

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PADA MATERI BUMI BERUBAH BERBANTUAN APLIKASI PLOTAGON

Salsa Nanda Hidayat¹, Resyi A. Gani², M. Ginanjar Ganeswara³

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

Alamat e-mail: ¹slnandahidayat11@gmail.com, ²resyiabdulgani25@gmail.com
³mg.ganeswara@unpak.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop animated learning media using the Plotagon application for the topic "Changing Earth" for fifth-grade students at SDN Bantarkemang 2 Elementary School. The background of this research is the declining level of student understanding when learning from textbooks, the lack of media development in the school, and the need for more varied learning media. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The developed product is an animated media that presents learning scenarios through virtual characters and interactive narration. Validation was carried out by media experts, language experts, subject matter experts (lecturers), and subject teachers. The validation results indicate that the developed media is highly feasible, with expert assessments showing 85% feasibility in the first stage and 97% in the second stage. A pre-test and post-test were also conducted with 31 fifth-grade students. The trial showed a positive response and improved understanding of the material. Therefore, animated media assisted by Plotagon can serve as an engaging and effective alternative for delivering the topic of "Changing Earth."

Keywords: Animated media, Changing Earth, Plotagon

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi "Bumi Berubah" untuk peserta didik kelas V di Sekolah Dasar SDN Bantarkemang 2. Latar belakang penelitian ini adalah tingkat pemahaman peserta didik menurun dalam memahami materi pelajaran yang terdapat pada buku, minimnya pengembangan media pembelajaran di sekolah tersebut, dan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan *Research And Development (R&D)* dengan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Hasil pengembangan berupa media animasi yang menampilkan skenario pembelajaran dengan karakter virtual dan narasi interaktif. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi (dosen), ahli materi (guru). Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan yang diberikan oleh para ahli pada tahap pertama sebesar 85% dan pada tahap

kedua sebesar 97%. Serta uji coba *pre-test* dan *post-test* dilakukan kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 31 peserta didik. Uji coba kepada peserta didik menunjukkan respon positif media animasi yang digunakan. Dengan demikian, media animasi berbantuan *Plotagon* dapat menjadi alternative pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menyampaikan materi Bumi Berubah.

Kata Kunci: Bumi Berubah, Media Animasi, *Plotagon*

A. Pendahuluan

Pada saat ini di Sekolah Dasar menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di kelas, media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami. Penggunaan media pembelajaran juga membantu meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan dan menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar. Memasuki era *Society 4.0* teknologi digital semakin maju dan mengalami evolusi yang semakin pesat sehingga guru diharuskan untuk membuat pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur dengan memanfaatkan teknologi digital.

Memberikan pengajaran yang efektif dan inovatif merupakan hal yang dapat menarik minat belajar peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan

serta mudah dipahami oleh peserta didik. Saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin relevan dengan penerapan cara efektif seperti menggunakan media animasi. Media animasi merupakan media yang memiliki kemampuan untuk mengirimkan sinyal suara dan gambar secara berurutan yang membuat proses komunikasi lebih mudah. Aplikasi *Plotagon* menawarkan kemudahan dalam menciptakan animasi yang menarik dan interaktif, sehingga diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep kompleks dengan lebih baik.

Masalah tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya pemanfaatan sarana dan prasarana yang tersedia, kurangnya kemampuan guru dalam menguasai teknologi, dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Oleh karena itu, aplikasi video editor animasi yang dapat digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut

yaitu *Plotagon*. Aplikasi *Plotagon* diantaranya dapat mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif di sekolah karena aplikasi ini memiliki kemampuan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Selain itu, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah aplikasi *Plotagon* yang diterapkan pada materi Bumi Berubah di kelas V Sekolah Dasar. Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE*, yaitu model pengembangan lima langkah yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik di kelas V SDN Bantarkemang 2 Bogor yang beralamat di Jl. Bantar Kemang

