

Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi *Locart* Berbasis Kearifan Lokal untuk Mengembangkan Toleransi Sosial di Sekolah Menengah Pertama

Hafidah Putri Pangestu¹, Didik Sukriono², Nur Wahyu Rochmadi³

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang, Indonesia

¹hafidah.putri.2307128@students.um.ac.id

Abstrak

Berdasarkan kajian empiris diketahui bahwa pembelajaran PPKn dinyatakan membosankan bagi siswa karena PPKn membahas konsep abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang menarik serta guru hanya bersifat teoritis, kurang menyentuh implementasi dalam kehidupan atau terpisah dari pengalaman nyata siswa di masyarakat. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk media pembelajaran kartun animasi *locart* yang sudah teruji kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dalam mengembangkan toleransi sosial. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg & Gall. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Malang dengan prosedur pelaksanaannya diawali *pretest*, melaksanakan pembelajaran menggunakan media kartun animasi *locart* kemudian diakhiri *posttest*. Instrumen penelitian menggunakan angket, lembar observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yaitu deskriptif dan statistik (uji t). Hasil penelitian antara lain : (1) produk kartun animasi *locart* yang berisikan sebuah cerita tentang gotong royong di hajatan sebagai salah satu bentuk kearifan lokal yang dapat menimbulkan toleransi sosial. Toleransi sosial dalam kartun, tampak pada pemahaman masyarakat terkait penggunaan sound system dengan volume yang keras dan tenda hajatan di sebagian jalan; (2) uji validasi ahli media dan ahli materi dari produk dinyatakan sangat layak; (3) uji kepraktisan terhadap penggunaan kartun animasi *locart* mendapatkan respon positif dari siswa maupun guru dan dinyatakan sangat praktis; 4) Uji keefektifan dengan rata-rata nilai di uji coba awal 43,48 (*pretest*) dan 63,50 (*posttest*). Uji coba lapangan, rata-rata *posttest* 81,21 dan *pre-test* 47,35. Sesuai hasil uji t, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000. Nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,050, sehingga mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil *pretest* (sebelum menggunakan kartun animasi *locart*) dan *posttest* (setelah menggunakan kartun animasi *locart*).

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kartun Animasi, Kearifan Lokal, Toleransi Sosial

Pendahuluan

PPKn menjadi bagian terpenting dalam membentuk moral dan karakter serta identitas peserta didik terhadap bangsa Indonesia. Namun, fakta di lapangan ketika peneliti melakukan praktek mengajar di sekolah, pembelajaran PPKn kurang diminati oleh sebagian peserta didik, karena dianggap sebagai materi membosankan sehingga rasa keingintahuan mereka untuk belajar dan membaca materi juga berkurang. Hal tersebut didukung oleh kurang menariknya kegiatan belajar mengajar yang disebabkan oleh media yang digunakan dalam pembelajaran terlalu monoton atau hanya terfokus pada satu metode atau media saja. Dilansir dari penelitian yang telah dilakukan oleh (Mahesti & Koeswanti, 2021), bahwasanya salah satu faktor penyebabnya yaitu guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan

materi pelajaran sehingga siswa merasa bosan karena pelajaran kurang menarik serta kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar.

Permasalahan lainnya adalah kurang kontekstual dalam pembelajaran kearifan lokal atau kebiasaan di masyarakat yang dapat menimbulkan toleransi sosial. Toleransi merupakan sikap atau perilaku yang menunjukkan adanya suatu penghargaan dan memberikan izin atau memperbolehkan seorang individu atau kelompok untuk memegang pendirian, prinsip pandangan, pendapat dan lain sebagainya (Widiatmaka, Purwoko, & Shofa, 2022). Kearifan lokal merupakan sumber nilai yang berlandaskan pada kebiasaan atau tradisi sehingga menjadi filosofi hidup yang dipegang teguh oleh masyarakatnya guna menjalankan keberlangsungan generasi adat (Faiz & Soleh, 2021). Salah satu jenis kearifan lokal yang ada di masyarakat yakni penyeleggaran hajatan yang masih menggunakan nilai gotong royong pada kegiatannya. Gotong royong sendiri dalam pelaksanaannya kian memudar seiring berjalannya waktu, sehingga diperlukannya pengembangan media pembelajaran terkait pelestarian kearifan lokal dan peneliti mengembangkan kartun animasi dalam masalah ini.

Penggunaan kartun animasi pada materi toleransi di pembelajaran PPKn telah dilakukan sebelumnya, salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Fransiska, Aunurrahman, & Fadillah, 2022), yang mana peneliti tersebut memilih menggunakan animasi pada materi toleransi disebabkan karena adanya kelebihan berupa adanya penggabungan beberapa unsur media seperti audio, teks, video, grafik dan sound yang dapat menarik perhatian siswa. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah media video animasi yang dinilai efektif terhadap toleransi siswanya setelah penggunaan media tersebut. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Sulistiyono & Rohman, 2021), yang menghasilkan Film animasi “Sahabat Pancasila” sebagai upaya menanamkan nilai-nilai moral Pancasila kepada anak melalui contoh konkret menghormati ibadah pemeluk agama lain, yang mana media ini menjadi upaya alternatif yang disukai generasi saat ini untuk menanamkan ideologi dengan cara konvensional. Selain itu, penelitian lain juga dilakukan oleh (Tristan, Eddison, & Supentri, 2022), dimana penggunaan media pembelajaran video digunakan untuk menarik perhatian siswa, karena minat belajar siswa di SMP 5 Negeri Dumai terhadap pelajaran PPKn rendah. Setelah digunakannya media video terdapat pengaruh dari motivasi belajar siswa sebesar 41,95%.

