



## **Développement des Films Animés comme Média de l'Éducation du Caractère pour Les Élèves Ayant des Besoin Spéciaux à l'École Primaire d'Anargya**

**Achmad Ghufroon Jalal ✉ Sri Handayani.**

Jurusan Bahasa Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*  
Diterima April 2022  
Disetujui Mei 2022  
Dipublikasikan Juni 2022

*Keywords:*  
Animated video, character  
development, literacy, special  
needs students

### **Abstract**

Cette recherche a pour but de développer du caractère qui est appliqué à l'école primaire d'Anargya aux élèves ayant des besoins spéciaux et d'être importance de l'apprentissage de littératie par le média audio-visuel de films animés de l'apprentissage. Le média contient une fable d'origine des histoires françaises. Ce sont "Le Lion et le Rat" et "L'âne Vêtu de la Peau du Lion" comme l'éducation aux médias et le développement du caractère pour les élèves ayant des besoins spéciaux ainsi que savoir faire dans la caractère qui apparaissent dans les films animés. Cette recherche a utilisé l'approche de R&D avec le modèle ADDIE. L'objet de cette recherche est les élèves de la classe de cinquième spéciale. Cette recherche est basée sur l'utilisation d'une échelle de Likert car les résultats du calcul des données sont précis et appropriés. Les résultats de cette étude sont de 60% à 80% avec une valeur de 79,6% qui est dans la bonne catégorie.

### **Abstract**

*The reason for developing this research is the importance of audio-visual media of animated learning video as educational media learning, character development and literacy that is applied at Anargya Primary School to the students with special needs. The purpose of this research is to create and make animated video products about learning media. The media contains a learning fable from origin French stories "Lion and Rat" and "The Donkey in the Lion's Skin" as a literacy and character learning for Special Needs Students as well as knowing what characters appear in the learning media. This research uses the R&D approach with the ADDIE model. The object of this research is the students from special five grades. As a basic in developing the product, this research is based on using a Likert scale because the results of the calculation of the data are precise and appropriate. The results of this study are in the range of 60% -80% with a value of 79.6% which is in the good category..*

© 2022 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Gedung B4 Lantai 3 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: bsa@unnes.ac.id

## L'INTRODUCTION

L'éducation devient une obligation pour les enfants car l'éducation peut ouvrir la perspicacité et les connaissances des enfants et en tant que forme de personnalité et de réflexion des enfants. L'un des programmes en Indonésie concernant l'éducation est le programme de Kampus Mengajar. Ce programme s'adresse directement aux étudiants indonésiens qui souhaitent devenir les futurs leaders de la nation, en particulier dans le domaine de l'éducation et se concentre sur l'apprentissage de la littérature et de la numération pour les écoles accréditées "C" et se situées en 3T (conditions rudimentaires, endroits isolés, frontalières). Avec ce programme de Kampus Mengajar, l'application de l'éducation en Indonésie sera plus avancée et développée (Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI, 2020).

L'application de l'éducation en Indonésie nécessite le meilleur moyen afin d'obtenir des résultats efficaces et maximaux. L'éducation du caractère est une manifestation qui peut être appliquée dans le processus d'apprentissage. Avec l'éducation au caractère, les enfants peuvent bien inculquer les valeurs du caractère de la nation et peuvent éviter les actions négatives et les crises morales qui peuvent avoir un impact sur la société.

Le ministre de l'éducation nationale Indonésienne (2010) classe 18 caractères pour l'éducation : religieux, honnête, tolérance, discipline, travail acharné, créatif, indépendant, démocratique, curiosité, patriotisme, amour de la patrie, appréciation de l'accomplissement, amitié / communicatif, amour de la paix, amour de lire, protection de l'environnement, protection sociale, responsabilité. Ces caractères sont la base pour inculquer les valeurs de Pancasila et le caractère national. Le processus d'apprentissage avec l'inculcation de caractères peut être utilisé pour que les élèves puissent pratiquer et imiter les caractères qu'ils ont appris (Sakti, 2017).

Les élèves doivent obtenir le soutien de leur responsable d'éducation pour qu'ils soient intégrés dans l'éducation (Abbas, 2014). Les élèves peuvent avoir l'attitude et la confiance en soi et ne pas dépendre des autres. En développant les personnages existants, les enfants sont capables de penser de manière plus créative et critique en

cas de problème.

