

INTISARI

Dalam budaya karakter di Indonesia, peserta didik perlu mengetahui adab dan etika dalam berbicara, hal ini berupa kesopanan untuk mengucapkan kata ajaib yaitu terima kasih, maaf, tolong, dan permissi. Dalam penyampaian pesan yang menarik pada peserta didik, perlu adanya media perantara untuk menciptakan suasana menyenangkan dan pemahaman yang lebih baik yaitu berupa media animasi 2D. Dengan melibatkan pembuatan dan pengujian video animasi 2D sebagai media pembelajaran untuk mengatasi masalah mengenai penggunaan kata ajaib pada anak, pembuatan video animasi ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dari metode tersebut, analisa kebutuhan untuk pembuatan animasi dirancang dan menghasilkan data materi dan konsep animasi yang dibuat menggunakan teknik animasi *frame by frame*. Setelah serangkaian tahapan desain dan pengembangan animasi dilalui, peneliti berhasil menciptakan media animasi 2D yang menarik bagi siswa sekolah dasar pada tahap implementasi dan evaluasi dengan didasari oleh pengujian validitas materi, didapati skor 76,7% dalam kategori bagus dan validitas media dengan perolehan 78% kategori bagus. Untuk mengetahui pandangan siswa terhadap kepuasan animasi, siswa juga ikut menilai video animasi dengan perolehan skor 81,9 dan masuk dalam kriteria bagus. Lalu, dalam melihat pemahaman siswa mengenai penggunaan kata ajaib, meskipun ada peningkatan, hasil pengujian menunjukkan dampaknya masih terbatas sebesar 31,50 dengan peningkatan yang masuk dalam kategori rendah.

Kata kunci: Animasi, 2D, Kata Ajaib, Video Pembelajaran, ADDIE

ABSTRACT

In Indonesia's character education, students need to understand the manners and ethics of communication, which include the politeness of using "magic words" such as thank you, sorry, please, and excuse me. To effectively convey this message to students, an engaging medium is necessary to create a pleasant atmosphere and enhance understanding, in this case, through 2D animation media. By involving the creation and testing of 2D animated videos as a learning tool to address the issue of children's use of magic words, the development of these videos follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). From this method, the needs analysis for the animation design was carried out, resulting in material and concept data for the animation, which was created using frame-by-frame animation techniques. After completing a series of design and development stages, the researchers successfully produced engaging 2D animated media for elementary school students during the implementation and evaluation phases. Based on material validity testing, the media received a score of 76.7% in the good category, and media validity scored 78%, also in the good category. To assess students' satisfaction with the animation, students rated the video with a score of 81.9, which falls into the good category. However, despite an improvement in students' understanding of magic words, the test results show that the impact was still limited, with an improvement of only 31.50, which is classified as low.

Keyword: Animation, 2D, Magic Words, Education Video, ADDIE