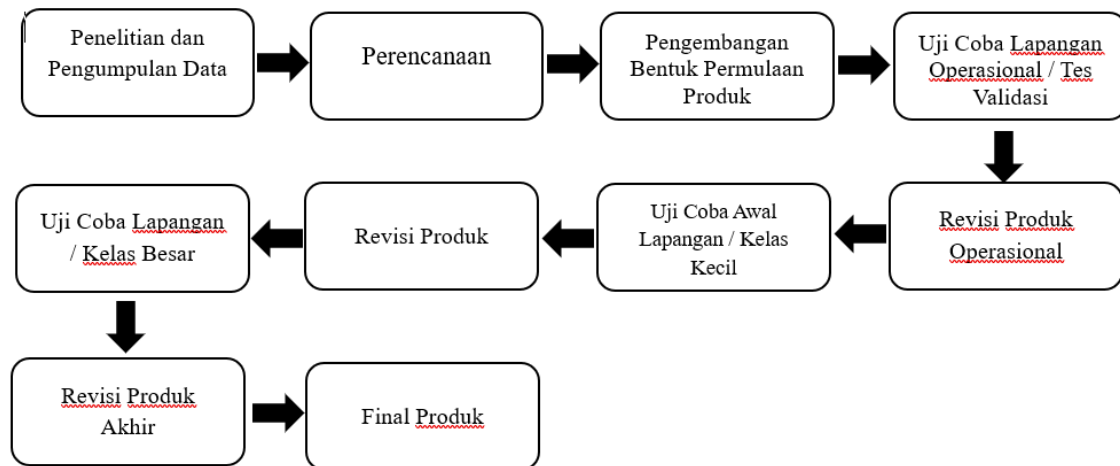
Penggunaan media audio-visual menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Media audio-visual merupakan media yang mempunyai karakteristik dapat dilihat dan didengar (Fauziah & Ninawati, 2022). Media berbentuk kartun animasi ini dianggap menarik, karena didalamnya berisikan ilustrasi berbentuk kartun beserta audio yang bisa membantu siswa memahami pelajaran yang disampaikan dengan gambar serta audio yang bervariasi (Komara, Pamungkas, & Dewi, 2022). Hal ini sejalan dengan hasil dari ketiga peneliti sebelumnya, yang menyatakan bahwa media kartun animasi merupakan alternatif dari rendahnya semangat belajar siswa, dan menjadi media yang menarik untuk menyampaikan materi di dalam kelas.

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa kartun animasi *Locart*. Kartun animasi *locart* ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan diatas. Media ini berisikan alur cerita yang menceritakan salah satu bentuk kearifan lokal yakni gotong royong dalam acara hajatan dan toleransi sosial dapat terbentuk didalam kegiatan tersebut.

Metode

Metode yang digunakan adalah *Research and development* (R&D) dengan model penelitian milik Borg & Gall. Prosedur dalam model pengembangan Borg & Gall, yaitu : (1) penelitian dan pengumpulan data; (2) perencanaan; (3) pengembangan bentuk permulaan

produk; (4) uji coba lapangan operasional ; (5) revisi produk operasional; (6) uji coba awal lapangan / kelas kecil ; (7) revisi produk; (8) uji coba lapangan (kelas besar); (9) revisi produk akhir; (10) final produk (Maydiantoro, 2021).



Bagan 1. Tahapan Penelitian Pengembangan (Borg & Gall)

Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Malang. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket dan dokumentasi untuk memperoleh data kuantitatif. Data disajikan dalam bentuk angka berdasarkan hasil validitas, lembar observasi, respon siswa dan guru yang dianalisis menggunakan rumus persentase. Analisis data juga dilakukan melalui hasil *pretest posttest* kelas terbatas dan kelas besar menggunakan SPSS melalui uji normalitas dan uji t.

Hasil

Penelitian dan Pengumpulan Data

Peneliti menemukan beberapa data awal saat melakukan praktek mengajar di SMPN 4 Malang. Data diperoleh dari hasil wawancara kepada guru PPKn yaitu Bu Firly, yang menyatakan bahwa pembelajaran PPKn saat ini kurang diminati oleh sebagian peserta didik akibat rendahnya motivasi belajar dan kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga siswa menjadi bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Permasalahan lain berdasarkan wawancara dengan guru PPKn di SMPN 4 Malang yaitu pembelajaran pada materi kearifan lokal yang disampaikan guru hanya bersifat teoritis dan kurang menyentuh praktik atau implementasi dalam kehidupan atau terpisah dari pengalaman nyata siswa di masyarakat, yang mana sebuah kearifan lokal tersebut dapat menimbulkan toleransi sosial. Memanfaatkan konteks lingkungan siswa dalam pembelajaran dapat memperluas pemahaman dan pengalaman mereka mengenai dinamika sosial di komunitasnya. Proses belajar ini bisa diselaraskan dengan kearifan lokal daerah mereka.