Les élèves ayant des besoins spéciaux sont l'un des élèves qui ont besoin d'une compréhension approfondie de l'éducation du caractère accompagnée d'une orientation et de conseils. Il est nécessaire de comprendre l'éducation du caractère car les élèves ayant des besoins spéciaux ont également les mêmes droits que les enfants normaux, mais en utilisant des moyens et des méthodes différentes de celles d'habitude. Desiningrum (2016) permet de comprendre que les élèves ayant des besoins spéciaux ont des limitations ou des anomalies à la fois physiques et psychologiques qui existent et nécessitent un traitement différent et spécial. De cette déclaration, on peut voir que les élèves ayant des besoins spéciaux nécessitent une grande attention de la part de diverses parties, en particulier des parents. Les méthodes d'apprentissage et les moyens d'éduquer les élèves ayant des besoins spéciaux sont également différents en ajustant les conditions et les circonstances des élèves, notamment en ce qui concerne l'apprentissage de l'éducation du caractère et de son développement.

L'une des écoles élémentaires dont les élèves ayant des besoins spéciaux l'école primaire d'Anargya Semarang. Cette école élémentaire est située dans la ville de Semarang, Rue Stonen numéro 11, Bendan Ngisor, district de Gajahmungkur, ville de Semarang, Java central 50233. L'éducation à l'école primaire d'Anargya a mis en œuvre l'éducation du caractère. Ceci est basé sur la vision de l'école primaire d'Anargya, "la réalisation d'apprenants indépendants, compétents et avoir du caractère, conformément au caractère unique de chacun". Chaque élève ayant des besoins spéciaux a un caractère qui a été appliqué et possédé en leur capacité propre. Comme le cas sur les élèves en général, les élèves ayant des besoins spéciaux peuvent appliquer les caractères qu'ils ont dans le processus d'apprentissage à l'école primaire d'Anargya tels que les interactions et les relations entre les élèves et les enseignants à la fois en termes de compréhension de l'apprentissage donné par l'enseignant, de réponse aux questions posées et autres. Dans ce cas, ils appliquent l'un des 18 caractères décrits ci-dessus, notamment en appliquant des caractères indépendants.

Quand l'éducation du caractère a été bien mise en œuvre chez les élèves et est devenue une habitude, alors la moyen suivante consiste à développer les personnages existants. Ce développement du caractère doit être réalisé car les personnages formés et habitués dès le plus jeune âge permettront aux enfants ayant des besoins spéciaux de coexister avec d'autres enfants normaux et d'éliminer la dépendance vis-à-vis des autres lorsqu'ils grandiront. En outre, le rôle de l'enseignant est très important dans le développement du caractère des enfants ayant des besoins spéciaux.

Les enseignants doivent être capables de comprendre et de connaître les habitudes des enfants et la bonne méthode dans la réalisation du processus d'apprentissage. L'utilisation du média de l'apprentissage peut faciliter et aider les enseignants à fournir le matériel d'apprentissage enseigné. Les enseignants de l'école primaire d'Anargya ont déjà utilisé le média d'apprentissage pendant le processus d'apprentissage. L'un d'entre lui est l'utilisation des médias d'écriture comme les dons matériels d'apprentissage aux élèves. À l'école primaire d'Anargya, les dons matériels d'apprentissage se fait généralement par le média de supports écrits tels que PDF, Word et d'autres documents. Les dons médias d'écritures ennuiant parfois les élèves et n'acquiescent pas une compréhension profonde autrement qu'avec les conseils et la direction de l'enseignant.

Les médias audiovisuels sont l'un des différents types de médias d'apprentissage qui a son propre intérêt pour les élèves ayant des besoins spéciaux, notamment en termes de développement du caractère. Les médias audiovisuels qui peuvent être appliqués dans l'apprentissage sont les films animés. Munir (2012) a expliqué que l'animation peut aider et faciliter le processus d'apprentissage effectué et les élèves s'intéressent à ce qu'ils apprennent, bien sûr dans l'aspect cognitif. Des films animés rendent les élèves amusants et heureux en voyant les personnages de la vidéo. Ensuite, la présence d'images animées et d'accompagnements sonores de divers personnages permet aux élèves ayant des besoins spéciaux d'imaginer de manière aussi créative que possible à partir de la visualisation de films animés (Pratiwi, 2011).

L'utilisation de films animés peut également appliquer des activités de la littérature

concernant le développement du caractère. À partir de l'affichage de visualisation qui est des dessins animés et des images mouvantes, la livraison de matériel d'apprentissage et de messages moraux et à l'éducation des caractères peut permettre aux élèves ayant des besoins spéciaux de comprendre l'histoire et de capturer les informations transmises. En utilisant des films animés d'apprentissage, les élèves ayant des besoins spéciaux peuvent réaliser des activités de la littérature. L'utilisation des méthodes différentes de celles habituelles par rapport au média d'écriture peut également être appliquée parce que les médias films animés ont un contenu d'histoire et des sujets adaptés aux besoins des élèves ayant des besoins spéciaux à l'école primaire d'Anargya.

