

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN KARAKTER MENGAMPUNI BERBASIS ANIMASI UNTUK ANAK SEKOLAH MINGGU

Denissa Alfiany Luhulima, I Nyoman Sudana Degeng, Saida Ulfa

Program Studi Teknologi Pembelajaran

Universitas Negeri Malang

E-mail: denissa6luhulima@gmail.com

ABSTRAK: Sekolah Minggu merupakan pendidikan non formal untuk anak usia 1-15 tahun yang beragama Kristen. Gereja Protestan Maluku (GPM) merupakan salah satu gereja yang menyelenggarakan Sekolah Minggu. Tujuan sekolah minggu GPM adalah pembentukan karakter anak-anak GPM yang sesuai dengan karakter Yesus Kristus Tuhan yang tertulis di dalam Alkitab. Namun dalam memahami alkitab untuk anak – anak terkadang masih sulit, karena ada beberapa gaya bahasa, pemikiran – pemikiran yang cukup sulit untuk dimengerti oleh anak – anak, sehingga untuk mengajak anak – anak memahami alkitab salah satu cara yaitu mengadakan kegiatan yang menarik dengan bantuan media yang menarik juga. Pengembangan video pembelajaran dilakukan dengan tujuan dapat membantu anak – anak sekolah minggu dalam memahami firman Tuhan dan dapat membantu para pengajar sekolah minggu dalam menyampaikan materi sekolah minggu sehingga tujuan sekolah minggu GPM bisa tercapai. Pengembangan video pembelajaran khusus kepada jenjang anak kecil 3 (usia 9 tahun), sehingga pengembangan video pembelajaran ini berbasis animasi, agar menambah daya tarik. Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan untuk menghasilkan sebuah pergerakan yang telah ditentukan. Hasil uji validasi dari ahli materi, ahli media, ahli desain diperoleh hasil yaitu video pembelajaran ini sangat baik dan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran di sekolah minggu. Berdasarkan hasil uji lapangan juga terhadap video pembelajaran ini, bahwa video pembelajaran ini sangat membantu anak – anak sekolah minggu dalam memahami materi yang diajarkan khususnya, materi karakter mengampuni.

Kata Kunci: video pembelajaran, animasi, sekolah minggu

PENDAHULUAN

Media merupakan sebuah alat bantu yang telah digunakan oleh dunia pendidikan dalam proses pembelajaran. Rudi Bretz dalam Munadi (2013). membedakan antara media *telecommunication* (siar) dengan media *recording* (rekam), sehingga terdapat 8 klasifikasi media, yaitu media audiovisual gerak, audiovisual diam, audio semi gerak,

visual gerak, visual diam, semi gerak, audio, dan media cetak. Video Pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran audio-visual yang digunakan dalam membantu proses belajar. Ada berbagai macam jenis video pembelajaran, salah satunya adalah video pembelajaran berbasis animasi. Animasi merupakan suatu kumpulan gambar dalam sequence tertentu yang ditampilkan pada tenggang waktu

tertentu sehingga terciptalah sebuah ilusi gambar bergerak, atau secara sederhana animasi merupakan sebuah pergerakan objek yang dilakukan agar tampak lebih dinamis dan menarik. Penggunaan unsur animasi di dalam sebuah video pembelajaran dapat mampu menarik perhatian, serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan, hal ini akan membantu untuk mengurasngi proses beban kognitif pebelajar dalam menerima suatu materi pelajaran atau pesan yang ingin disampaikan oleh pembelajar.

