

# PENGEMBANGAN FILM ANIMASI PEMBELAJARAN MASA NIFAS DAN MENYUSUI UNTUK PROGRAM STUDI D3 KEBIDANAN DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Ni Komang Ayu Purnama Dewi<sup>1</sup>, Ketut Agustini<sup>2</sup>, P Wayan Arta Suyasa<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

E-mail : [ni.km.ayu.purnama@undiksha.ac.id](mailto:ni.km.ayu.purnama@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [ketut.agustini@undiksha.ac.id](mailto:ketut.agustini@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [arta.suyasa@undiksha.ac.id](mailto:arta.suyasa@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

*Abstract--- The objectives of this study are: (1) To produce animated films for Puerperal and Breastfeeding Learning for the D3 Midwifery Study Program at the Ganesha University of Education, (2) To find out the response of students to animated films for Puerperal and Breastfeeding Learning for the Program D3 Midwifery Study at the Ganesha University of Education which has been produced. This research method is research and development, which refers to the ADDIE model. This model provides the opportunity to evaluate and revise continuously in each phase that is passed so that the resulting product becomes an effective product. The stages in this ADDIE model are analysis, design, development, implementation, and evaluation. The final result of this research is in the form of a DVD. Several tests were carried out on the animated film Childbirth and Breastfeeding Care by conducting expert validity tests, which obtained content expert and media expert validity with an average of 1.00. The individual response test got a percentage result of 90% on the Very Good qualification. The small group response test got the percentage result of 83% on the Good capability, and the field test response got the percentage result of 87% on the Good qualification. The effectiveness test was carried out to determine the increase in student learning outcomes to get an N-Gain value of 0.83 so that the rise in posttest results entered the High criteria (Effective).*

**Keywords:** Animated Film, Postpartum and Breastfeeding, ADDIE

## I. PENDAHULUAN

Melahirkan merupakan peristiwa dramatis yang mengubah kehidupan seorang ibu. Meskipun menderita nyeri dan tidak nyaman, kelahiran bayi sangat ditunggu-tunggu karena berakhirnya masa kehamilan dan dimulainya kehidupan baru. Peristiwa ini berlangsung hingga periode pasca persalinan atau masa nifas. Masa nifas berlangsung selama kira-kira enam minggu [1]. Dalam masa nifas, pengetahuan tentang laktasi dan menyusui juga sangat penting untuk diketahui. Masa nifas dan menyusui merupakan masa yang cukup penting bagi tenaga

kehatan untuk selalu melakukan pemantauan karena pelaksanaan yang kurang maksimal dapat menyebabkan ibu mengalami berbagai masalah. Asuhan Kebidanan Masa Nifas dan Menyusui merupakan salah satu mata kuliah di program studi D3 Kebidanan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pengetahuan tentang masa nifas dan menyusui sangatlah penting untuk diketahui oleh peserta didik karena setelah menyelesaikan mata kuliah ini peserta didik diharapkan mampu melakukan *roleplay* asuhan pada ibu pasca persalinan dan menyusui.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan beberapa mahasiswa semester IV dan VI serta dengan Ibu Luh Nik Armini, S.ST.,M.Keb. selaku Kaprodi D3 Kebidanan, diperoleh fakta bahwa penggunaan metode ceramah yang merupakan metode konvensional masih mendominasi dalam proses pembelajaran di kelas terutama pada mata kuliah Asuhan Kebidanan Masa Nifas dan Menyusui, hal ini menyebabkan pembelajaran berlangsung monoton sehingga menyebabkan peserta didik cenderung bosan, bahkan beberapa peserta didik bersikap kurang aktif saat pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar adalah berupa buku teks, *powerpoint*, gambar-gambar/poster, dan alat peraga (*phantom*). Namun, penggunaan media-media tersebut masih belum optimal dan efektif dalam penyampaian materi. Peserta didik merasa kesulitan untuk memahami proses-proses yang terjadi pada masa nifas dan menyusui, hal ini terjadi karena peserta didik tidak dapat mengamati secara langsung prosesnya.