Salah satu bentuk kearifan lokal, yaitu gotong royong yang dapat membentuk adanya toleransi sosial. Gotong dapat tercermin dalam penyelenggaraan hajatan di tengah masyarakat. Penelitian yang dilakukan oleh (Dewanti, Alhudawi, & Hodriani, 2023), menjelaskan bahwa nilai gotong royong pada acara hajatan seperti pernikahan atau khitanan di desa masih banyak menggunakan sistem gotong royong yang sangat membantu pemilik acara dan mampu memperkuat rasa kekeluargaan dan toleransi sosial antar masyarakat. Toleransi sosial yang ada pada pelaksanaan hajatan adalah gotong royong dalam membantu tuan rumah melaksanakan hajatan serta penerimaan masyarakat tentang penggunaan sound yang biasa digunakan di acara

hajatan yang dianggap terkadang mengganggu namun masyarakat tetap menerima hal tersebut karena telah menjadi ciri khas dalam hajatan.

Perencanaan dan Pengembangan Produk Kartun Animasi Locart

Peneliti merencanakan pembuatan media pembelajaran berupa kartun animasi bernama “*Locart (Local Wisdom Art)*”. Kartun animasi “*locart*” ini berupa sebuah cerita terkait salah satu bentuk kearifan lokal yaitu gotong royong dalam acara hajatan yang masih dilakukan di beberapa wilayah di Malang Raya. Alur cerita yang dibawakan dibuat sesuai dengan realita pelaksanaan hajatan di masyarakat, mulai dari penggunaan sound dengan volume yang keras dan tenda hajatan yang hampir menutup jalan serta rewang yang dilakukan warga untuk membantu si pemilik hajatan. Dari cerita tersebut nantinya akan dimunculkan beberapa tanggapan warga yang mencerminkan toleransi sosial dalam implementasi nilai kearifan lokal gotong royong. Pemanfaatan teknologi yang semakin canggih harus dikelola dengan baik, sehingga dapat menghasilkan inovasi media pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik terkait pembahasan toleransi sosial yang ada di kearifan lokal.

Produk yang dikembangkan ini dibuat melalui aplikasi *chat GPT pro* menggunakan fitur *consistent character* untuk membuat gambar dari tiap tokoh beserta *scene* pemandangan pemukiman sesuai alur cerita, yang kemudian dianimasikan atau dibuat menjadi gambar yang dapat bergerak dan berbicara menggunakan *website* bernama “*klingai.com*”. Kedua aplikasi tersebut digunakan sebagai *tools kreatif* dalam pembuatan kartun dan menganimasikan gambar dan untuk proses *editing* menggunakan aplikasi *capcut*. Pengeditan dilakukan dengan memberikan *dubbing* suara tiap tokoh, *background* dan *subtitle*.



Gambar 1. Tampilan Cover

Hasil Uji Coba Lapangan Operasional

Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, selanjutnya produk dilakukan uji validasi media dan materi untuk menentukan kelayakan produk sebelum di uji coba lapangan. Berikut merupakan hasil uji validasi oleh kedua validator :

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Media

No	Validasi	Total Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Media	56	60	93%	Sangat Layak
2	Materi	53	60	88%	Sangat Layak
		109	120	181%	
	Persentase Kelayakan			91%	Sangat Layak

Sumber : Analisis Data Peneliti, 2025

Sesuai dengan data hasil validasi baik media maupun materi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media kartun animasi *locart* dinyatakan sangat layak untuk diuji coba pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII.

Hasil Uji Coba Awal Lapangan / Kelas Kecil

Efektivitas media diukur melalui hasil pretest dan posttest. Tahapan ini dilakukan di kelas VIII SMPN 4 Malang dengan siswa berjumlah 8 orang. Proses ini dilaksanakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran kartun animasi *locart* terhadap hasil belajar siswa dalam aspek kognitif. Instrument yang digunakan adalah soal *pre-test*, *post-test* yang terdiri dari 18 pilihan ganda dan 5 uraian. Langkah awal diberikan *pretest* kemudian diberikan penjelasan materi dengan bantuan media kartun animasi *locart* dan dilanjut dengan memberikan *posttest*. Hasil nilai siswa kemudian diolah menggunakan uji normalitas serta uji t (*paired samples test*), berikut merupakan tabel data uji keefektifan di uji coba awal:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Uji Coba Awal Lapangan / Kelas Kecil

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Kecil	.213	8	.200*	.927	8	.486
Posttest Kelas Kecil	.158	8	.200*	.932	8	.531

Sumber : Data SPSS, 2025

Data pretest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,486, sementara data posttest memiliki nilai signifikansi 0,531. Mengingat seluruh nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,050, sehingga data berdistribusi normal . Dengan demikian, analisis statistik selanjutnya dapat menggunakan uji paired t-test.