Les contes de fées sont l'un des médias films animés qui peuvent être appliqués aux élèves ayant des besoins spéciaux à l'école primaire d'Anargya. Les contes de fées ont des histoires qui ne sont pas de vrais événements et peuvent divertir les enfants. Il y a des valeurs et des leçons apprises de ces contes de fées (Habsari, 2017). Les contes de fées peuvent rendre les enfants plus détendus et avoir un effet sur la croissance mentale des enfants. Les enfants peuvent développer leur personnalité pour produire de bonnes personnalités, notamment en termes de développement du caractère des élèves avec besoins spéciaux (Ipriansyah, 2011).

Les caractères des médias vidéo d'apprentissage des contes de fées peuvent se présenter dans des caractères que l'on peut retrouver dans la vie de tous les jours comme les 18 caractères qui ont été décrits par la ministère de l'éducation nationale. Avec l'application de caractères dans les contes de fées, le développement du caractère effectué par les élèves ayant des besoins spéciaux donne des résultats optimaux et les élèves peuvent penser compétents et indépendants.

Dans cette recherche, les contes de fées composés pour les élèves ayant des besoins spéciaux à l'école primaire d'Anargya sont des contes de fées originaires de France. L'utilisation de contes de fées de France dans la création de films animés est due au fait qu'il existe beaucoup d'œuvres créées par des écrivains français.

Jean de la Fontaine est l'un des écrivains français les plus respectés et les plus célèbres du

XVIIe siècle. Le conte de fées de Jean de la Fontaine est bien connu dans le monde entier, notamment en Indonésie. Les œuvres créées par Jean de la Fontaine existent déjà et sont dispersées dans des livres ou des écrits en Indonésie. Le contenu du conte de Jean de la Fontaine raconte une fable avec une histoire racontée par les personnages sous la forme d'animaux qui peuvent parler et se déplacer comme les humains. L'une des œuvres créées par Jean de la Fontaine est le conte "Le Lion et le Rat" qui raconte la vie d'un lion et d'une souris (Guibert, 2020).

Nous avons cité quelques recherches pertinentes comme référence principale. Zehetner (2013) a exposé des contes de fées sont un aspect important qui est très remarqué dans cette recherche, en particulier à l'ère actuelle qui a connu un développement technologique assez rapide et la vie moderne. La pertinence des contes de fées dans la vie, en particulier dans la phase de développement d'une personne, est très influente et a une relation avec la corrélation émotionnelle.

Melvina (2014) a décrit les avantages des contes de fées pour les enfants qui est un moyen de construire des valeurs et du caractère chez les enfants. Les résultats de cette recherche sont sur les valeurs positives des contes de fées et le développement du caractère des enfants. Les contes de fées est également un moyen efficace d'introduire la culture et la morale aux enfants. L'activité de la lecture des contes de fées peut se faire par les parents, par les enseignants car la culture de la lecture doit être relancée de méthode passionnante et amusante. Donc, cette culture a un impact positif sur les enfants eux-mêmes.

Syofiani et ses collègues (2018) s'est concentré sur la formation du caractère des enfants de l'école primaire avec une culture littéraire par les médias des contes de fées. La littérature avec les contes de fées est une culture qui a longtemps été abandonnée par les parents. Par conséquent, cette recherche traite de la culture littéraire à l'aide des contes de fées. L'inculcation de la culture et du caractère doit être appliquée dès le plus jeune âge, comme l'exemple du développement du caractère et de la lecture des contes de fées qui a été mise en œuvre à l'école primaire de Khaira Ummah.

La recherche de Suradji (2019) a décrit et s'est concentré aux enfants ayant des besoins spéciaux de l'école primaire spéciale de 45 Babat

Lamongan dans le cas de l'application des valeurs de caractère. Les résultats de cette recherche sont qu'il y a trois caractères qui sont appliqués dans l'apprentissage. Ils sont le caractère de curiosité, amitié ou communicatif, et protection de l'environnement. L'inculcation du caractère dans l'école primaire spéciale de 45 Babat Lamongan est effectuée lentement et progressivement aux élèves par l'enseignant afin que les élèves puissent comprendre un caractère et puissent bien l'appliquer, notamment dans l'apprentissage.

La Recherche menée par Tejawati et ses amis (2019) a expliqué du caractère Hela comme l'un des caractères pouvant représenter un enfant autiste. Hela est un caractère fictif animé amical, joyeux et attentionné. Hela a également expliqué la définition de l'autisme, la différence avec les enfants normaux en général. Elle donne la motivation et les vues générales envers les enfants normaux en général afin que les attitudes négatives ne surviennent pas comme les cas d'isolement, intimidation et les autres.