Penggunaan video pembelajaran tidak hanya dapat digunakan pada lembaga pendidikan formal saja, tetapi dapat juga dapat digunakan di lembaga pendidikan non-formal salah satunya yaitu sekolah minggu, dalam membantu pendalaman materi dan pembentukan karakter Anak Sekolah Minggu. Di Indonesia, Sekolah minggu merupakan pendidikan non formal untuk anak usia 1-15 tahun yang beragama Kristen. Sekolah minggu pertama kali di didirikan oleh Robert Raikes yang adalah seorang wartawan dan anak pemilik perusahaan koran di Inggris. Dia prihatin dengan keadaan kaum muda gelandangan di kotanya Gloucester sehingga pada tahun 1780, Robert membuka kelas pertamanya di hari minggu dan ia mengumpulkan anak-anak gelandangan dan mengajarkan mereka membaca dan menulis, sopan santun dan pelajaran agama dari Alkitab. Sekolah Minggu pun akhirnya berkembang dan masuk di wilayah Maluku. Wadah Sekolah Minggu di Maluku salah satunya berada di bawah Gereja Protestan Maluku (GPM) dalam bentuk Sekolah Minggu dan Tunas Pekabaran Injil (SM-TPI). Pelaksanaan pendidikan dan pembinaan bagi anak, remaja di sekolah minggu dikelompokkan sebagai berikut, (1) Anak GPM yang berusia 1 sampai 12 tahun dengan penjenjangan sebagai berikut: a) Anak batita usia 1-3 tahun, b) anak indria usia 4-6 tahun, c) anak kecil, usia 7-9 tahun dan d) anak tanggung, 10-12 tahun. (2) Remaja GPM berusia 13 sampai 15 tahun. Tujuan sekolah minggu GPM adalah pembentukan

karakter anak-anak GPM yang sesuai dengan karakter Yesus Kristus Tuhan yang tertulis di dalam Alkitab.

Jenjang anak kecil 3 merupakan salah satu sub jenjang dari kelompok anak kecil 3 pada sekolah minggu. Anak kecil 3 merupakan kumpulan dari anak – anak berusia 9 tahun. Menurut Laheba (2007) memahami alkitab bagi anak-anak sedikit sulit karena ada beberapa gaya bahasa, serta pilihan kata yang cukup sulit untuk dimengerti anak, maka dari itulah cara terbaik untuk mengajak anak membaca dan memahami alkitab yaitu mengadakan kegiatan yang menarik bagi anak dengan memberikan bantuan visual dengan warna-warni yang menarik. Hal ini juga terjadi ketika mengajarkan Firman Tuhan kepada jenjang anak kecil 3. Jenjang anak kecil 3 atau Anak pada umur 9 tahun memiliki karakteristik antara lain anak memiliki keinginan yang kuat untuk mencari tahu sesuatu dalam dunia mereka, terkadang mereka masih sulit untuk berkonsentrasi terhadap apa yang dipelajari, terkadang juga masih mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah verbal serta mereka masih membutuhkan pendampingan dan pembinaan untuk membentuk karakter mereka . Tetapi anak pada usia 9 tahun menurut (Sumiyatiningsih, 2006) adalah anak yang sudah memasuki masa sekolah dan berada pada pendidikan dasar, anak pada usia tersebut adalah anak yang sudah memiliki kapasitas mental yang cukup untuk mengatur dan menghubungkan pengalaman dalam suatu kesimpulan, sudah mampu menganalisa, menilai, dan mengerti hukum sebab-akibat.

Selain itu anak – anak pada zaman sekarang menurut Miccrendel (2016) termasuk pada anak – anak Generasi Z yaitu anak – anak generasi global, sosial, visual, dan teknologi. Hal ini pun mempengaruhi gaya belajar anak – anak zaman sekarang yang tak terlepas dari teknologi, dan untuk mengajar anak – anak dengan gaya belajar seperti ini, maka dengan metode ceramah saja, akan terasa sedikit sulit. Dilihat dari karakteristik jenjang anak kecil 3 atau anak

usia 9 tahun dan gaya belajar anak zaman sekarang ini, maka penggunaan video pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu media dalam membantu proses pembelajaran di sekolah minggu karena media video dapat menarik perhatian anak karena penyajiannya dalam bentuk gambar dan suara, serta video dapat diputar berulang-ulang kali sehingga anak-anak dapat lebih memahami apa yang disampaikan pengajar sekolah minggu.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka peneliti mengembangkan salah satu media audio visual yaitu pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu yang materinya bersumber dari firman. Materi yang diajarkan pada video ini yaitu materi tentang pembelajaran karakter yang sesuai dengan bahan ajar yang digunakan di sekolah minggu khususnya pada jenjang anak kecil 3 yaitu Mengampuni, Materi ini dipilih juga dengan melihat karakteristik anak-anak di Maluku yang kurang taat, terkadang suka membalas kejahatan dengan kejahatan, dan suka bertengkar. Melalui materi ini anak dari kecil diajarkan tentang karakter mengampuni.