Tabel 3. Hasil Uji T Kelas Kecil

Test	Mean	Signifikansi	Keterangan
Pretest	43,48	0,000	Terdapat perbedaan
Posttest	63,50		

Sumber : Data SPSS, 2025

Berdasarkan analisis data, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000. Nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,050, yang mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Lebih lanjut, perbandingan nilai rata-rata (mean) menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah intervensi, di mana mean posttest (63,50) lebih tinggi dibandingkan dengan mean pretest (43,48). Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan Kartun Animasi *Locart*. Instrument lain yang digunakan yaitu angket respon siswa dan guru, serta observasi untuk menguji kepraktisan media. Dibawah ini merupakan hasil data dari respon siswa :

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

No	Aspek	Respon Siswa		Persentase Respon	
		Positif	Negatif	Positif	Negatif
1	Kemenarikan tampilan media	8	0	100%	0%
2	Penggunaan media	8	0	100%	0%
3	Kebermanfaatan media	8	0	100%	0%
4	Kesesuaian media dan materi	8	0	100%	0%
5	Alur cerita dari media	7	1	87,5%	12,5%
6	Media tidak membuat bosan	8	0	100%	0%
7	Media memberikan pengetahuan baru tentang kearifan lokal	8	0	100%	0%
8	Media memberikan informasi baru tentang toleransi sosial dalam kearifan lokal	7	1	87,5%	12,5%
9	Kejelasan dialog	8	0	100%	0%
10	Alur cerita sesuai dengan realita di masyarakat	8	0	100%	0%
11	Kemudahan memahami media	8	0	100%	0%
12	Dapat menambah ilmu terkait salah satu bentuk toleransi	8	0	100%	0%
Persentase				97,9%	2,1%

Sumber : Analisis Data Peneliti, 2025

Selanjutnya dilakukan observasi untuk mengevaluasi sejauh mana kepraktisan proses pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan dalam uji coba awal. Berikut hasil dari observasi uji coba awal:

Tabel 5. Hasil Observasi pada Uji Coba Awal

No	Aspek penilaian	Skor	Skor maks
1	Kemudahan akses media	4	8
2	Ketertarikan	10	12
3	Keterlibatan siswa	19	28
Total		33	48
Skor Kepraktisan		69%	

Sumber : Analisis Data Peneliti, 2025

Observasi yang telah dilakukan mendapatkan skor 4 untuk aspek kemudahan akses media, 10 skor untuk ketertarikan dan skor 19 untuk keterlibatan siswa, dengan total skor yang diperoleh adalah 33 dari 48 dan dihitung menggunakan rumus indeks persen yaitu

$\frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100\% = \frac{33}{48} \times 100\% = 69\%$. Persentase tersebut berada dalam rentang interval 50%-75% dengan kriteria praktis.

Hasil Uji Coba Lapangan / Kelas Besar

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media kartun animasi *locart* dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Malang dengan jumlah 34 siswa. Diawali dengan uji keefektivan dari hasil *pretest* dan *posttest*, berikut merupakan hasil dari uji keefektivan :

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Uji Coba Lapangan

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Besar	.255	34	.000	.846	34	.000
Posttest Kelas Besar	.126	34	.185	.969	34	.434

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Data SPSS, 2025

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi *pretest* adalah 0,000 (lebih kecil dari 0,050), sedangkan *posttest* adalah 0,434 (lebih besar dari 0,050). Ini mengindikasikan bahwa data *pretest* tidak terdistribusi normal, sementara data *posttest* berdistribusi normal. Dengan adanya data yang tidak normal, maka analisis selanjutnya akan menggunakan uji non-parametrik, yaitu uji Wilcoxon.

Tabel 7. Hasil Uji T Uji Coba Lapangan

Test	Mean	Signifikansi	Keterangan
Pretest	47,35	0,000	Terdapat perbedaan/ pengaruh
Posttest	81,21		

Sumber : Data SPSS, 2025

Sesuai data di atas, terlihat nilai signifikansi yaitu 0,000. Karena $0,000 < 0,050$, maka terdapat peningkatan. Selain itu juga terlihat mean setiap nilai, dimana mean *posttest* (81,21) lebih besar daripada *pre-test* (47,35).

Setelah uji keefektivan selesai, dilanjutkan dengan uji kepraktisan melalui angket respon siswa, guru dan observasi. Pertama, dilakukan pengisian angket oleh siswa dimana angket tersebut berisi 12 indikator.

Tabel 8. Hasil Respon Siswa di Uji Coba Lapangan

No	Aspek	Respon siswa		Persentase respon	
		Positif	Negatif	Positif	Negatif
1	Kemenarikan tampilan media	34	0	100%	0%
2	Penggunaan media	33	1	97%	3%
3	Kebermanfaatan media	33	1	97%	3%
4	Kesesuaian media dan materi	33	1	97%	3%

5	Alur cerita dari media	33	1	97%	3%
6	Media tidak membuat bosan	34	0	100%	0%
7	Media memberikan pengetahuan baru tentang kearifan lokal	30	4	88%	11.7%
8	Media memberikan informasi baru tentang toleransi sosial dalam kearifan lokal	31	3	91%	9%
9	Kejelasan dialog	34	0	100%	0%
10	Alur cerita sesuai dengan realita di masyarakat	33	1	97%	3%
11	Kemudahan memahami media	34	0	100%	0%
12	Dapat menambah ilmu terkait salah satu bentuk toleransi	33	1	97%	3%
Persentase				96,8%	3,2%

Sumber : Analisis Data Peneliti, 2025

Kedua, dibutuhkan respon dari guru untuk mengukur tingkat kepraktisan melalui lembar angket. Angket terdiri dari 12 pernyataan dengan 2 aspek utama yaitu kelayakan dan pengaruh media. Kriteria yang digunakan yaitu sangat praktis, praktis, kurang praktis, tidak praktis dan sangat tidak praktis.