La recherche menée par Andriyanto et ses amis (2020) traite du développement du caractère des élèves par le média de la conte de Saka Magetan. Le développement du caractère des enfants est pertinent et avoir la corrélation du conte de fées local comme le conte de Saka Magetan. Dans ce conte, il y a quatre valeurs de caractères. Ils sont protection sociale, responsabilité, politesse et amour de l'affection. La formation du caractère est obtenue en utilisant des contes de fées locaux de la ville de Magetan.

Dans la base et la référence des recherches ci-dessus, il existe des similitudes et des différences avec cette recherche. Les similitudes sont l'utilisation des médias des contes de fées comme le développement du caractère des enfants. Les élèves ayant des besoins spéciaux ont également discuté dans la recherche. Tandis que les différences sont l'objet de la recherche et le type du média dans la recherche.

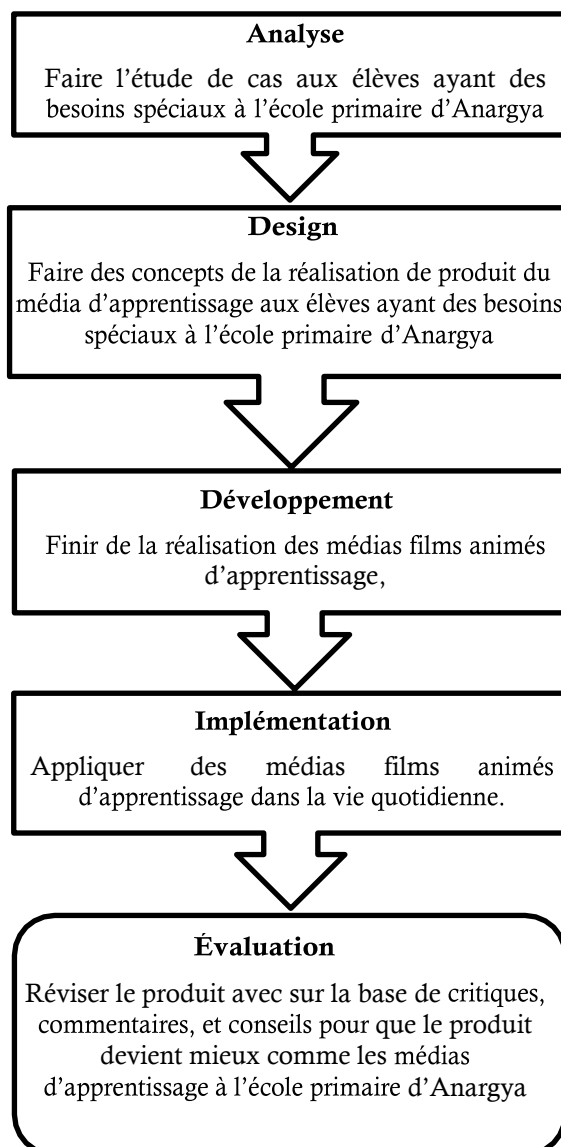
Sur la base du contexte de la recherche qui a été décrit, nous avons mené une recherche sur la développement des fables des films animés de Jean de la Fontaine comme média de l'éducation du caractère dans le but de connaître la forme de l'apprentissage des médias des films d'animés et savoir faire quels caractères étaient dans la vidéo.

## LA METHODOLOGIE

La recherche sur le développement des films animés comme média de l'éducation du caractère est menée à l'aide de la recherche et du développement R&D (Recherche et Développement). L'approche utilisée est le modèle ADDIE (Analyse, Design, Développement, Implémentation, Évaluation). Le modèle est utilisé pour produire certains produits et peut être appliqué dans l'éducation. Le modèle ADDIE est également un modèle qui peut être appliqué dans divers types de processus d'apprentissage comme la production de médias, de matériel pédagogique, de stratégies d'apprentissage et de modèles d'apprentissage.

Dans cette recherche, le modèle ADDIE a été appliqué en utilisant des films animés d'apprentissage avec le développement de caractère. L'objectif de la recherche de développement des films animés s'adresse aux élèves de cinquième spéciale de l'école primaire d'Anargya. Ils sont trois enfants, Natzan, Farel et Bram, l'enseignant de cinquième spéciale de l'école primaire d'Anargya, les experts pour donner des conseils et évaluer sur les films animés qui ont été développés. Nous avons élaboré trois questionnaires comme base de raisonnement du développement des films animés d'apprentissage, notamment en réalisant d'abord un questionnaire pour connaître les besoins des enfants ayant des besoins spéciaux concernant l'utilisation des médias. De plus, il existe un questionnaire de validation des médias qui s'adresse aux experts des médias pour connaître l'évaluation et les médias réalisés. Le dernier questionnaire se présentait sous la forme d'un questionnaire d'évaluation du film d'animation d'apprentissage. Ce questionnaire a été adressé aux titulaires de classe et aux directeurs de l'école primaire Anargya comme un questionnaire pour connaître les résultats et les effets des films d'animation donnés. Les résultats du calcul de ce questionnaire total sont basés et appliqués à l'aide d'une échelle de Likert qui contient cinq critères de succès pour un produit commençant par la catégorie très pauvre (0%-20%), moins (20%-40%), assez (40%-60%), bon (60%-80%), très bon (80%-100%) (Sugiyono, 2016).