No.58, RT.01/RW.13, Baranangsiang, Kec. Bogor Tim., Bogor, Jawa Barat 16143. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024. Populasi yang diteliti yaitu peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 2 Bogor. Sampel pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 2 Bogor berjumlah 31 orang. Penelitian subjek pengembangan media pembelajaran meliputi dua subjek. Subjek yang pertama adalah validator terdiri dari tiga orang ahli, seorang ahli media, seorang ahli materi, seorang ahli bahasa. Subjek kedua adalah peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 2 Bogor yang terdiri dari 31 orang responden untuk mengetahui responden dalam penggunaan media pembelajaran. Data dikumpulkan dengan tiga cara yaitu angket, observasi dan wawancara, serta soal tes untuk mengukur pemahaman peserta didik. Instrumen penelitian pada pengembangan produk ini yang digunakan untuk mengumpulkan data pada produk media animasi pada materi Bumi Berubah berbantuan aplikasi *Plotagon*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Ahli Media

Tabel 1. Hasil Validasi Pertama Oleh Ahli Media

Aspek	No.	Butir Pernyataan	Score
Desain Media Animasi	1.	Tampilan warna, font, elemen jelas dan menarik	4
	2.	Pergerakan setiap objek mengalami perubahan bentuk dan warna yang menarik	4
	3.	Tata letak elemen dalam animasi tertata dengan jelas	4
	4.	Visualisasi dalam animasi sesuai dengan isi materi "Bumi Berubah"	4
	5.	Transisi dan pergerakan animasi disajikan secara jelas	4
Kualitas Media Animasi	6.	Sinkronisasi antar suara dengan animasi sudah sesuai	5
	7.	Animasi yang ditampilkan sesuai dengan konsep materi "Bumi Berubah"	5
	8.	Gerakan karakter dalam animasi terlihat sistematis sesuai dengan konteks cerita	4
	9.	Ilustrasi dan elemen animasi mudah dipahami	4
	10.	Animasi yang disajikan sesuai dengan karakteristik peserta didik	4
Keterlibatan Pengguna	11.	Media animasi mampu menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan minat belajar	4
	12.	Durasi animasi cukup untuk menjelaskan	4

semua isi materi secara lengkap

13. Isi animasi sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran materi "Bumi Berubah"

14. Animasi mampu menjelaskan konsep perubahan bumi dengan lebih jelas

15. Media animasi dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik

Jumlah	62
Skor Maximal	75
Persentase	X100%
Rata-Rata	83%
Kriteria	Sangat Layak

Tabel 2. Revisi Media

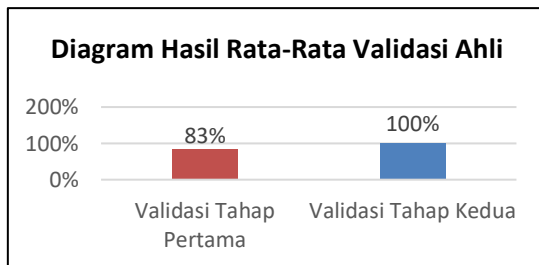
Sebelum	Sesudah
Cover belum diperbaiki penulisan judulnya	Cover sudah diperbaiki penulisan judulnya
	
Sound belum sesuai dengan isi materi	Sound sudah sesuai dengan isi materi
Video animasi sebelum menggunakan barcode	Video animasi sudah menggunakan barcode
	

Tabel 3. Hasil Rata-Rata Validasi Media

Rata-Rata Ahli Media		Kriteria
Validasi Tahap Pertama	83%	Sangat Layak
Validasi Tahap Kedua	100%	Sangat Layak

Dari hasil rata-rata validasi ahli media di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi mengalami peningkatan.

Pada tahap pertama sebesar 83% dengan kriteria “sangat layak”. Kemudian, pada tahap kedua sebesar 100% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga berdasarkan hasil validasi ahli media yang telah dilakukan media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dibuktikan melalui diagram dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Rata-Rata Validasi Ahli Media

Ahli Bahasa

Tabel 4. Hasil Validasi Pertama Ahli Bahasa

Aspek	No.	Butir Pernyataan	Skor
Kesesuaian Bahasa	1.	Bahasa yang digunakan dalam media animasi sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	2
	2.	Struktur kalimat dalam media animasi mudah dipahami dan tidak berbelit-belit.	3
	3.	Pemilihan kata dalam media animasi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	3
	4.	Tanda baca dan ejaan dalam teks animasi sudah sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI).	2

