003). *Eleven Principles of Effective Character Education*. *Journal of Moral Education*, 25(1). pp. 93-100.
- Lowe, R. K. (2004). Animation and learning: Value for money. *In Beyond the comfort zone: Proceedings of the 21st ASCILITE Conference* (Vol. 12, pp. 558-561).
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. 1(2): 95 -105
- Muchlas, S dan Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Rosdakarya.
- Mu'in, Fatchul. (2011). Pendidikan Karakter Konstruksi Teoritik dan Praktik. *Jogyakarta: Ar- Ruz Media*.
- Mustari, M. (2011). *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta
- Nagel, T. (1978). *The Possibility of Altruism*. New Jersey: Princeton University Press.
- National Education Association. (2018). Committee on Secondary School Studies. *Report of the committee on secondary school studies*. Arno Press.
- Nuhung, R., Muhydin, A., & Waluyo, T. (2009). *Instructional Media*. Jakarta: Ministry Of Education.

- Purnama, B. E. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Reallusion. (2002). *CrazyTalk Web Edition*. California: Reallusion Inc.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo.
- Sadiman, A.S., et al. (2014). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. (2013). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Safiria Insania Press.
- Sosik, J., Jung, D., & Dinger, S. (2009). Values in Authentic Action Examining the Roots and Reward Leadership. *Group & Organizational Management*, 34 (4), 395-431.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukani. (2015). *Cara Membuat Bahan Ajar Berbentuk Video Animasi Dengan Software Crazytalk Animator Pro*. Diakses pada: <http://trainergurumelekit.wordpress.com> (2 Agustus 2020, 07:38)
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Program Pascasarjana UPI dan PT Remaja Rosdakarya.*

- Supriadi. (2008). Penggunaan Kartun Matematika dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trisiana, A. (2015). *The Development Strategy Of Citizenship Education in Civic Education Using Project Citizen Model in Indonesia*. *Journal of Psychological and Educational Research (JPER)*, 23 (2), pp. 111-124.
- Uno, H. B. dan Lamatenggo, N, (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijana, I., & Putu, D. (2004). *Kartun*. Yogyakarta: Ombak.
- Wikipedia. (2020). *CrazyTalk*. diakses pada <https://en.wikipedia.org/wiki/CrazyTalk> (2 Agustus 2020, 07:25)

PROFIL PENULIS

Dr. Anita Trisiana, SPd.MH.



Anita Trisiana, lahir pada tanggal 22 April 1980, di Tegal, lulusan SI Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (UNS), S2 Ilmu Hukum (UNS), dan lulus S3 Doktor Ilmu Pendidikan (UNS). Dosen PPKn, FKIP pada Universitas Slamet Riyadi Surakarta ini aktif dalam kegiatan penelitian dan publikasi, dan telah menghasilkan karya inovatif yang dihasilkan dari hasil penelitian. Bidang Ilmu yang dikembangkan pada Pendidikan Kewarganegaraan, dikembangkan pula untuk Pendidikan Karakter pada setiap road map kegiatan penelitian yang dilakukan, seperti Model pembelajaran, Media pembelajaran, dan juga aktif dalam mengembangkan kreativitas ilmiah untuk mahasiswa.

Arif Sutikno, S.Kom. M. Kom

Arif Sutikno lahir di Ambarawa, 20 Mei 1969, Lulus Sarjana Teknik Informatika (S1) di Universitas Surakarta UNSA, Magister Teknologi Informatika (S2) diselesaikan di MTI STMIK AMIKOM



Jogjakarta. Mulai tahun 2015 penulis mengabdikan sebagai dosen tetap di Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi FKIP Universitas Slamet Riyadi (UNISRI)-Surakarta sampai sekarang. Sejak tahun 2016 penulis juga mendapatkan amanah sebagai Kepala Laboratorium Komputer sampai sekarang.

Anggit Grahito Wicaksono, S. Pd., M. Pd



Anggit Grahito Wicaksono lahir di Kota Surakarta , 5 Oktober 1988, Pendidikan SD-SLTP-SLTA ditamatkan di Kabupaten Sragen, Sarjana Pendidikan Fisika (S1) ditempuhnya di FKIP Universitas Sebelas Maret (UNS)-Surakarta, Magister Pendidikan Sains (S2) diselesaikan di Program

Pascasarjana Universitas Sebelas Maret (UNS)-Surakarta, semenjak tahun 2014 penulis mengabdikan sebagai dosen tetap di Program Studi PGSD FKIP Universitas Slamet Riyadi (UNISRI)-Surakarta sampai sekarang. Selain kegiatan akademik kampus, penulis juga mendapatkan amanah dalam jabatan struktural sebagai sekretaris Program Studi PGSD FKIP Universitas Slamet Riyadi.