Tabel 9. Hasil Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks
1	Kelayakan Media	23	25
2	Pengaruh Media	28	35
Total		51	60
Persentase Kepraktisan		85%	

Sumber : Analisis Data Peneliti, 2025

Berdasarkan data tersebut, uji kepraktisan menggunakan respon guru menghasilkan persentase 85% yang berada di rentang interval 80%-100% dan kriteria yang diperoleh yaitu sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media kartun animasi locart praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi pelestarian kearifan lokal di lingkungan sekitar.

Tabel 10. Hasil Observasi di Uji Coba Lapangan

No	Aspek Penilaian	Skor	Skor Maks
1	Kemudahan akses media	6	8
2	Ketertarikan	11	12
3	Keterlibatan siswa	22	28
Total		39	48
Persentase		81%	

Sumber : Analisis Data Peneliti, 2025

Berdasarkan data hasil observasi, uji kepraktisan kartun animasi locart di uji coba lapangan mendapat skor sangat tinggi dengan persentase sebesar 81% yang berada dalam rentang 75%-100% dan memenuhi kriteria sangat praktis

Final Produk

Setelah dilakukan uji coba awal dan uji coba lapangan, penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran kartun animasi *locart* yang dapat digunakan untuk siswa kelas 8 materi pelestarian kearifan lokal di lingkungan sekitar di SMP Negeri 4 Malang dan penelitian hanya sampai pada tahap final produk dan tidak melanjutkan tahap diseminasi.

Pembahasan

Media Pembelajaran Kartun Animasi Locart

Media pembelajaran kartun animasi *locart* merupakan media berupa audio-visual yang didalamnya berisikan gambar kartun yang dapat bergerak serta terdapat audio sesuai karakter animasinya. Media ini digunakan untuk mengembangkan pengetahuan tentang toleransi sosial peserta didik dengan kasus yang diambil adalah kearifan lokal di lingkungan sekitar. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti saat praktek mengajar di sekolah, pembelajaran PPKn kurang diminati oleh sebagian peserta didik, karena dianggap membosankan dengan pembelajaran yang monoton. Di zaman serba teknologi ini, inovasi menjadi keharusan untuk memajukan mutu pendidikan, termasuk dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik. Media pembelajaran memegang peranan krusial dalam membuat proses belajar mengajar menjadi lebih beragam. Penggunaan media yang efektif dapat membantu guru memaksimalkan jalannya pembelajaran (Damopolii, Bito, & Resmawan, 2019).

Secara sederhana media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah (Fitria, Lamanda, & Bakri, 2020). Terdapat persentase dari tiga bentuk media yaitu penyampaian media audio visual dapat dihafal sebanyak 65 % dalam jangka 3 hari. Penyajian visual 20 % dan audit sejumlah 10 % (Tristan, Eddison, & Supentri, 2022). Pada penelitian yang dilakukan oleh Fransiska, Aunurrahman, & Fadillah (2022), pemakaian media video animasi dinilai efektif terhadap toleransi siswanya setelah penggunaan media tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang menggunakan konten video menjadi alternatif dalam menarik perhatian siswa terhadap materi PPKn, dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ardiansyah, Sindu, & Putrama, 2019), pada materi pengenalan suku budaya Indonesia mendapatkan respon baik dari siswa. Di era modern saat ini, perkembangan informasi dan budaya sangat pesat sehingga budaya luar lebih banyak tersebar di sosial media dibanding kearifan lokal daerah sendiri. Kartun animasi *locart* yang dikembangkan berisikan cerita yang membahas tentang salah satu bentuk kearifan lokal yaitu gotong royong. Kartun animasi disini berperan sebagai media literasi budaya digital dalam memberikan pengetahuan terkait gotong royong dalam hajatan yang dapat menimbulkan toleransi sosial. Dalam hal ini, kartun animasi memiliki potensi besar sebagai alat yang dapat mengintegrasikan aspek kognitif dalam pembelajaran dan sejalan dengan tuntutan pendidikan karakter serta kebutuhan literasi budaya digital (Solih & Julianto, 2025).

Gotong royong yang ditampilkan berupa kegiatan “biodo” atau “rewang” dalam hajatan, yang mana kegiatan tersebut sering dijumpai di beberapa wilayah di Malang Raya. Tidak hanya membahas gotong royong, namun juga diceritakan bagaimana tanggapan para tokoh didalamnya terkait hajatan yang menggunakan *sound* dengan volume yang kencang dan tenda yang hampir menutup sebagian jalan. Dari cerita tersebut nantinya akan memunculkan adanya toleransi sosial yang dapat dilihat dari respon para tetangga dalam kartun animasi *locart* mengenai kasus tersebut.