Alat bantu media yang selama ini dibutuhkan adalah media yang mampu membantu pengajar dalam menyajikan materi yang baik, serta dapat dilihat prosesnya seperti peristiwa sebenarnya. Selain itu, media yang dibutuhkan diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Alat bantu media

yang tepat untuk mata kuliah ini salah satunya adalah media pembelajaran berupa film animasi, karena film animasi merupakan salah satu media audio visual yang populer dan dianggap sebagai media yang paling efektif. Penelitian film animasi pembelajaran masa nifas dan menyusui ini akan menggunakan gabungan antara animasi 3 dimensi (3D) dengan animasi 2 dimensi (2D). Dengan adanya kombinasi animasi 3D dengan 2D, maka dapat saling mengisi kekurangan yang ada pada aplikasi yang digunakan, selain untuk efektivitas waktu juga untuk mengkreasiannya menjadi lebih sederhana.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah disampaikan maka perlu dikembangkan media film pembelajaran berupa animasi untuk mata kuliah Asuhan Kebidanan Masa Nifas dan Menyusui untuk membantu peserta didik belajar secara maksimal dan memudahkan pengajar dalam menyajikan materi pada pelaksanaan pembelajaran di Program Studi D3 Kebidanan di Universitas Pendidikan Ganesha. Adapun judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Film Animasi Pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui untuk Program Studi D3 Kebidanan di Universitas Pendidikan Ganesha”.

## II. KAJIAN TEORI

### A. Masa Nifas

Masa nifas (*postpartum/puerperium*) berasal dari bahasa latin yaitu dari kata “*Puer*” yang artinya bayi dan “*Parous*” yang berarti melahirkan. Yaitu masa pulih kembali, mulai dari persalinan selesai sampai alat-alat kandungan kembali seperti pra hamil. Lama pada masa ini berkisar sekitar 6-8 minggu [2].

### B. Proses Laktasi dan Menyusui

Menyusui adalah cara yang optimal dalam memberikan nutrisi dan mengasuh bayi, dan dengan penambahan makanan pelengkap pada paruh kedua tahun pertama, kebutuhan nutrisi, imunologi, dan psikososial dapat terpenuhi hingga tahun kedua dan tahun-tahun berikutnya [3]. Sedangkan laktasi adalah keseluruhan proses menyusui mulai dari ASI diproduksi sampai proses bayi menghisap dan menelan ASI.

### C. Media Pembelajaran

Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal [4]. Sesuai dengan pengertian media yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar

mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

### D. Film

Film adalah gambaran teatrikal yang diproduksi secara khusus untuk dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dan televisi atau sinetron yang dibuat [5].

### E. Audio

Audio berasal dari kata audible yang artinya suara yang dapat didengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Audio adalah media dengar yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata [6].

### F. Animasi

Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu [7]. Sedangkan pengertian animasi lainnya adalah hasil dari proses menampilkan objek-objek gambar, sehingga gambar yang ditampilkan akan tampak hidup, tidak hanya menghidupkan, animasi juga memberikan karakter kepada objek-objek tersebut.

### G. Editing

*Editing* adalah proses mengorganisir, reviewing, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. Editing secara umum berfungsi sebagai perangkai sebuah cerita dan membuat penonton terlibat. Editing harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya [8].

### H. Efek Visual

*Visual Effect* atau *Visual FX (VFX)* adalah pemberian efek tertentu ke dalam sebuah video atau film yang merupakan perpaduan dari gambar syuting asli dengan objek rekayasa komputer serta objek lainnya, yang bertujuan untuk menciptakan adegan yang realistis sesuai dengan tuntutan skenario [9].

### I. Mixing

*Mixing* adalah dimana hasil suntingan audio dan suntingan visual digabungkan. Jika semua sudah tergabung menjadi satu, maka film sudah selesai diproduksi [10].

### J. Storyboard

*Storyboard* adalah serangkaian sketsa/gambaran kartun, dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan alur cerita dengan elemen elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia [11].

#### K. Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari sebuah film, buku, atau pementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara abstrak. Sinopsis merupakan sebuah naskah atau cerita yang sudah diringkas sehingga lebih padat dan jelas namun tidak menghilangkan unsur-unsur pentingnya [12].

#### L. Perangkat Lunak

1. Blender
2. Makehuman
3. Adobe Photoshop
4. Adobe Illustrator
5. Adobe After Effect
6. Adobe Premiere Pro
7. CorelDraw

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan Pengembangan Film Animasi Pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui untuk Program Studi D3 Kebidanan di Universitas Pendidikan Ganesha yaitu metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model *ADDIE*.

#### A. Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas [13]. Tahapan Analisis pada penelitian Pengembangan Film Animasi Pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui untuk Program Studi D3 Kebidanan di Universitas Pendidikan Ganesha terdiri dari analisis materi ajar, analisis sumber belajar, dan analisis kebutuhan.