Kejelasan Bahasa	5.	Bahasa yang digunakan dalam narasi animasi disajikan secara jelas.	3
	6.	Teks yang ditampilkan dalam animasi memiliki ukuran dan warna yang mudah dibaca.	4
	7.	Kalimat dalam animasi tidak terlalu panjang sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.	4
	8.	Struktur kalimat dalam narasi animasi sudah tepat dan tidak membingungkan	2
Kesesuaian dengan Karakteristik Peserta didik	9.	Bahasa dalam media animasi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	4
	10.	Gaya bahasa yang digunakan komunikatif dan menarik bagi peserta didik.	4
	11.	Penggunaan bahasa dalam dialog karakter animasi tidak kaku.	4
Konsistensi Bahasa	12.	Istilah yang digunakan dalam animasi konsisten dan tidak berubah-ubah.	3
	13.	Gaya bahasa dalam narasi dan dialog sesuai dengan konteks pembelajaran	4
Keterpaduan Bahasa	14.	Sinkronisasi antara narasi, teks, dan tampilan visual dalam animasi mudah dipahami.	4
	15.	Bahasa yang digunakan dalam media animasi mampu mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi "Bumi Berubah".	4
Jumlah			50
Skor Maximal			75
Persentase			X100 %
Rata-Rata			67%

Kriteria	Laya k
----------	-----------

Tabel 5. Revisi Ahli Bahasa

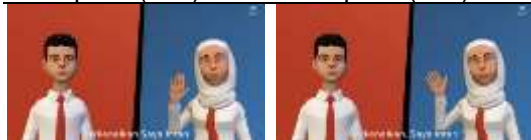
Sebelum	Sesudah
Penggunaan tanda baca belum diperbaiki pada bagian NIK dosen pembimbing	Penggunaan tanda baca sudah diperbaiki pada bagian NIK dosen pembimbing



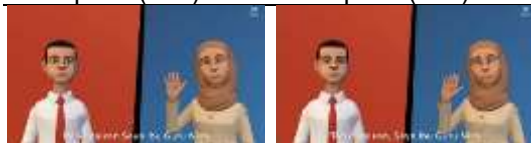
Sebelum	Sesudah
Teks dialog pengenalan tokoh diawal kalimat belum menggunakan tanda petik (“...”)	Teks dialog pengenalan tokoh diawal kalimat sudah menggunakan tanda petik (“...”)



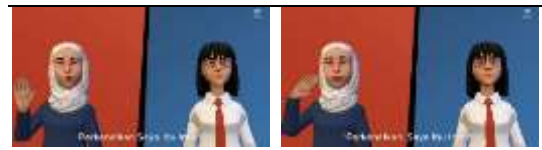
Sebelum	Sesudah
Teks dialog pengenalan tokoh diawal kalimat belum menggunakan tanda petik (“...”)	Teks dialog pengenalan tokoh diawal kalimat sudah menggunakan tanda petik (“...”)



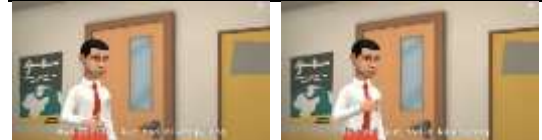
Sebelum	Sesudah
Teks dialog pengenalan tokoh diawal kalimat belum menggunakan tanda petik (“...”)	Teks dialog pengenalan tokoh diawal kalimat sudah menggunakan tanda petik (“...”)



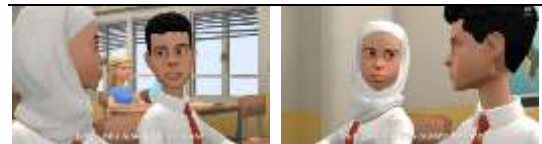
Sebelum	Sesudah
Teks dialog pengenalan tokoh diawal kalimat belum menggunakan tanda petik (“...”)	Teks dialog pengenalan tokoh diawal kalimat sudah menggunakan tanda petik (“...”)



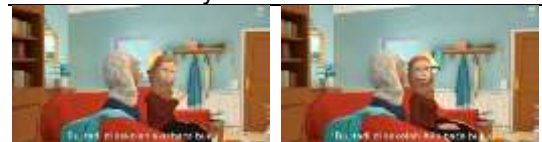
Sebelum	Sesudah
Terdapat teks dialog yang belum ditambahkan tanda baca dan kalimat	Teks dialog pengenalan tokoh diawal kalimat sudah menggunakan tanda petik (“...”)