LANDASAN TEORI

Media Video Pembelajaran berbasis Animasi

Susilana & Riyana (2009) menyebutkan bahwa video disebut juga sebagai sebuah *motion picture* (gambar hidup) yaitu serangkaian gambar yang meluncur secara cepat dan diproyeksi sehingga menimbulkan kesan seperti nyata. Video merupakan salah satu media audio visual yang pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses

Arsyad dalam Rusman dkk (2012) mengatakan bahwa video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang

disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk.. Pesan yang disajikan melalui video ini bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif, bisa juga bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Seiring dengan perkembangan zaman, media video ini pun akhirnya mulai digunakan dalam dunia pendidikan pada proses pembelajaran. Menurut Riyana (2007) media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa video merupakan suatu media audio-visual yang terdiri dari sekumpulan objek yang bergerak dengan memiliki audio yang sesuai. Kemampuan video yaitu melukiskan sebuah gambar hidup, menyajikan suatu informasi, memaparkan terjadinya suatu proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit kepada pengguna disertai dengan suara yang memberikan daya tarik tersendiri.

Video pembelajaran merupakan aplikasi media audio-visual yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran. Video pembelajaran memiliki potensi yang cukup besar untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran. Video pembelajaran tersedia untuk hampir seluruh jenis topik untuk seluruh jenis pembelajar di seluruh ranah pengajaran yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Penggunaan video sebagai media pembelajar semakin meluas seiring dengan kemajuan teknologi, hal ini dapat dilihat dari penyampaiannya dapat melalui *Video Compact Disc* (VCD) atau *Digital Versatile Disc* (DVD), disampaikan melalui televisi, bahkan sekarang disampaikan melalui internet yaitu video internet atau *youtube*. Karakteristik media video pembelajaran menurut Isminiati (2012), sebagai sebuah media pembelajaran, maka karakteristik video pembelajaran yaitu (a) Terdapat rumusan tujuan pembelajaran

yang jelas, operasional, dan terukur, (b) Terdapat materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan spesifik, (c) Tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi dan (d) Menggunakan penuturan (*voice over*) dengan bahasa yang sederhana dan mudah untuk dipahami.

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “*anima*” yang berarti menghidupkan atau memberi nafas (Wright, 2005). Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman tentang pembelajaran dapat meningkat. Secara umum animasi dapat dibagi kedalam 3 kategori, yaitu 1). *Traditional Animation*, animasi tradisional adalah kategori animasi yang sudah berumur sangat tua atau sangat lama. 2) *Stop Motion Animation*, adalah animasi yang menggunakan media perekam, misalnya kamera untuk menangkap pergerakan objek yang digerakkan sedikit demi sedikit. Cara kerja jenis animasi ini yaitu objek akan diatur untuk memperlihatkan pose tertentu dan kamera akan merekam pose objek tersebut. 3) *Computer Graphic Animation*, adalah jenis animasi yang keseluruhan prosesnya dikerjakan dengan media komputer. Animasi ini dapat berupa animasi 2D maupun animasi 3D. Sebagai media, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Sebagai media, animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan hanya gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi

yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan.

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Jenis penelitian yang dipilih didalam penelitian dan pengembangan video pembelajaran karakter berbasis animasi untuk anak sekolah minggu ini adalah R & D (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran karakter berbasis animasi untuk anak sekolah minggu khususnya jenjang anak kecil 3 yang berusia 9 tahun yaitu menggunakan model ASSURE. Terdapat enam langkah dalam model pengembangan ini yaitu (1) *Analyze Learners* (Analisis Pebelajar), (2) *States Objectives* (Menyatakan Tujuan), (3) *Select Methods, Media, and Materials* (Memilih strategi, media, teknologi dan materi), (4) *Utilize Media and Materials* (Penggunaan media, teknologi, dan materi), (5) *Require Learner Participation* (Mengharuskan partisipasi pebelajar), (6) *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan perbaikan).