#### B. Desain

Tahap desain (*design*) pada model *ADDIE* adalah tahap yang dilakukan pada saat pra produksi pembuatan film animasi. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan/perencanaan yang akan diperlukan untuk keperluan pembuatan film animasi pembelajaran kombinasi 3D dan 2D ini. Tahap desain meliputi pembuatan ide cerita, sinopsis, perancangan karakter, dan pembuatan *storyboard*.

#### C. Pengembangan

Tahap pengembangan (*development*) merupakan kegiatan penyusunan teks, pembuatan animasi, dan lain-lain. Pada tahap ini, film animasi mulai dikembangkan sesuai dengan rancangan yang dibuat pada tahap desain. Pembuatan film animasi membutuhkan alur kerja produksi yang teratur dan sistematis agar waktu produksi bisa berjalan lebih efektif dan juga tepat sasaran dengan target waktu yang direncanakan. Pada tahap pengembangan terdiri dari dua tahapan yaitu tahap Produksi dan tahap Pasca Produksi.

#### D. Implementasi

Tahap implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan peran dan fungsinya agar bisa diimplementasikan. Langkah ini berfungsi untuk mengimplementasikan film animasi pembelajaran masa nifas dan menyusui yang dibuat.

#### E. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap yang ada di masing-masing tahap *analysis, design, development* serta *implementation*. Masing-masing tahapan tersebut dilakukan evaluasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Film animasi pembelajaran yang sudah dihasilkan dari proses *Development* akan dievaluasi oleh para ahli untuk mengetahui apakah film animasi pembelajaran yang dihasilkan sudah sesuai atau belum. Pada penelitian ini, peneliti melakukan tahap pengembangan uji coba dan analisis respon terhadap film animasi pembelajaran yang dikembangkan. Jika sudah sesuai, maka akan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu melakukan uji lapangan serta melakukan uji efektivitas.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. HASIL

##### 1. Hasil Tahap Analisis

Tahapan analisis (*analysis*) pada penelitian ini terdiri dari tahap pertama yaitu analisis materi ajar, dimana media pembelajaran sudah sesuai dengan indikator materi ajar yang ada di Prodi D3 Kebidanan Universitas Pendidikan Ganesha. Tahap kedua yaitu analisis sumber belajar peserta didik, dimana sumber, media, metode pembelajaran, dan penyampaian materi yang digunakan oleh pengajar di Prodi D3 Kebidanan semakin berkembang dan beragam. Dan yang terakhir adalah tahap ketiga, pada tahap ini dilakukan analisis kemampuan atau kompetensi yang dipelajari oleh peserta didik prodi D3 Kebidanan semakin

1) Sri



2) Adi



3) Bu Dina



4) Bayi



5) Bu Ani



6) Dila



animasi dapat dilihat pada media pembelajaran.

a. Perancangan Karakter

3. Hasil Tahap Pengembangan

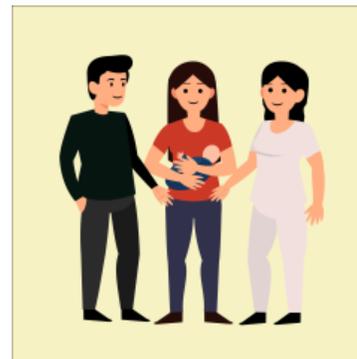
a. Tahap Produksi

1) *Modeling*

- Animasi 3 Dimensi



- Animasi 2 Dimensi

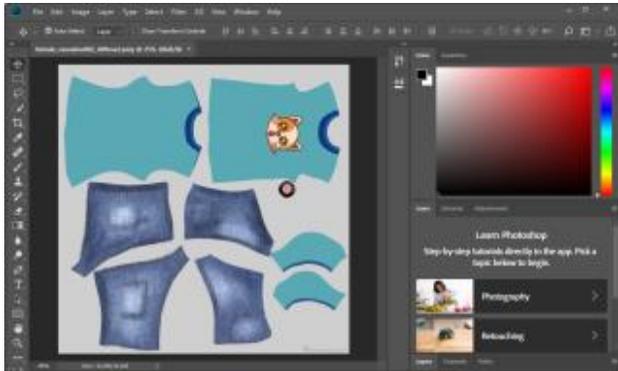


meningkat dengan adanya media pembelajaran baru.