Darlian (2020) berpendapat bahwa gotong royong mengandung nilai toleransi sosial, yang mana ketika individu atau kelompok bekerja sama dan saling membantu tanpa mempedulikan perbedaan seperti suku, agama, atau budaya, hal ini menunjukkan adanya rasa saling menghormati dan penerimaan terhadap keberagaman dalam masyarakat. Dengan

demikian, gotong royong mempererat ikatan sosial antarindividu atau kelompok, menumbuhkan rasa persatuan dan kebersamaan. Penggunaan alur cerita yang kontekstual seperti hajatan atau sesuai dengan kondisi di masyarakat sekitar bertujuan agar peserta didik juga memahami dan mengetahui bahwa banyak sekali bentuk kearifan lokal yang terjadi di lingkungan mereka. Dengan demikian, siswa nantinya dapat membangun pengetahuannya sendiri dengan pemikirannya berdasarkan pengalaman yang telah mereka lalui atau disebut dengan konstruktivisme. Konstruktivisme adalah sebuah teori pengetahuan yang berfokus pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh individu. Konstruktivisme lebih menekankan bagaimana kita membangun pengetahuan itu sendiri melalui pengalaman dan pemikiran kita (Saputro & Pakpahan, 2021).

Kartun animasi *locart* memiliki kelebihan antara lain kemudahan akses baik offline maupun online, kartun animasi *locart* menarik perhatian siswa dengan adanya gambar dan video dan menambah pengetahuan baru tentang toleransi sosial dalam kearifan lokal. Namun, juga terdapat kekurangan seperti alur cerita yang singkat tidak memungkinkan semua materi tersampaikan.

Kelayakan Media Kartun Animasi Locart

Suatu media pembelajaran dianggap memenuhi standar kelayakan jika telah teruji melalui tiga aspek utama, yaitu keabsahan (*validity*), kemudahan penggunaan (*practically*), dan dampak positif (*effectiveness*) (Husein I.M, 2020).

Validasi Media Kartun Animasi Locart

Sebelum media berada pada tahap uji coba di sekolah, maka dilakukanlah validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Latar belakang Pendidikan dari kedua validator adalah S3 dengan bidang keilmuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan valid apabila hasil uji validitas oleh pakar materi dan media menunjukkan kriteria tinggi atau sangat tinggi (Mahardika, Purba, & Permana, 2022). Apabila proses validasi selesai dan hasil layak, produk dapat di uji cobakan.

Hasil validasi media memperoleh nilai 56 dari skor maksimal 60. Persentase yang didapatkan mencapai 93% dengan kriteria sangat layak. Validator tidak memberikan catatan tentang media yang dibuat sehingga media tidak ada revisi. Sedangkan hasil validasi materi mendapat skor 53 dari 60 skor maksimal, dengan total persentase 88% yang berarti sangat layak. Validator memberikan masukan untuk direvisi pada bagian materi, yaitu materi dalam sintaks pembelajaran terlalu singkat dan dapat ditambahkan contoh bentuk kearifan lokalnya, serta dalam penulisan *numbering* tidak diperbolehkan menggunakan *bullets*.

Sesuai dengan data yang ada, media ini dinyatakan sangat layak untuk diuji cobakan di lapangan. Selaras dengan pendapat (Mahardika, Purba, & Permana, 2022), bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat dikatakan memenuhi syarat validitas jika penilaian dari ahli materi dan ahli media menunjukkan kategori tinggi atau sangat tinggi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media kartun animasi *locart* berbasis kearifan lokal mendapat persentase yang tinggi, artinya kartun animasi *locart* dinyatakan sangat layak dari segi materi dan media untuk diuji cobakan di sekolah sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan toleransi sosial.

Keefektivan Kartun Animasi Locart

Efektivitas suatu produk bisa diukur dari sejauh mana rancangan atau tujuan pembelajaran sejalan dengan pengalaman belajar serta hasil yang diperoleh siswa (Riva'i, Ayuningtyas, & Dhany, 2020). Efektivitas pembelajaran dapat diukur dari tercapainya standar kompetensi minimum oleh siswa. Hal ini tercermin dari tingkat pemahaman materi yang mereka kuasai, yang dapat dilihat melalui hasil belajar mereka, apakah terdapat perubahan atau tidak (Mahardika, Purba, & Permana, 2022). Uji efektivitas dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 4

Malang, dengan 2 kali uji coba yaitu kelas terbatas sebanyak 8 siswa dan kelas besar sebanyak 34 siswa. Efektivitas diukur menggunakan hasil *pretest* dan *posttest* yang dikerjakan siswa. Langkah awal diberikan soal *pre-test*, setelah selesai dilanjutkan dengan penggunaan produk media pembelajaran dan akhirnya diberikan *post-test*. Pendekatan ini dirancang untuk menilai keefektifan media yang telah diterapkan dalam mengembangkan pemahaman siswa terkait materi kearifan lokal. Soal yang diberikan terdiri dari 18 pilihan ganda dan 5 uraian. Pertanyaan yang diberikan membahas pengertian dan bentuk kearifan lokal, hubungan kearifan lokal dan toleransi sosial, contoh penerapan toleransi sosial dalam kearifan lokal dan pelestarian kearifan lokal.