Setelah video dikembangkan maka video ini akan diujikan melalui 2 tahap yaitu (1) uji validasi, (2) uji produk. Uji validasi melibatkan 3 para ahli yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Uji coba produk terdiri dari 3 tahap yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan. Uji coba produk dilakukan kepada jenjang anak kecil 3 pada sekolah minggu Jemaat GPM Klasis Kota Jemaat Bethania, dan Jemaat GPM Kota Jemaat Ebenhaezer. Uji coba perorangan terdiri dari 5 orang anak di jenjang anak kecil 3 Jemaat GPM Bethania, Uji coba kelompok kecil terdiri dari 12 orang anak di jenjang anak kecil 3 Jemaat GPM Bethania, dan uji coba lapangan terdiri dari 26 orang anak di jenjang anak kecil 3 Jemaat GPM Ebenhaezer.

Adapun instrumen untuk mengumpulkan data dalam penelitian dan pengembangan ini berupa lembaran validasi, angket penilaian dan catatan lapangan. Lembaran validasi digunakan untuk mengumpulkan data dari ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Angket penilaian digunakan untuk mengumpulkan data anak pada jenjang anak kecil 3. Selanjutnya, catatan lapangan digunakan untuk mencatat situasi lapangan saat uji coba penggunaan video animasi pembelajaran pada sekolah minggu. Teknik Analisis dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif dengan cara menganalisis data kualitatif berupa data verbal yang diperoleh dengan wawancara, catatan tertulis berupa komentar, saran, dan masukan yang tertulis pada angket penilaian. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli dan hasil test uji coba lapangan. Hasil uji coba produk ditabulasikan untuk mengklasifikasikan bagaimana video animasi pembelajaran dapat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah minggu.

1. Rumus data per item :

$$P = \left(\frac{X}{X1} \times 100\% \right)$$

Keterangan :

P = Presentase (%)

X = jumlah skor jawaban seluruh responden dalam satu item

X1 = jumlah skor ideal dalam satu item

2. Rumus untuk mengelola data secara keseluruhan item adalah :

$$P = \left(\frac{\sum X}{\sum X1} \times 100\% \right)$$

Keterangan :

P = Presentase (%)

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban responden

$\sum X1$ = Jumlah keseluruhan skor ideal

Setelah didapatkan hasil dari data yang diolah diatas hasil tersebut di konversikan dengan kriteria kelayakan sebagai berikut :

Tabel 1 Kriteria Kelayakan Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu

No	Rentangan	Kriteria	Kualifikasi
1	81%-100%	Sangat Baik	Sangat Layak
2	61%-80%	Baik	Layak
3	41%-60%	Cukup	Cukup Layak
4	21%-40%	Kurang	Kurang Layak
5	0%-20%	Sangat Kurang	Tidak Layak

Sumber : (Riduwan, 2012)

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Hasil Penelitian dan pengembangan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu yaitu :

1. Analisis Pebelajar

A. Karakteristik Umum

Karakteristik anak – anak sekolah minggu jenjang anak kecil 3, mereka dapat membedakan antara yang benar dengan salah dan memiliki nurani yang lembut. Tetapi pada kenyataannya mereka masih cenderung tidak taat, suka bertengkar, membalas kejahatan dengan kejahatan. Hal ini juga dipengaruhi oleh kehidupan orang Maluku yang cenderung keras dan kasar, sebuah masalah tidak akan selesai jika belum ada pertengkaran yang terjadi dan akhirnya sikap ini pun berdampak pada anak – anak. Selain itu karakteristik jenjang anak kecil 3 yang lain yaitu mereka tidak bisa diam, masih takut ketika ditanya, berbicara didepan atau menjawab, dan terkadang masih sulit untuk berkonsentrasi.