2. Hasil Tahap Desain

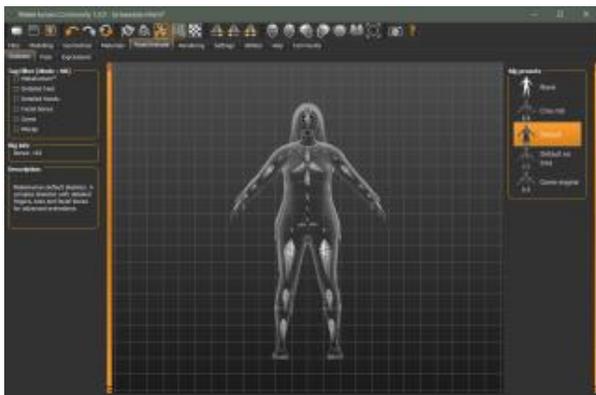
Tahapan desain (*design*) pada penelitian ini menggunakan metode *ADDIE* dengan hasil berupa dilakukannya praproduksi pembuatan film animasi pembelajaran. Pada tahap praproduksi film animasi pembelajaran ini sudah sesuai dengan yang direncanakan, seperti 1) Ide cerita, 2) Pembuatan sinopsis, 3) Perencanaan karakter, 4) Pembuatan *Storyboard*. Untuk film

2) *Texturing*



3) *Rigging*

- Animasi 3 Dimensi



- Animasi 2 Dimensi



4) *Animation*

- Animasi 3 Dimensi



- Animasi 2 Dimensi

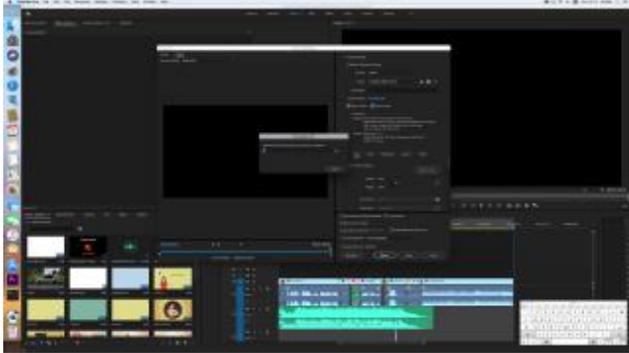


b. Tahap Pasca Produksi

1) *Editing Video*



2) *Rendering Video*



#### 4. Hasil Tahap Implementasi

Video pembelajaran yang telah dihasilkan pada tahap *Development* selanjutnya akan dilakukan uji validitas terlebih dahulu oleh ahli isi/materi dan ahli media untuk mengetahui kesesuaian film animasi pembelajaran dengan rancangan yang telah dibuat. Hasil dari evaluasi yang akan menentukan apakah film animasi pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui yang dihasilkan perlu di revisi atau tidak. Tahap ini angket uji ahli menggunakan skala dua yaitu sesuai dan tidak sesuai, apabila terdapat ketidaksesuaian dari angket uji ahli tersebut, maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah revisi kembali. Jika tidak ada ketidaksesuaian maka akan dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu uji respon peserta didik. Selain uji ahli dan uji respon peserta didik peneliti melakukan uji efektifitas untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan cukup efektif atau belum efektif. Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran berupa Film Animasi Pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui akan disebarakan dalam bentuk DVD.

#### 5. Hasil Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap proses pembuatan media pembelajaran agar diketahui kelayakan pada setiap prosesnya, berikut akan dijabarkan hasil evaluasi dari proses analisis, desain, pengembangan, dan implementasi.

##### a. Evaluasi Tahap Analisis

Pada tahap analisis dilakukan evaluasi oleh peneliti sendiri dengan menggunakan evaluasi berupa checklist pada setiap kegiatan yang sudah sesuai.

##### b. Evaluasi Tahap Desain

Pada tahap Desain dilakukan evaluasi oleh peneliti sendiri dengan menggunakan evaluasi berupa checklist pada setiap kegiatan yang sudah sesuai.

##### c. Evaluasi Tahap Pengembangan

Pada tahap Pengembangan dilakukan evaluasi oleh peneliti sendiri dengan menggunakan evaluasi berupa checklist pada setiap kegiatan yang sudah sesuai.

##### d. Evaluasi Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan evaluasi berupa pengujian ahli isi/materi dan ahli media dan desain.

