

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLOTAGON PADA TEMA 1 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 1 KELAS VI

Talitha Lutfiyah Kurtubi¹, Dr Surti Kurniasih M.Si², Rukmini Handayani M.Pd³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Pakuan

¹Talithalutfiyah123@gmail.com, ² surtikurniasih@unpak.ac.id,

³ rukminihandayani@unpak.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the development of Plotagon-Based Learning Media in the Let's Save Animals and Plants sub-theme in class VI SDN Bantarjati 5 Bogor, as well as determine the suitability of learning media in the learning process. The method used in this research is the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). In this research, validation tests were carried out on media experts, material experts and language experts to develop and perfect Plotagon-based learning media products for students. The data results from media expert validation were 100%, which means it is very feasible to implement, the results from material experts were 86%, which was stated to be very feasible to implement, and the results from language experts were 100%, which means it was very feasible to implement. And based on a limited trial conducted with class VI students, 28 students obtained a score suitable for use of 73.8%, which means that Plotagon-based learning media is suitable for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Plotagon.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon pada Subtema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan di kelas VI SDN Bantarjati 5 Bogor, serta mengetahui kelayakan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pada penelitian ini dilakukan uji validasi kepada para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengembangkan dan menyempurnakan produk media pembelajaran berbasis Plotagon kepada peserta didik. Hasil data dari validasi ahli media 100% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan, hasil dari ahli materi 86% yang dimana dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan dan hasil dari ahli bahasa 100% yang artinya sangat layak diimplementasikan. Serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas VI sebanyak 28 peserta didik memperoleh nilai yang layak untuk digunakan sebesar 73,8% yang artinya media pembelajaran berbasis Plotagon ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Plotagon.

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran pada saat ini, membutuhkan sarana dan

prasarana untuk menunjang proses pembelajaran tersebut agar terciptanya proses belajar mengajar

yang efektif yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang bermakna dalam bentuk penguatan konsep. Hal ini dapat diawali dengan adanya suatu pengembangan konsep pembelajaran. Untuk menunjang proses pembelajaran pada era perkembangan teknologi seperti saat ini guru sebagai fasilitator dituntut dapat memberikan pelayanan pembelajaran dalam bentuk menyediakan fasilitas belajar guna memberikan kemudahan dalam kegiatan pembelajaran bagi peserta didik. Memberikan pengajaran yang kreatif dan inovatif merupakan hal yang dapat menarik minat belajar peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah dengan menciptakan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan juga materi yang dipelajari dengan harapan akan tercapainya tujuan pembelajaran dan juga dapat mengembangkan tingkat berpikir peserta didik yang lebih aktif.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat menunjang proses pembelajaran berupa penyampaian informasi, dan merangsang minat belajar peserta

didik sehingga terciptanya proses pembelajaran yang efisien. (Muhson, 2010) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar. Berbagai macam media yang banyak digunakan dalam pembelajaran berupa audio, visual, gambar, peta dan lain sebagainya. Namun ada beberapa media pembelajaran yang belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu media audio-visual dalam bentuk animasi.

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

B. Metode Penelitian

Media pembelajaran berbasis plotagon termasuk dalam penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai research and development (R&D). Menurut Sugiyono (2013:331) Penelitian dan pengembangan adalah

metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Layak
$60\% < x \leq 80\%$	Layak
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Layak
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Layak

produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru dalam proses pengembangan.

Metode angket digunakan untuk mengetahui suatu produk dengan menguji validasi produk yang kami kembangkan. Untuk menjaga kualitas instrumen, maka perlu diperoleh opini dari ahli atau dengan kata lain perlu validasi(Hikmah & Purnamasari, 2017). Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi ahli materi, ahli media, validasi ahli bahasa, pengguna (Guru), dan respon siswa. Untuk mengevaluasi media pembelajaran diperlukan 1 ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli bahasa, 1 guru kelas, 28 siswa. Data validasi ini

kumpulkan melalui penyebaran angket. Berikut skala penilaian validasi produk menggunakan skala likert.

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi Ahli

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang Baik (KB)	2
Tidak Baik (TB)	1

Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi ahli akan dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut (Herwati, 2016:32) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Analisis Data Hasil Respon Guru dan Siswa

Hasil angket respon guru dan siswa akan dianalisa menggunakan

rumus sebagai berikut (Herwati, 2016 : 32)

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Kemudian hasil dari presentase dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang respon guru dan siswa, kriteria interpretasi skor menurut skala likert adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kemenarikan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat Menarik
$60\% < x \leq 80\%$	Menarik
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup Menarik
$20\% < x \leq 40\%$	Tidak Menarik
$0\% \leq x \leq 20\%$	Sangat Tidak Menarik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon Pada Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas VI” telah dilaksanakan dengan tahapan model Pengembangan ADDIE pada

penelitian Research and Development (R&D). Media video animasi berbasis aplikasi plotagon merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini.

Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Plotagon

Hasil Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Plotagon

Kami melaksanakan validasi uji kelayakan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Penilaian ahli merupakan metode untuk menentukan kinerja produk dengan menambahkan nilai pada produk yang sedang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran dan mengetahui kelemahan dari media tersebut. Berikut pemaparan analisis data dan tanggapan dari para ahli tersebut.

a. Validasi Ahli Media

Validator ahli media pada pengembangan ini merupakan seorang dosen di Universitas Pakuan yang menguasai dibidang ilmu komputer yang bernama M. Iqbal Suriansyah, M.Kom Berikut adalah hasil penilaian oleh ahli media terhadap video animasi pada

Subtema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Presentase	Kriteria
Visual	Kesesuaian tampilan dengan background	100 %	Sangat layak
	Kombinasi warna yang menarik		
	Kesesuaian penempatan gambar dan animasi		
	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas		
	Animasi tulisan yang ditampilkan jelas dan menarik		
	Ilustrasi mudah dipahami dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari		

Audio	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi	93,33%	Sangat layak
	Suara yang disajikan jelas		
	Antara suara dengan animasi sesuai		
Kualitas	Kualitas video bagus	100 %	Sangat layak
Isi	Isi video runtut sesuai materi	100 %	Sangat layak
Rata-rata		98,2 %	Sangat layak

Berdasarkan hasil rata-rata persentase validasi secara keseluruhan menunjukkan kriteria “Sangat Layak” dengan rata-rata 98,2%. Adapun komentar dan saran dari ahli media yaitu mengubah volume pada musik dalam video animasi menjadi lebih kecil agar suara penjelasan materi atau narator dapat lebih jelas dan terdengar.

b. Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan ini bernama Nurlinda Safitri, M.Pd Berikut adalah hasil

penilaian oleh ahli media terhadap video animasi pada Subtema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Presentase	Kriteria
Kelayakan isi	Kesesuaian isi dengan KD dan Indikator background	85 %	Sangat layak
	Penyajian materi yang sistematis		
	Ilustrasi yang mendukung kejelasan materi		
	Penampilan video menarik		
Kelayakan Penyajian	Kemudahan memahami materi menggunakan media video animasi	80 %	Sangat layak
	Kesesuaian kombinasi warna, tulisan, dan gambar		
	Kejelasan ilustrasi gambar		
Kelayakan	Struktur kalimat yang	86,67 %	Sangat layak

bahasa	digunakan jelas		
	Bahasa yang digunakan komunikatif		
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD		
Rata-rata		84 %	Sangat layak

Berdasarkan hasil rata-rata presentase validasi ahli materi yaitu 84%, menunjukkan bahwa materi dalam media video animasi berbasis aplikasi Canva tersebut termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Komentar dan saran dari ahli materi yaitu penambahan slide gambar animasi pergerakan hewan dan tambahkan nama hewan dan contoh hewan dari setiap habitat.

c. Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam produk pengembangan produk ini yaitu Stella Talitha, M.Pd. merupakan dosen dilingkungan universitas paku. Ahli bahasa memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap produk video animasi. Aspek yang dinilai dalam validasi yang dinilai meliputi kesesuaian bahasa dan komunikatif mendapatkan penilaian sangat layak yaitu dengan presentase 100% dari

hasil penilaian ahli bahasa terhadap video animasi pada Subtema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian hasil pengembangan dan uji coba media pembelajaran berbasis plotagon pada Subtema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis plotagon pada Subtema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Pada langkah pertama dilakukan analisis kebutuhan di SDN Bantarjati 5 Bogor khususnya pada kelas VI dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru serta siswa dan memperoleh bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi pada pengembangan media pembelajaran dan diperlukannya media pembelajaran yang efektif dan bervariasi. Tahap kedua dilakukan perencanaan dan pengembangan produk media pembelajaran, setelah produk selesai divalidasi kepada para ahli yakni ahli media ahli materi, dan

ahli bahasa untuk mengidentifikasi kekurangan dan membuat item yang dihasilkan lebih baik untuk menghasilkan produk akhir. Plotagon memiliki *tools* yang mudah digunakan, Pendesain hanya perlu memilah latar belakang atau *Background* dan memasukkan teks (*script*) kedalam cerita dalam mendesain animasi. Sehingga tidak perlu ada pelatihan tertentu untuk dapat membuat media pembelajaran berbasis plotagon. Tahap keempat yakni penerapan dan uji coba dilakukan pada siswa kelas VI sejumlah 28 orang siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis plotagon pada Subtema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan. Tahap kelima yakni mengetahui respons guru dan siswa pada produk yang dikembangkan dan memperoleh respons positif.

2. Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran berbasis plotagon pada Subtema Ayo Selamatkan Hewan dan Tumbuhan sangat layak digunakan, hasil persentase yang diperoleh ahli media sebesar 100%, hasil validasi ahli materi 86%, dan hasil validasi ahli bahasa 100%. Kemudian, berdasarkan hasil respons guru

dan siswa memperoleh persentase sebesar 100% untuk respons guru yang artinya sangat layak digunakan dan memperoleh persentase 73,8% untuk respons siswa yang artinya layak digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Altika, D.A.N. (2020) *Pengembangan Model Pembelajaran Kewirausahaan Melalui Penggunaan Teknologi Internet Sebagai Media Pembelajaran..* Tangerang Selatan: Indocamp.
- Amrina, Adam Mudinillah, S.M.I. (2022) 'Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN', *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam*, 3(1), pp. 31–43.
- Arifannisa. *et al.* (2023) *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.* Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Audie, N. (2019) 'Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).*, 2(1), pp. 589–590.
- Aulia, I. *et al.* (2022) 'Pengembangan Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III Sekolah Dasar'. 6(2), pp 9744-9751.
- Cahyadi, A. (2019) *Pengembangan Media dan Sumber Belajar.* Serang Baru : Penerbit Laksita Indonesia.
- Dewi, N. *et al.* (2021) *Pengembangan Media dan Alat Peraga.* Mungkid, Jawa Tengah: Pustaka Rumah Cinta.
- Dwi, M. (2022) 'Pembuatan Animasi Plotagon untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia'. 2(1), pp 2807-2316.
- Fansury, H.A., Rahman, M.A. and Jabu, B. (2021) *Developing Mobile English Application as Teaching Media: Pengembangan Aplikasi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran.* 1st edn. Edited by R. Gunadi. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Gawise. *et al.* (2022) 'Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar', 4(3), pp 3575-3581.
- Ilyasa, R. (2018) 'Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akutansi', 16(1), pp 98-107.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018) 'Manfaat Media Pembelajaran', *FITK UIN-SU Medan*, VII(1), pp. 88–100.
- Jediut, M. *et al.* (2021) 'Manfaat Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19', 2(2), pp. 1–5.
- Nurdyansyah. (2019) *Media Pembelajaran Inovatif.* Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press
- Rahayu, T.P. *et al.* (2022) 'Pengembangan Media Media

pembelajaran Menggunakan Plotagon Siswa Sekolah', 10, pp. 47–56.

Rahmawati, A & Hikmah, K. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo'. 6(2), pp 225-241.

Sa'diyah, A. *et al.* (2021) 'Kolaborasi Flipped classroom dengan media plotagon dalam pembelajaran menulis teks persuasi' 9(2). pp 63-72.

Salma, F. (2018). 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire dan Plotagon'. Digital Digital Repository Universitas Jember Jember, 1–53.

Safinatu, F. (2018) 'Pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk cerita animasi berbantuan lectora inspire dan plotagon pada sub pokok bahasan perbandingan senilai dan tidak senilai'.

Sumarni, N. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Plotagon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Kota Jambi'.

Artikel in Press :

Sholihatin, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik. Prosiding Konferensi Nasional

Bahasa Arab, 1986, 320–326. Available at: <http://prosiding.arabum.com/index.php/konasbara/article/viewFile/718/664>

Indriani, E.D., Dewi, D.A. and Furnamasari, Y.F. (2021) 'Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), pp. 1123011235. Available at: <https://www.iptam.org/index.php/iptam/article>

Lia, S. (2022) 'Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan', (8.5.2017), pp. 2003–2005. Available at: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>.

Nurrita, T. (2018) 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), p. 171. Available at: <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

Jurnal :

Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S. and Halimah, S. (2020) 'Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd', *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2(3), pp. 386–395. Available at: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.

Magdalena, I. *et al.* (2021) 'Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak

Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2
Sepatan', pp. 417–427.
Available at:
[https://ejournal.stitpn.ac.id/index
.php/](https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/)

Suryaman, Y.S. (2022)
'Pengembangan Media Media
pembelajaran Berbasis', *Jurnal
Cakrawala Pendas*, 8(3), pp.
841–850. Available at:
[https://doi.org/dx.doi.org/10.319
49/jcp.v8i2.257](https://doi.org/dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.257).

Thohir, M. et all. (2021). 'Prelude
Aplikasi Plotagon Story
Untuk Keterampilan Berbicara
Pada Pembelajaran Bahasa
Arab Sesuai KMA 183 Tahun
2019'. Tadarus: Jurnal
Pendidikan Islam, 10 (1), pp 1-
12.