B. Kemampuan Awal

Anak – anak sekolah minggu jenjang anak kecil 3, mereka sudah mampu menyelidiki dan mencari tentang

kebenaran – kebenaran yang dinyatakan oleh Alkitab. Pengajaran untuk tidak bertengkar, tidak membalas kejahatan dengan kejahatan, serta taat sudah diajarkan di sekolah minggu yang tertuang dalam materi mengampuni. Mengampuni merupakan karakter yang Yesus Kristus Tuhan berikan bagi setiap Anak yang memintanya

C. Gaya Belajar

Tidak dapat dipungkiri bahwa gaya belajar anak zaman sekarang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Hal ini pun terlihat pada gaya belajar anak – anak sekolah minggu. Jika para pengajar sekolah minggu mengajar tanpa menggunakan media dan metodenya hanya sekedar ceramah, maka anak – anak sekolah minggu cenderung tidak fokus, bosan, dan akhirnya tidak memperhatikan pengajar sekolah minggu. Tetapi jika para pengajar sekolah minggu mengajar dengan menggunakan media, serta metode mengajar yang digunakan bukan hanya sekedar ceramah, seperti contoh adanya permainan anak – anak akan cenderung fokus, tertarik, dan mudah memahami.

2. Menyatakan Tujuan

Materi ajar tentang Mengampuni merupakan materi yang terdapat di dalam pokok sajian firman, dan ada di dalam 1 pokok bahasan yaitu pokok bahasan kedua tentang kuasa injil Yesus Kristus Tuhan, dengan sub pokok bahasan yang terdapat pada poin 2.1. Kuasa injil yang mengampuni pada materi ajak jenjang anak kecil 3 sekolah minggu GPM. Sehingga tujuan umum Anak mampu menyaksikan kuasa injil Yesus Kristus Tuhan dalam kehidupan sehari – hari. Sedangkan tujuan khususnya adalah 1) Anak dapat menjelaskan arti kata mengampuni, 2) Anak dapat menguraikan makna ajaran Yesus tentang mengampuni 70 x 7 kali dalam kitab Matius 18:22, 3) Anak dapat memberikan alasan pentingnya karakter mengampuni dalam hidup sehari-hari. 4) Anak dapat mengemukakan contoh-contoh hidup yang mencerminkan sikap

mengampuni. 5) Anak dapat menyebutkan berkat Tuhan yang diterima oleh orang yang mengampuni kesalahan orang. 6) Anak dapat menunjukkan sikap mengampuni orang lain sesuai dengan ajaran Yesus Kristus. 7) Anak dapat menyanyikan lagu “Kasih Itu Memaafkan” dengan benar.

2. Memilih strategi, media, teknologi dan materi

A. Strategi

Strategi yang digunakan dalam pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran ini yaitu *cooperative learning*. Strategi ini digunakan agar anak – anak sekolah minggu dapat berkerjasama di dalam kelompok dan saling mendorong untuk belajar.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran ini, anak – anak sekolah minggu secara berkelompok akan melakukan aktifitas-aktifitas seperti berdiskusi tentang sebuah studi kasus kemudian melakukan sebuah permainan yang setelah itu mereka juga akan berdiskusi tentang permainan tersebut. Hal ini digunakan agar mendorong setiap individu anak – anak sekolah minggu agar saling membantu, saling menghargai memberikan kontribusi, dan saling memotivasi untuk keberhasilan kelompok, karena sifat – sifat seperti itu merupakan salah satu sifat yang dibutuhkan untuk dapat mengerti tentang materi karakter mengampuni.

B. Media

Media yang di pilih dalam pembelajaran ini yaitu media audio – visual berupa video pembelajaran berbasis animasi. Media ini dipilih karena melihat karakteristik dan gaya belajar anak sekolah minggu GPM khususnya jenjang anak kecil 3 atau anak yang berusia 9 tahun. Mereka adalah anak – anak yang berkembang dengan teknologi yang sudah semakin janggih sehingga juga mempengaruhi gaya belajar mereka, tetapi di lain sisi mereka juga anak – anak yang terkadang masih sulit untuk berkonsentrasi, sehingga di perlukan sebuah media dalam

membantu pembelajaran untuk membuat mereka dapat tertarik memperhatikan dan mengikuti pembelajaran. Selain media utama yaitu video pembelajaran yang digunakan ada juga beberapa media permainan yang digunakan untuk merefleksikan materi yang telah diajarkan melalui video pembelajaran.