##### 1) Uji Ahli/Materi

Uji ahli isi dilakukan oleh satu orang ahli dilakukan dengan uji coba media pembelajaran sekaligus melakukan penilaian dengan mengisi instrument angket untuk menguji isi atau materi pada media pembelajaran yang diujikan. Tingkat validitas film animasi mata kuliah Asuhan Masa Nifas dan Menyusui yang telah dikembangkan dapat dihitung dengan rumus *Gregory*.

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{12}{0+0+0+12} = \frac{12}{12} = 1,00$$

Hasil uji isi Film Animasi Pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui menunjukkan tingkat kualifikasi pencapaian “Sangat Tinggi” dengan kriteria “Sangat Valid”.

##### 2) Uji Ahli Media

Uji ahli media dilakukan oleh dua orang ahli dilakukan dengan uji coba media pembelajaran sekaligus melakukan penilaian dengan mengisi instrument angket untuk menguji media pada media pembelajaran yang diujikan. Tingkat validitas film animasi mata kuliah Asuhan Masa Nifas dan Menyusui yang telah dikembangkan dapat dihitung dengan rumus *Gregory*.

$$\text{Validitas Isi} = \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{17}{0+0+0+17} = \frac{17}{17} = 1,00$$

Selanjutnya hasil perhitungan validitas tersebut dikonversi dengan tabel kriteria tingkat validitas yang menunjukkan hasil tingkat kualifikasi pencapaian “Sangat Tinggi” dengan kriteria “Sangat Valid”.

##### 3) Uji Ahli Perorangan

Subjek dari uji coba perorangan adalah 3 orang mahasiswi semester 4 di Prodi D3 Kebidanan Undiksha yang terdiri atas satu orang dengan prestasi belajar tinggi, satu orang dengan prestasi belajar sedang, dan satu orang dengan prestasi belajar rendah. Berdasarkan data respon uji perorangan yang telah diujikan maka dapat dihitung persentase keseluruhan subyek dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Persentase Keseluruhan Subjek}}{\text{Banyak Subjek}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{269}{3} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 90\%$$

Hasil yang dicapai adalah sebesar 90% berada pada kualifikasi “Sangat Baik”.

#### 4) Uji Respon Kelompok Kecil

Subjek dari uji coba kelompok kecil adalah 5 orang mahasiswi semester 4 di Prodi D3 Kebidanan Undiksha. Pada tahap ini peserta didik menjadi responden dalam mengisi instrument angket penilaian produk media pembelajaran film animasi pembelajaran. Berdasarkan data respon uji perorangan yang telah diujikan maka dapat dihitung persentase keseluruhan subyek dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Persentase Keseluruhan Subjek}}{\text{Banyak Subjek}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{419}{5} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 83\%$$

Hasil yang dicapai adalah sebesar 83% berada pada kualifikasi “Baik”.

#### 5) Uji Lapangan

Subjek dari uji coba lapangan adalah 15 orang mahasiswi semester 4 di Prodi D3 Kebidanan Undiksha. Pada tahap ini peserta didik menjadi responden dalam mengisi instrument angket penilaian produk media pembelajaran film animasi pembelajaran. Berdasarkan data respon uji lapangan yang telah diujikan maka dapat dihitung persentase keseluruhan subyek dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Persentase Keseluruhan Subjek}}{\text{Banyak Subjek}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{1307}{15} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = 87\%$$

Hasil yang dicapai adalah sebesar 87% berada pada kualifikasi “Baik”.

#### 6) Uji Efektivitas

Uji efektivitas pada Film Animasi Pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui ini dilakukan dengan cara memberikan

*pretest* dan *posttest* kepada peserta didik yang memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan film animasi pembelajaran. Soal *pretest* dan *posttest* terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda.

$$\begin{aligned} N\text{-Gain} &= \frac{92,2-52,4}{100-52,4} \\ &= \frac{39,7}{47,6} \\ &= 0,83 \end{aligned}$$

Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,83 sehingga peningkatan hasil *posttest* masuk pada kriteria “Tinggi (Efektif)”. Sesuai dengan hasil yang sudah diperoleh, maka film animasi mata kuliah Asuhan Masa Nifas dan Menyusui berada pada kriteria “Efektif”.