Sesuai hasil uji t di uji coba awal pada 8 siswa kelas VIII, nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000. Nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi yang ditetapkan, yaitu 0,050, yang mengindikasikan adanya peningkatan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Perbandingan nilai rata-rata menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan kartun animasi *locart*, di mana hasil *posttest* (63,50) lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest* (43,48). Hasil uji t dari uji coba lapangan pada 34 siswa, memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dan nilai tersebut $< 0,050$, maka terindikasi terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan rata-rata hasil tes, dimana *posttest* (81,21) lebih besar daripada *pre-test* (47,35), sehingga terdapat perubahan hasil nilai sebelum dan sesudah pemakaian media. Adanya perubahan dari nilai *pretest* dan *posttest* menjadi bukti jika peserta didik tertarik dan fokus pada penyampaian materi dengan bantuan kartun animasi *locart*, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Oleh sebab itu, penggunaan media kartun animasi *locart* dianggap efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya perubahan dari sebelum dan setelah menggunakan media kartun animasi *locart* pada materi kearifan lokal. Perubahan yang ada membuktikan bahwa media kartun animasi *locart* dapat mengembangkan toleransi sosial dalam aspek kognitif siswa. Sejalan dengan pendapat (Mahardika, Purba, & Permana, The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model, 2022), yang menyatakan efektivitas pembelajaran dapat diukur dari tercapainya standar kompetensi minimum oleh siswa. Hal ini tercermin dari tingkat pemahaman materi yang mereka kuasai, yang dapat dilihat melalui hasil belajar mereka, apakah terdapat perubahan atau tidak

Setelah dilakukannya uji coba tersebut, media kartun animasi dianggap memberikan dampak positif untuk pembelajaran siswa. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Trisiana, 2020), bahwa penggunaan video animasi berpengaruh pada kemampuan belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn sehingga lebih optimal dan tercapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan pemaparan tersebut, media kartun animasi *locart* memiliki pengaruh pada hasil belajar siswa dan dinyatakan efektif untuk dipakai sebagai media pembelajaran di sekolah untuk siswa kelas 8.

Kepraktisan Kartun Animasi Locart

Pendapat pendidik dan siswa mengenai kemudahan penggunaan produk menjadi tolok ukur kepraktisan. Produk dianggap praktis jika guru dan siswa dapat menggunakannya sesuai harapan dan tanpa kesulitan (Riva'i, Ayuningtyas, & Dhany, 2020). Kepraktisan suatu produk diukur melalui evaluasi guru dan siswa saat uji coba. Data mengenai kepraktisan media pembelajaran didapatkan dari tanggapan siswa dan guru terhadap media tersebut. Sebuah media pembelajaran dianggap praktis jika umpan balik dari siswa dan guru setidaknya memenuhi kriteria kategori praktis (Mahardika, Purba, & Permana, 2022). Selain itu, juga menggunakan lembar observasi. Uji kepraktisan menggunakan lembar observasi pada uji coba awal mendapatkan skor 33 dari 48 total skor dengan jumlah persentase sebesar 69% (praktis),

sedangkan pada uji coba lapangan memperoleh poin 39 dari 48 skor *maximal* serta persentase yang diperoleh 81% yang berarti sangat praktis.

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat mengembangkan pemahaman siswa tentang toleransi sosial. Setelah media digunakan, tingkat partisipasi siswa yang tinggi dalam sesi tanya jawab menjadi indikatornya. Siswa dapat menyampaikan bentuk kearifan lokal dalam hajatan serta memberikan pendapat tentang toleransi sosial dalam kearifan lokal. Dalam hal ini pemakaian kartun animasi locart tidak terdapat kendala dan berjalan sesuai harapan dan masuk kategori praktis. Produk dianggap praktis jika guru dan siswa dapat menggunakannya sesuai harapan dan tanpa kesulitan (Riva'i, Ayuningtyas, & Dhany, 2020). Penggunaan media di uji coba awal mendapat 98% respon positif dari peserta didik, sedangkan uji coba lapangan mendapat 97% respon baik. Respon siswa yang diberikan di kedua uji coba berada pada kriteria sangat praktis. Penyebaran kuesioner ini memberikan hasil bahwa siswa memberikan respon yang positif terhadap kartun animasi locart. Penilaian yang diberikan berkaitan dengan tampilan media yang menarik dan tidak membosankan sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Kemudian media membawakan cerita yang kontekstual sehingga siswa merasa lebih mudah dalam memahami materi dan mereka mendapatkan pengetahuan baru tentang toleransi sosial dalam kearifan lokal.

Selanjutnya, hasil dari angket respon guru yang hanya dilakukan pada uji coba lapangan memperoleh 51 poin dari 60 dan persentase yang didapat adalah 85% (sangat praktis). Penilaian yang diberikan adalah cerita pada media sudah sesuai dengan materi yang dipilih. Kartun animasi locart dinilai dapat menunjang dan memudahkan kegiatan belajar mengajar di kelas serta memberikan pengetahuan baru kepada siswa terkait materi pelestarian kearifan lokal di lingkungan sekitar. Keseluruhan instrumen dari kedua uji coba mendapatkan skor yang tinggi dengan persentase sangat praktis. Sebuah media pembelajaran dianggap praktis jika umpan balik dari siswa dan guru setidaknya memenuhi kriteria kategori praktis (Mahardika, Purba, & Permana, 2022). Hal tersebut sesuai dengan data hasil lembar observasi dan respon guru serta siswa terhadap penggunaan media kartun animasi *locart* di kelas.