C. Materi

Materi yang dipilih dalam video pembelajaran ini yaitu materi yang sesuai dengan bahan ajar yang digunakan di sekolah minggu yaitu materi tentang karakter khususnya karakter mengampuni materi ini dipilih juga dengan melihat karakteristik anak – anak di Maluku yang kurang taat, terkadang suka membalas kejahatan dengan kejahatan, dan suka

bertengkar. Melalui materi ini anak dari kecil diajarkan tentang harus mengampuni.

3. Penggunaan media, teknologi, dan materi

A. Tinjauan Teknologi, media, dan material.

Hal – Hal yang dilakukan pada bagian ini yaitu meliputi (1) membuat storyboard untuk alur cerita yang akan disampaikan pada video pembelajaran agar isi pada video pembelajaran sesuai dengan tujuan umum dan tujuan khusus yang telah dibuat. (2) Mendesain gambar animasi, dan narasi yang mudah untuk dimengerti oleh anak – anak dan menarik untuk ditampilkan di dalam video pembelajaran

Tabel 3 Sistematika isi video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah Minggu

Seri	Part		
	Pertama (1)	Kedua (2)	Ketiga (3)
Mengampuni	<p>Part pertama pada seri mengampuni akan menjelaskan tentang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan materi karakter mengampuni - Cerita Alkitab tentang “Perumpamaan tentang pengampunan” 	<p>Part kedua pada seri mengampuni akan menjelaskan tentang karakter mengampuni</p> <ul style="list-style-type: none"> - Apa arti mengampuni - Alasan mengapa anak harus memiliki karakter mengampuni - Dan hal – hal apa saja yang akan di dapatkan ketika anak – anak bisa memiliki karakter mengampuni <p>Selain itu pada part ini berisikan petunjuk untuk anak – anak mengerjakan aktifitas yang terkait dengan karakter mengampuni</p>	<p>Part ketiga pada seri mengampuni akan berisikan tentang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pesan Tuhan terkait dengan karakter mengampuni - Doa yang akan dibacakan bersama oleh anak – anak sekolah minggu

B. Menyiapkan, teknologi, media, dan material

Hal – Hal yang dilakukan pada bagian ini yaitu (1) Menggabungkan semua gambar animasi, dan narasi sesuai *storyboard* yang telah dibuat, sehingga menjadi sebuah video pembelajaran karakter berbasis animasi (2) Membuat sebuah buku petunjuk pemanfaatan video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi yang dapat digunakan oleh para pengajar sekolah minggu untuk

mengetahui cara penggunaan media, dan apa saja langkah – langkah yang dilakukan ketika menyampaikan materi (3) Membuat sebuah buku lembar kerja anak, agar anak dapat menulis hasil refleksi terhadap aktifitas yang dibuat disetiap materi.

C. Menyiapkan Lingkungan

Proses pembelajaran untuk setiap materi akan berlangsung di dalam kelas atau pada jenjang anak kecil 3. Di dalam kelas sudah tersedia LCD Proyektor, Layar LCD,

laptop, dan *speaker*, sebagai alat pendukung untuk pemutaran video.

D. Mempersiapkan Para Pebelajar

Hal – hal yang dilakukan pada bagian ini yaitu (1) Para pengajar sekolah minggu memperkenalkan materi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di ajarkan pada saat itu. (2) Para pengajar sekolah minggu membentuk anak – anak menjadi beberapa kelompok dan membagikan buku lembar kerja anak yang akan digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung pada awal.

E. Menyediakan Pengalaman Belajar

Hal – hal yang dilakukan pada bagian ini yaitu (1) Para pengajar sekolah minggu memberikan kegiatan apresepasi atau kegiatan awal (2) Pemberian aktifitas untuk anak – anak sekolah minggu disetiap materi pengajaran (3) Anak – Anak berdiskusi dan menuliskan hasil refleksi untuk setiap aktifitas yang dilakukan pada setiap materi pengajaran (4) Pemberian umpan balik dari pengajar sekolah minggu.