## B. PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran Film Animasi Pembelajaran bertujuan untuk membantu dalam proses pembelajaran mata kuliah Asuhan Masa Nifas dan Menyusui pada mahasiswi semester 4 di D3 Kebidanan Universitas Pendidikan Ganesha. Hasil observasi awal melalui wawancara dengan Ibu Luh Nik Armini, S.ST.,M.Keb. selaku Kaprodi D3 Kebidanan, diperoleh fakta bahwa penggunaan metode ceramah yang merupakan metode konvensional masih mendominasi dalam proses pembelajaran di kelas terutama pada mata kuliah Asuhan Kebidanan Masa Nifas dan Menyusui, hal ini menyebabkan pembelajaran berlangsung monoton sehingga menyebabkan peserta didik cenderung bosan, bahkan beberapa peserta didik bersikap kurang aktif saat pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar adalah berupa buku teks, *powerpoint*, gambar-gambar/poster, dan alat peraga (*phantom*). Namun, penggunaan media-media tersebut masih belum optimal dan efektif dalam penyampaian materi. Peserta didik merasa kesulitan untuk memahami proses-proses yang terjadi pada masa nifas dan menyusui, hal ini terjadi karena peserta didik tidak dapat mengamati secara langsung prosesnya. Alat bantu media yang tepat untuk mata kuliah ini salah satunya adalah media pembelajaran berupa film animasi. Film animasi pembelajaran yang menggunakan gabungan antara animasi 3 dimensi (3D) dengan animasi 2 dimensi (2D) memiliki kombinasi yang dapat saling mengisi kekurangan yang ada pada aplikasi yang digunakan, selain untuk efektivitas waktu juga untuk mengkreasiannya menjadi lebih sederhana. Perancangan media pembelajaran ini menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* pengembangan initerdiri dari 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation*

(implementasi), *evaluation* (evaluasi). Model *ADDIE* merupakan model pengembangan yang setiap tahapannya harus melakukan evaluasi. Berdasarkan analisis masalah tersebut maka solusi yang dapat peneliti usulkan adalah dengan mengembangkan sebuah Film Animasi Pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui.

Berdasarkan paparan diatas, hasil yang diperoleh dari penelitan ini yaitu: berdasarkan evaluasi uji ahli isi, uji media, dan respon peserta didik. Hasil dari segi isi/materi pembelajaran yang di informasikan dalam film animasi pembelajaran validitas isi tergolong Sangat Tinggi yaitu 1,00. Hasil dari uji ahli media validitasnya 1,00 dengan kualifikasi pencapaian Sangat Tinggi. Uji respon perorangan mendapatkan hasil persentase sebesar 90% pada kualifikasi Sangat Baik, uji respon kelompok kecil mendapatkan hasil persentase sebesar 83% pada kualifikasi Baik, dan respon uji lapangan mendapatkan hasil persentase 87% pada kualifikasi Baik. Uji efektivitas yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai *N-Gain* sebesar 0,83 sehingga peningkatan hasil *posttest* masuk pada kriteria Tinggi (Efektif). Berdasarkan hasil tersebut maka Film Animasi Pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui dapat dikatakan efektif.

Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran berupa film animasi ini. Kelebihan dari film animasi ini adalah: (1) Film animasi pembelajaran ini memudahkan peserta didik belajar secara mandiri amupun secara berkelompok; (2) Dengan adanya film animasi pembelajaran ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran karena media ini termasuk dalam media audio visual yang mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat; (3) Film animasi pembelajaran sangat fleksibel saat digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga memudahkan pendidik untuk melakukan proses pembelajaran secara *daring* maupun *luring*. Kekurangan dari film animasi ini adalah: (1) Media ini tidak memiliki unsur interaktifitas terhadap media dengan peserta didik, sehingga peserta didik hanya mengikuti alur cerita pada media tanpa melakukan interaksi pada media pembelajaran ini; (2) Dalam proses *modeling* dan *skinning* beberapa karakter 3 dimensi pada penelitian ini, peneliti menggunakan aplikasi *Makehuman* sehingga karakter *3D* yang peneliti buat masih bersifat standar sehingga warna kulit, rambut, dan lain-lain masih terlihat *flat*. Maka dari itu karakter *3D* ini masih belum mencapai ideal dalam pembuatan animasi *3D*; (3) Pergerakan animasi 3 dimensi pada film animasi pembelajaran ini, peneliti masih menggunakan kombinasi dari gerakan otomatis yang ada pada website *Mixamo* dan membuat gerakan animasi secara manual, sehingga ada beberapa bagian gerakan yang tidak nyata dan terlihat masih kaku.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan pengujian pada penelitian Film Animasi Pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui, dapat diketahui bahwa.