Voici les étapes de la modèle ADDIE :



## LA DISCUSSION

D'après la recherche sur la développement avec la modèle ADDIE qui a été menée, les résultats de la recherche sont comme suivante :

### 1. Analyse

La première étape du modèle ADDIE est l'analyse. Cette étape est menée en analysant les besoins de l'école primaire d'Anargya sur les divers types d'informations et d'apprentissage appliqués aux élèves ayant des besoins spéciaux. Le résultat de l'analyse des besoins est dans l'école primaire d'Anargya nécessite un apprentissage avec de nouvelles innovations et méthodes.

Les enseignants de l'école primaire d'Anargya utilisent généralement un modèle d'apprentissage en utilisant des médias écrits comme word, pdf, etc. L'utilisation de ces médias rend les étudiants facilement ennuyés et facilement distraits par d'autres choses. L'utilisation des médias films animés d'apprentissage est l'un des médias d'apprentissage alternatifs qui peuvent être utilisés par les enseignants de l'école primaire d'Anargya car les élèves ayant des besoins spéciaux préfèrent les médias audiovisuels, les images animées en mouvement et ont également leurs propres intérêts pour les élèves ayant des besoins spéciaux. Autre que ça, en présentant des films animés d'apprentissage, l'enseignement de la littérature et du développement du caractère peut être facilement transmis car tous les éléments sont déjà dans des films animés. Des films animés aussi se réfèrent à la vision de l'école primaire d'Anargya qui a discuté de l'importance de l'éducation du caractère.

Les conclusions obtenues après faire d'une analyse des besoins des élèves ayant des besoins spéciaux à l'école primaire d'Anargya sont comme suivantes :

- Les élèves ayant des besoins spéciaux ont besoin de médias d'apprentissage audiovisuel en plus d'utiliser des médias écrits.
- En plus d'utiliser les supports écrits, les élèves ayant des besoins particuliers peuvent faire des activités de la littérature par les médias vidéo d'apprentissage.
- La nécessité des élèves ayant des besoins spéciaux de développer les caractères qu'ils ont déjà et d'appliquer l'importance de l'éducation des caractères.

Après avoir fait de l'analyse des besoins, le chercheur a partagé un questionnaire sur les besoins sur le développement des films animés d'apprentissage adressé à l'enseignant de cinquième année spéciale et à trois élèves de cinquième année spéciale avec l'aide du remplissage d'un questionnaire par ses parents. Dans le questionnaire sur les besoins, il y a des points qui deviennent la base de considération du développement du produit. Ce sont les méthodes d'apprentissage utilisées, l'utilisation de médias d'apprentissage pour les élèves ayant des besoins spéciaux, l'utilisation de caractères dans la vie quotidienne.

D'après les résultats du questionnaire sur les besoins qui a été partagé et rempli par les élèves ayant des besoins spéciaux et également l'enseignant de la classe 5 Indépendance ci-dessus, on peut conclure que sur les 30 questions données dans le questionnaire, il montre une moyenne de 135,25 avec un pourcentage de 90,17%. Ces résultats indiquent que les élèves ayant des besoins spéciaux à l'école primaire d'Anargya ont besoin d'apprendre les médias films animés comme le média de l'éducation du développement du caractère.

## 2. Design

La seconde étape du modèle de développement ADDIE est l'étape de design. Dans cette étape, il y a des processus pour faire le design du produit comme ci-dessous :

- Faire des concepts et des cadres des films animés d'apprentissage

Les films animés qui sont faits sont deux fables, ils sont la fable du Lion et le Rat et de l'Âne Vêtu de la Peau du Lion.

Voici les concepts et les cadres de la films animés d'apprentissage :

Vidéo	Titre	Caractère et Personnalité	Description des fables	Valeur des caractères
1	L'Âne Vêtu de la Peau du Lion	- L'âne (aime r de menti r aux autres , méchant, vision naire)  La Vache, le Mouton, le Loup, l'Éléphant, le Singe (Personnage Secondaire de la fable)	Cette fable raconte l'histoire d'un âne qui vit dans la forêt et qui veut se venger de ce que son ami en jouant à cache-cache. En trouvant une peau de lion dans la forêt puis l'âne la porte pour que les autres animaux le respectent et le craignent. Après ça, les autres animaux remarquèrent le camouflage de l'âne. Finalement, l'âne s'est	Amitié, communicatif, d'être soi-même

excusé et a réalisé ce qu'il avait fait. Il s'est avéré que les amis de l'âne ne voulaient pas tricher en jouant à cache-cache, mais l'âne qui a mal communiqué et pensait que ses amis trichent. Finalement, tous les animaux se sont pardonnés et ont conseillé à l'âne de toujours être lui-même et ce qu'il était et de garder l'amitié de l'autre.