4. Mengharuskan partisipasi pebelajar

Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu, mengajak anak – anak sekolah untuk berpartisipasi melalui aktifitas secara berkelompok maupun individu. Aktifitas berkelompok yaitu (1) anak sekolah minggu dibagi menjadi beberapa kelompok (2) anak sekolah minggu sama – sama berdiskusi tentang studi kasus yang diberikan atau berdiskusi tentang makna permainan yang telah mereka mainkan dan dikaitkan dengan materi yang baru diajarkan (3) anak sekolah minggu menuliskan hasil diskusi mereka kedalam lembar kerja anak (4) anak sekolah minggu menyampaikan hasil diskusi yang telah ditulis pada lembar kerja anak. Aktifitas individu yaitu anak – anak diajak untuk sama – sama melakukan kegiatan awal atau apersepsi yang diberikan oleh pengasuh yang berkaitan dengan materi yang akan di ajarkan. Selain itu juga anak – anak pun diminta untuk mengisi soal – soal latihan

pada setiap materi yang diberikan oleh para pengajar sekolah minggu.

5. Evaluasi dan perbaikan.

A. Evaluasi Media dan Metode

Berdasarkan angket yang telah diisi oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan ahli media, serta angket yang telah diisi oleh jenjang anak kecil 3 pada saatu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan diperoleh hasil yaitu :

Tabel 4 Evaluasi Para Ahli

Ahli	Presentasi	Kriteria	Kualifikasi
Ahli Materi	84,28 %	Sangat Baik	Sangat Layak
Ahli Desain	89 %	Sangat Baik	Sangat Layak
Ahli Media	97, 27 %	Sangat Baik	Sangat layak

Tabel 5 Jenjang anak kecil 3

Uji Produk	Presentasi	Kriteria	Kualifikasi
Uji Perorangan (5 Orang Anak)	91,2 %	Sangat Baik	Sangat Layak
Uji Kelompok Kecil (12 Orang Anak)	94 %	Sangat Baik	Sangat Layak
Uji Lapangan (26 Orang)	96, 82 %	Sangat Baik	Sangat layak

Selain angket diberikan kepada jenjang anak kecil 3, peneliti juga memberikan angket kepada para pengajar sekolah minggu untuk menilai video pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diberikan kepada para pengajar sekolah minggu dilihat dari intensitas kehadiran pengasuh pada saat proses pembelajaran di sekolah minggu dengan menggunakan video pembelajaran yang dikembangkan ini.

Tabel 6 Para Pengajar Sekolah Minggu

Uji Produk	Presentasi	Kriteria	Kualifikasi
Pengajar Sekolah Minggu (8 Orang)	95,25 %	Sangat Baik	Sangat Layak

Hasil Presentasi pada setiap tabel diperoleh dari hasil pengisian angket dan kemudian di hitung menggunakan rumus untuk mengelola data secara keseluruhan item angket, setelah itu hasil presentasi di konversikan dengan kriteria kelayakan. Rumus dan kriteria kelayakan sesuai dengan yang sudah ditulis pada bagian metode penelitian pada jurnal ini. Dilihat dari hasil yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu baik dan layak digunakan pada proses pembelajaran di sekolah minggu khususnya jenjang anak kecil 3

B. Evaluasi Penilaian pencapaian belajar jenjang anak kecil 3

Pada proses pembelajaran di sekolah minggu Klasis Kota Ambon, tidak terdapat sebuah ketentuan nilai KKM untuk menilai hasil belajar anak apakah tuntas atautkah tidak seperti yang terdapat pada proses pembelajaran di sekolah formal. Karena pada dasarnya proses pembelajaran yang terjadi di sekolah minggu bertujuan untuk mendidik dan mendewasakan anak dan remaja GPM untuk memiliki karakter seperti yang diinginkan oleh Yesus Kristus Tuhan dan menanamkan kemampuan intelektual sesuai kebenaran firman Tuhan. Sehingga untuk mengukur hasil belajar anak dilihat melalui ketercapaian –

ketercapaian tujuan khusus pada setiap pembelajaran melalui aktifitas – aktifitas yang diberikan oleh pengajar sekolah minggu, seperti diskusi bersama, hasil tes lisan atau hasil tes tertulis yang dibuat oleh pengajar sekolah minggu. Pada penelitian pengembangan ini, untuk melihat hasil belajar anak setelah menggunakan video pembelajaran ini melalui aktifitas – aktifitas yang diberikan untuk mempraktekkan materi yang diberikan dan dilihat dari nilai hasil tes lisan yang dibuat sesuai dengan tujuan khusus pada setiap materi. Hasil yang didapat yaitu setiap anak memiliki nilai kognitif berdasarkan hasil tes lisan yang baik untuk setiap materi yang diajarkan, dan menunjukkan sikap yang baik pada saat melaksanakan aktifitas – aktifitas yang diberikan.