1. Pengembangan film animasi sebagai media pembelajaran mata kuliah asuhan masa nifas dan menyusui semester 4 di D3 Kebidanan menggunakan beberapa aplikasi diantaranya aplikasi *Blender* untuk membuat perancangan dan animasi objek 3D, *Makehuman* untuk membuat modeling karakter 3D, *Adobe Illustrator* untuk membuat objek 2D, *Adobe Photoshop* untuk membuat *texture* pada objek 3D, *Adobe After Effect* untuk membuat animasi 2D, *Adobe Premiere Pro* untuk mengedit dan menggabungkan gambar dan animasi. Peneliti juga melakukan uji ahli isi, uji ahli media, respon peserta didik, dan uji efektifitas untuk memastikan kelayakan media yang di kembangkan.
2. Berdasarkan evaluasi uji ahli, uji media, dan respon peserta didik. Hasil dari uji ahli isi/materi dalam film animasi pembelajaran mendapatkan validitas isi tergolong Sangat Tinggi yaitu 1,00. Hasil dari uji ahli media validitasnya 1,00 dengan kualifikasi pencapaian Sangat Tinggi. Uji respon perorangan mendapatkan hasil persentase sebesar 90% pada kualifikasi Sangat Baik, uji respon kelompok kecil mendapatkan hasil persentase sebesar 83% pada kualifikasi Baik, dan respon uji lapangan mendapatkan hasil persentase 87% pada kualifikasi Baik. Uji efektivitas yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai *N-Gain* sebesar 0,83 sehingga peningkatan hasil *posttest* masuk pada kriteria Tinggi (Efektif). Berdasarkan hasil tersebut maka Film Animasi Pembelajaran Masa Nifas dan Menyusui dapat dikatakan efektif.
3. Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti untuk penelitian selanjutnya adalah (1) Peneliti berharap pada pengembangan selanjutnya agar mengembangkan produk berupa film animasi pembelajaran yang memiliki unsur interaktifitas agar peserta didik dapat berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut; (2) Peneliti selanjutnya diharapkan agar melakukan proses *modeling* dan *skinning* menggunakan aplikasi *Blender* secara manual agar karakter 3D sesuai dengan kriteria ideal dalam pembuatan animasi; (3) Peneliti berharap pada pengembangan selanjutnya agar lebih memerhatikan prinsip dasar dan metode yang digunakan dalam proses *animating* yaitu dengan menggunakan metode *pose to pose*; (4) Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar melakukan pengkajian lebih lanjut pada film animasi pembelajaran ini mengenai efektivitas pengguna yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik melalui penelitian

eksperimen; (5) Peneliti berharap film animasi pembelajaran ini dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian serupa.

#### REFERENSI

- [1] A. Sulistyawati, *Asuhan Kebidanan Pada Ibu Nifas*. Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2009.
- [2] Sujiyatini, Nurjanah, and A. Kurniati, *Asuhan Ibu Nifas Askeb III*. Yogyakarta: Cyrillus Publisher, 2010.
- [3] H. Varney, *Ilmu Kebidanan (Varney's Midwife '3rd ed)*. Bandung: Sekeloa Publisher, 2004.
- [4] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017.
- [5] Y. Munadi, *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: GP Press Group, 2013.
- [6] Innayah, "Media Audio Pembelajaran Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Dengan Model Permainan," 2012.
- [7] M. Suyanto and A. Yuniawan, *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset, 2006.
- [8] A. Suherman, "Teknik editing dalam mengkonstruksi citra masyarakat muslim pada program muslim travelers episode 'cahaya islam di yamanashi, jepang,'" 2017.
- [9] M. A. Setiono and Riwinoto, "Analisa Pengaruh Visual Efek Terhadap Minat Responden Film Pendek Eyes For Eyes Pada Bagian Pengenalan Cerita ( Part 1 ) Dengan Metode Skala Likert," 2015.
- [10] H. R. Primanti, "Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Studio Film di Yogyakarta," 2012.
- [11] M. Ulfa, "Respon Siswa Terhadap Film Dokumenter Sebagai Media Pembelajaran Materi Plantae Kelas X Man Sambas," 2018.
- [12] S. Eko, *Simulasi Digital*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2013.
- [13] M. Afandi and Badarudin, *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2011.