2	Le Lion et Le Rat	- Le Lion (cruel, glouton, et sévère) - Le Rat (Impudent, responsable, et ami) La Serpent (cruel, lâche)	Cette fable raconte une rencontre entre un lion et un rat. Le rat est passé accidentellement devant le lion qui dort et le lion s'est réveillé. Le lion était en colère et voulait manger le rat, mais le rat a supplié le lion et a promis qu'un jour il aiderait le lion quand il aurait un danger. À la fin de l'histoire, le lion est de bons amis avec le rat car le rat aide le lion quand le lion s'est fait attraper dans un filet tendu par des humains.	S'aider des autres, amour de la paix, amitié
---	-------------------	--	---	--

Ainsi la gentillesse du rat est faite au lion. Le lion rend la gentillesse du rat en aidant et en sauvant le rat quand il est poursuivi par le serpent.

#### b. Rédiger un script des films animés d'apprentissage

Le script des fables est fait après avoir rédigé la conception et le cadre de la fable. Le script est différent de la fable originale car les films animés sont différents des autres films animés. À la fin de la fable, il y a une scène supplémentaire pour les messages moraux et les exercices afin que les élèves puissent être formés et améliorer leurs capacités de réflexion. Les exercices proposés portent sur la fable qui a été jouée dans la vidéo autres, précédente.

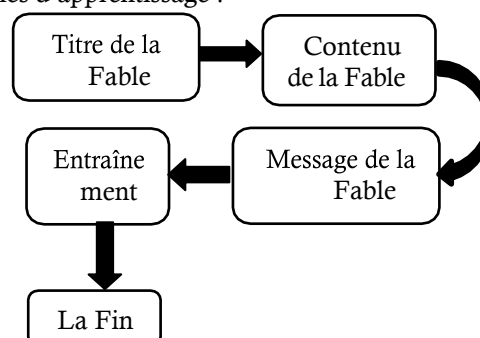
#### c. Utiliser de programmes ou d'applications de la des films animés d'apprentissage

Les applications que les chercheurs utilisent amitié pour faire des produits utilisent des applications sur des appareils mobiles, ce sont Movie Studio, Sketchbook, Kinemaster, et les applications qui s'exécutent sur un PC sont Adobe Premiere Pro et Adobe After Effects.

#### d. Créer les designs de caractère dans la fable

#### e. Rédiger et ajuster du cadre des films animés d'apprentissage

Voici l'ordre d'arrangement des films animés d'apprentissage :



### 3. Développement

Dans cette étape, le média des films animés est rédigé à partir des conceptions qui ont été réalisées précédemment. La vidéo commence par faire la première fable le Lion et le Rat, puis après qu'il soit terminé, ensuite rédiger de deuxième fable l'Âne Vêtu de la Peau du Lion. Dans la fable le Lion et le Rat,



la caractère du rat et du serpent est créé via l'application Sketchbook et Adobe After Effects et tire également parti des fonctionnalités de l'application Adobe Premiere Pro.

Dans la création des fables, il commence par la création d'une scène dans l'application Movie Studio, qui est une application de création des fables pour des enfants avec des fonctionnalités assez limitées. Les scènes de cette application sont organisées sur la base de scripts des fables qui ont été créés et exécutés de manière séquentielle à partir du prologue des fables, du dialogue entre les fables, des complications des fables et également de la fin des fables. Ensuite, Les scènes créées sont combinées et modifiées en vidéo dans l'application de Kinemaster en ajustant le cadre des films animés d'apprentissage décrits précédemment.

La fable du Lion et le rat et l'Âne Vêtu de la Peau du Lion a le résultat final au format mp4 avec une taille de 672 Mo et 2,26 Go.