Pada penelitian ini peneliti juga mendapat catatan orang tua Berdasarkan catatan orang tua anak – anak berusaha untuk menjadi anak yang mempraktekkan karakter mengampuni yang diajarkan di sekolah minggu, meskipun masih ada beberapa kenakalan – kenakalan yang mereka buat, mereka berusaha untuk selalu taat kepada orang tua, menghargai saudara bahkan orang lain, tidak bersungut – bersungut, mau menolong, dan berusaha untuk tidak bertengkar dengan orang lain.

Berdasarkan hasil – hasil tersebut penggunaan media video pembelajaran karakter berbasis animasi untuk anak sekolah minggu ini dapat disimpulkan bahwa layak digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya kepada jenjang anak kecil 3.

C. Perbaikan

Perbaikan produk ini dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Berdasarkan uji coba para ahli, uji produk perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan dapat dikatakan bahwa video pembelajaran karakter berbasis animasi untuk anak sekolah ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah minggu khususnya untuk pembelajaran tentang materi karakter mengampuni.

Khusus untuk uji lapangan pendapat para pengajar sekolah minggu tentang video pembelajaran ini melalui angket yang diberikan yaitu, video pembelajaran ini juga layak digunakan, baik dan menarik untuk anak – anak dalam belajar, membantu anak memahami materi, dan membantu pengajar sekolah minggu dalam memberikan materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada paparan diatas dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran karakter mengampuni berbasis animasi untuk anak sekolah minggu sangat baik dan layak untuk membantu jenjang anak kecil 3 dalam memahami materi yang diajarkan oleh para pengajar sekolah minggu khususnya materi karakter mengampuni. Meskipun secara keseluruhan video pembelajaran termasuk kualifikasi sangat layak, namun ada beberapa aspek yang perlu dilihat lagi yaitu oertama video ini hendaknya dikembangkan lebih baik dan teliti lagi sehingga dapat memberikan hasil yang lebih baik lagi serta mengkaji lebih dalam pada saat pemilihan materi dan pemilihan software yang digunakan.

Kedua Akan lebih baik jika pengembangan selanjutnya tidak hanya materi karakter mengampuni tetapi juga untuk materi karakter lainnya, atau materi sekolah minggu lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

Degeng, I N. S. 2013. *Ilmu Pembelajaran : Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup.

Isminiati, C. 2010. *Pengembangan dan Pemanfaatan Media Video Instruksional Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran Edisi Khusus 2012, (online),

(<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Dr.%20Christina%20OIsmaniati,%20M.Pd./Pengembangan%20dan%20pemanfaatan%20media%20video%20instruksional%20untuk%20meningkatkan%20kualitas%20pembelajaran.pdf>), diakses 26 Oktober 2016.

Laheba, N. 2007. *Guruku Sahabatku : Panduan Mengajar Kreatif Untuk Guru Sekolah Minggu*. Yogyakarta: Andi.

Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Riduwan, M. 2012. *Dasar – Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.

Rusman, K.D. & Riyana, C. 2012. *Pembelajaran Berbasisi Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sumiyatiningsih, D. 2006. *Mengajar Dengan Kreatif & Menarik : Buku Pegangan Untuk Mengajar Pendidikan Agama Kristen*. Yogyakarta: Andi.

Susilana, R., & Riyana, C.2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.

Wright, J. A. 2005. *Animation Writing and Development : From Script Development to Pitch*. USA: Focal Press.

Alkitab Terjemahan Baru. 2009. Jakarta: Lembaga Alkitab Indonesia

GPM, *Tata Pelayanan Anak – Remaja dan Katekisasi Gereja Protestan Maluku tahun 2010 – 2015*.