Berdasarkan hasil uji kepraktisan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa kartun animasi locart mendapat respon baik dari siswa dan juga guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga media ini dianggap sangat praktis untuk menjadi media pembelajaran kelas 8 dengan materi pelestarian kearifan lokal di lingkungan sekitar.

Keterbatasan Penelitian dan Rencana Penelitian Lanjutan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan kartun animasi Locart untuk mengembangkan toleransi sosial yaitu kartun animasi ini hanya membahas terkait gotong royong sebagai salah satu bentuk kearifan lokal. Gotong royong yang diceritakan yakni adanya hajatan yang ada di masyarakat sekitar yang dapat meningkatkan toleransi sosial. Selain itu, pembuatan kartun animasi masih kurang sempurna dari segi gambar, tatanan suara dan animasi. Keterbatasan yang ada dapat menjadi tambahan di penelitian selanjutnya baik dari peneliti sendiri maupun peneliti lainnya, dengan menambah topik bahasan yang lebih luas.

Kesimpulan

Temuan dari penelitian ini menciptakan sebuah produk berupa kartun animasi *locart* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII SMP Negeri 4 Malang. Hasil validasi ahli media dan materi pada kartun animasi *locart* dikategorikan sangat layak dalam berbagai aspek penilaian sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Peserta didik sebagai pengguna media ini memberikan respon positif dan berpengaruh pada hasil belajar siswa, yang

terlihat pada hasil *posttest* meningkat dari *pre-test*. Kartun animasi *locart* mendapatkan penilaian sangat praktis oleh guru mata pelajaran PP, sehingga media dianggap layak, efektif dan praktis untuk dijadikan media pembelajaran pada materi kearifan lokal untuk mengembangkan pengetahuan siswa tentang toleransi sosial.

Ucapan terima kasih

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat, karunia dan rahmat-Nya, yang memberikan kesempatan untuk menyelesaikan artikel ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartun Animasi Locart berbasis Kearifan Lokal untuk Mengembangkan Toleransi Sosial di SMP Negeri 4 Malang”. Peneliti ucapkan banyak terima kasih kepada Dr. Didik Sukriono, S.H. M.Hum selaku dosen pembimbing 1 dan Dr. Nur Wahyu Rochmadi, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang dengan sabar meluangkan waktu untuk memberikan masukan selamaproses penulisan artikel ini. Terimakasih juga kepada SMP N 4 Malang yang telah memberikan kesempatan untuk dijadikan lokasi penelitian.

References

- Ardiansyah, H., Sindu, I. P., & Putrama, I. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn untuk Pengenalan Suku dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng). *Karmapati*, 8. doi: <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>
- Damopolii, V., Bito, N., & Resmawan. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Segiempat. *Algoritma Journal of Mathematics Education (AJME)*. doi: 10.15408/ajme.v1i2.14069
- Dewanti, P. A., Alhudawi, U., & Hodriani. (2023). Gotong Royong dalam Memperkuat Partisipasi Warga Negara (Civic Participation). *Pancasila and Civic Education Journal*, 2, 15-22.
- Faiz, A., & Soleh, B. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal. *JINoP*, 7.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6, 6505-6513. doi:10.31004/basicedu.v6i4.3257
- Fitria, N., Lamanda, M. S., & Bakri, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Berbasis Videografis SMPN 1 Limbong. *Universitas Negeri Makasar*. Diambil kembali dari <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/17484>
- Fransiska, Aunurrahman, & Fadillah. (2022). Pengembangan Media Animasi untuk Pendidikan Nilaitoleransi pada Siswa SMP. *Jurnal Educationn and Development*. doi:10.37081/ed.v10i1.3285
- Husein I.M, S. M. (2020). Pengembangan *Trainer Smart Traffic Light* Berbasis Mikrokontroler Arduino Pada Mata Pelajaran Sistem Kontrol Terprogram Di SMK Negeri 1 Cerme. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro UNESA*, 9. doi:<https://doi.org/10.26740/jpte.v9n1.p%25p>
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun di Sekolah Dasar. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11. doi:<http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8585>
- Mahardika, A. I., Purba, H. S., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 5. doi: <https://doi.org/10.37891/kpej.v5i1.220>

- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD UNDIKSHA*, 9, 30-39. doi: <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.33586>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik*.
- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Dhany, A. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Delta-Pi : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Saputro, M. A., & Pakpahan, P. L. (2021). Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 4.
- Solih, M. J., & Julianto, I. R. (2025). Mengeksplorasi Literasi Digital pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Cahaya Edukasia*, 3. doi: <https://doi.org/10.63863/jce.v3i1.17>
- Sulistiyono, A., & Rohman, M. A. (2021). Penciptaan Film Seri Animasi "Sahabat Pancasila" sebagai Media Pendidikan Moral Pancasila di Kanal Youtube. *Rekam : Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*. doi: <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i2.5197>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Tristan, Y., Eddison, A., & Supentri. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 5 Dumai. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1, 37-42. doi: <https://doi.org/10.59086/jkip.v1i1.53>
- Widiatmaka, P., Purwoko, A. A., & Shofa, A. M. (2022). Rumah Radakng dan Penanaman Nilai Toleransi di Masyarakat Adat Dayak. *Jurnal Dialog*, 45, 57-68. doi: <https://doi.org/10.47655/dialog.v45i1.584>