Après que tous les films animés sont créés, il doit d'abord être validé par des experts afin de connaître le niveau de faisabilité et le manque de produits comme le média d'apprentissage. Voici les validateurs du produit des films animés d'apprentissage :

N°	Nom du Valideur	Status	Notes des Médias	Commentaires
1	Pratama Bayu Widagdo, S.Sn., M.Ds	Expert en Média	75 du score total 95	La présentation des fables et des animations est assez bien, simple, facile à comprendre pour les enfants. Dans certains caractères ne sont pas cohérents visuellement, par exemple, le caractère de la souris n'est pas cohérent avec le style visuel global. Pour les présentations de texte longues et multilignes, nous vous recommandons d'utiliser l'alignement

2	R. Agus Eko Santoso, SE	Maître Pédagogue	143 du score total 155	à gauche, par exemple dans les quiz. Continue ton travail ! Bonne chance pour la suite
---	-------------------------	------------------	------------------------	--

Les résultats obtenus à partir du calcul du questionnaire de validation par les experts se sont élevés à 87,2 % sur la base de l'échelle de Likert, nous pouvons conclure que le produit des films animés d'apprentissage vaut entre 80 % - 100 % et a une échelle de 5 ce qui signifie dans la catégorie très bon. Le résultat de la valeur du produit films animés vaut 109 de la valeur totale de 125. Les résultats de ce questionnaire de validation indiquent que l'apprentissage des films animés peut être continué à l'étape suivante de l'ADDIE, implémentation. mais avant de passer à l'étape suivante. Il est nécessaire de réviser le produit d'abord sur la base des commentaires fournis par des experts.

La révision des films animés se trouve dans la partie du texte et visualisation où la position et le format doivent être modifiés dans un alignement justifié. Cette révision a été donnée par le maître de la conception de communication visuelle alors que les maîtres pédagogues n'ont pas fourni de révisions des produits.

#### 4. Implémentation

Cette étape est menée en quatre jours, du 1er mars 2022 au 4 mars 2022 à l'école primaire d'Anargya. Cette implémentation s'adresse aux élèves de cinquième année spéciale, Ils sont Bram, Natzan, Farel. Dans cette phase, deux observateurs ont été assistés, Elles sont Khotim Pratiwi comme l'enseignant des élèves de cinquième année spéciale et Natalia Minaswari, S. Psi comme directrice de l'école primaire d'Anargya. Les films animés d'apprentissage reçoivent une vidéo par jour avec deux fois répétition de voir la vidéo afin que les élèves ayant des besoins spéciaux puissent explorer davantage les fables racontées. Voici les réponses des élèves ayant des besoins spéciaux pendant la phase d'implémentation :

##### a. Bram

Bram est l'élève le plus actif et l'élève qui prête attention aux fables données. Bram peut également bien lire le texte et les exercices sont également bien et correctement répondus.



Dans la lecture des vidéos, Bram mentionne souvent les caractères qui apparaissent dans la fable.

b. Farel

Farel a assez bien suivi la lecture des films animés. Puisque Farel a encore du mal à parler, Farel ne peut pas lire le texte des fables mais il peut répondre correctement aux questions avec l'aide de l'enseignant de la classe.

c. Natzan

Natzan peut bien suivre les films animés d'apprentissage mais demande parfois de l'attention pour rester en place pour faire attention à la vidéo donnée. En répondant aux questions et en lisant le texte, Natzan est capable de lire et de bien répondre mais a toujours besoin de l'aide de l'enseignant de la classe.

Tout ce processus, cette étape d'implémentation s'est bien déroulée. Les élèves ayant des besoins spéciaux suivent et prêtent également attention aux films animés d'apprentissage donnés même s'il y a quelques obstacles, comme le besoin d'incitations pour pouvoir répondre correctement, la direction et l'aide des enseignants de la classe et des chercheurs.

## 5. Évaluation

La dernière étape de la modèle ADDIE est l'étape d'évaluation. Après avoir fait l'étape d'implémentation des médias films animés d'apprentissage pour les élèves ayant des besoins spéciaux de cinquième année spéciale, nous avons donné un questionnaire d'évaluation des médias films animés afin de connaître les résultats de l'application des produits qui a été donné précédemment aux élèves ayant des besoins spéciaux élèves de cinquième année spéciale. Ce questionnaire a été adressé aux observateurs dans l'étape d'implémentation, Khotim Pratiwi comme l'enseignant des élèves de cinquième année spéciale et Natalia Minaswari, S. Psi comme directrice de l'école primaire d'Anargya.

Les résultats de ce questionnaire d'évaluation ont une valeur moyenne de 199 sur le score total de 250 et un pourcentage de 79,6%. En utilisant une échelle de Likert, les résultats du questionnaire sur l'application des produits films animés d'apprentissage se situent dans la bonne catégorie, qui se situe entre 60 % et 80 %. La conclusion obtenue à partir des résultats du questionnaire d'évaluation est que des films animés d'apprentissage de la fable l'Âne Vêtu de la Peau du

Lion et du Lion et le Rat peut être utilisée et appliquée à l'école primaire d'Anargya comme une nouvelle méthode d'apprentissage, facilitant la tâche des enseignants dans l'apprentissage. Le média de l'éducation et du développement du caractère peut être transmis par le biais des médias films animés.

## LA CONCLUSION

Selon les résultats de l'analyse en générale des données dans cette recherche, nous pouvons conclure que l'apprentissage des médias films animés peut être utilisé et appliqué comme Le média de l'éducation et du développement du caractère pour les élèves ayant des besoins spéciaux dans l'école primaire d'Anargya. Il s'agit des résultats d'un questionnaire sur les médias de films animés créés et partagés. En commençant par faire une analyse des besoins dans l'école primaire d'Anargya, puis en partageant des questionnaires sur les besoins aux élèves ayant des besoins spéciaux de cinquième année spéciale et aux enseignants de cinquième année spéciale avec un pourcentage de 90, 17%, ce qui signifie que l'apprentissage des médias films animés est nécessaire dans l'école primaire d'Anargya afin que les médias peuvent être faits. Ensuite, les médias films animés qui a été rédigé est validé par des experts à l'aide d'un questionnaire de la validation de produit et obtient des résultats à un pourcentage de 87,2% et est inclus dans la très bonne catégorie. Les résultats du questionnaire de la validation ont également été équipés de révisions fournies par des experts. Le dernier questionnaire est un questionnaire sur l'évaluation des médias films animés qui est partagé après faire de l'étape d'implémentation des médias aux élèves ayant des besoins spéciaux de cinquième année spéciale. Les résultats du questionnaire sont de 79,6%, ce qui est dans la bonne catégorie pour que les médias puissent être utilisés comme matériel d'apprentissage à l'école primaire d'Anargya.

## BIBLIOGRAPHIES

- Abbas, E. W. (2014). *Pendidikan Karakter* (R. Warnidah (ed.)). Wahana Jaya Abadi.
- Andriyanto, O. D., Supratno, H., Ernawati, Y., & Darni. (2020). *Building Student Character Through Javanese Children ' s Story Dongeng Saka Magetan*. 491(Ijcah), 1137–1143.

- Desiningrum, D. R. (2016). *Psikologi anak berkebutuhan khusus*. Psikosain.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemdikbud RI. (2020). *Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka* (pertama). <https://doi.org/10.31219/osf.io/ujmte>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). Kerangka Acuan Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2010. In *Buku Kementerian Pendidikan Nasional*.
- Fauziah, N. (2020). The concept of family's harmony in multiple cultural settings, what about the family harmony with autism children in indonesia? A literature study. *The Family Journal*, 28(4), 365-370.
- Guibert, E. (2020). *Fables Jean de La Fontaine* (F. Lemerrier (ed.)). Image Press Édition.
- Habsari, Z. (2017). Dongeng sebagai pembentuk karakter anak. *Kajian Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 21-29.
- Hidayat, A. (2009). PENGARUH DONGENG DALAM MASA KANAKKANAK TERHADAP PERKEMBANGAN SESEORANG. *Yinyang: Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*, 4(2), 335-344.
- Ipriansyah. (2011). *Peran Dongeng bagi Perkembangan dan Pembentukan Kepribadian Anak*. XVI, 77-92.
- Melvina. (2014). *STORY TELLING IN TEACHING CHILDREN VALUES AND BUILD CHARACTER*. 328-332.
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58, Issue 12). Alfabeta.
- Pratiwi, S. (2011). *Psikologi Anak Berkebutuhan Khusus* (Priyono (ed.); Pertama). Semarang University Press.
- Pursitasari, I., Allenidekania, A., & Agustini, N. (2020). Appreciation family support and the abilities of children with special needs to maintain personal hygiene: an Indonesian case study. *Pediatric reports*, 12(S1), 39-43.
- Sakti, B. P. (2017). Indikator Pengembangan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Magistra*, 101, 1-10.
- Sophya, I. V. (2018). Membangun kepribadian anak dengan dongeng. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 2(1), 183-199.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suradji, M. (2019). *Pendidikan Karakter Pada Anak Berkebutuhan Khusus ( Studi Kasus di SDLB 45 Babat Lamongan )*. 2(2), 226-236.
- Syofiani, Ws, H., Syahrul, R., Agustina, & Mukhaiyar. (2018). *Culture of Literacy through Folklore Text as Efforts to Improve Student Character in Islamic Primary School Khaira Ummah*. 263(Icile), 174-178.
- Tejawati, A., Aulia, H., Firdaus, M. B., Suandi, F., Lathifah, & Anam, M. K. (2019). PEMANFAATAN VIDEO DAN ANIMASI DENGAN KARAKTER HELA PADA Pandangan Umum Terhadap Anak PENGIDAP AUTISTIK. *Informatika & Rekayasa Elektronika*, 2(2), 62-71.
- Zehetner, A. (2013). Why fairy tales are still relevant to today ' s children. *Paediatrics and Child Health*, 1-2. <https://doi.org/10.1111/jpc.12080>