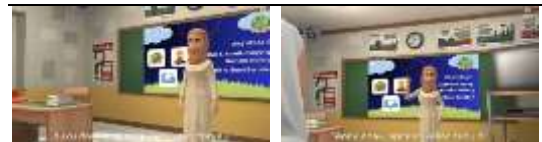
Sebelum	Sesudah
Terdapat teks dialog yang belum ditambahkan tanda baca dan kalimat	Teks dialog sudah ditambahkan tanda baca dan kalimat



Sebelum	Sesudah
Terdapat teks diaolog yang berkaitan dengan materi yang harus diperbaiki tanda bacanya	Teks dan tanda baca sudah diperbaiki

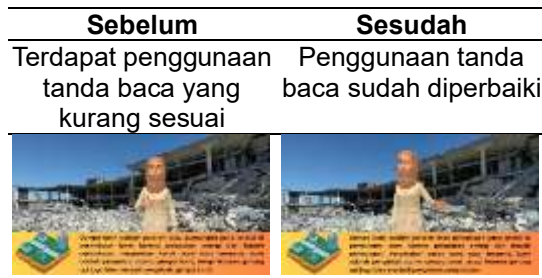


Sebelum	Sesudah
Terdapat bagian teks dialog yang harus ditambahkan	Teks dialog sudah ditambahkan



Sebelum	Sesudah
Terdapat kalimat “Haloo semuanya saya ibu guru Nisa”	Menjadi “Halo, saya Bu Nisa”

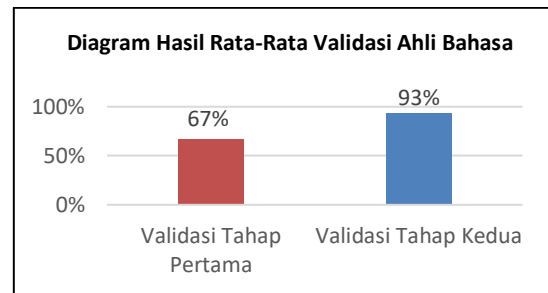




Tabel 6. Hasil Rata-Rata Validasi Bahasa

Rata-Rata Validasi Bahasa		Kriteria
Validasi Tahap Pertama	67%	Layak
Validasi Tahap Kedua	93%	Sangat Layak

Dari hasil rata-rata validasi ahli bahasa di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi mengalami peningkatan. Pada tahap pertama sebesar 67% dengan kriteria “layak”. Kemudian, pada tahap kedua sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga berdasarkan hasil validasi ahli bahasa yang telah dilakukan media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dibuktikan melalui diagram dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Hasil Rata-Rata Validasi Ahli Bahasa

Ahli Materi

Tabel 7. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi (Dosen)

Aspek	No	Butir Pernyataan	Score
Kesesuaian Materi	1.	Materi yang disajikan dalam media animasi sesuai dengan kurikulum merdeka.	5
	2.	Isi materi dalam media animasi sesuai dengan komponen inti dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	4
	3.	Materi yang disampaikan dalam media animasi sudah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	4
	4.	Konsep perubahan bumi dalam media animasi telah disampaikan secara akurat.	4
Kejelasan Materi	5.	Materi dalam media animasi telah disajikan dengan tingkat kedalaman yang sesuai untuk pemahaman peserta didik.	5
	6.	Penjelasan dalam media animasi mudah dipahami dan tidak membingungkan peserta didik.	4
	7.	Istilah dan konsep dalam media	5

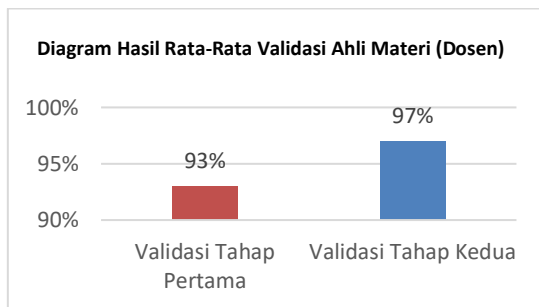
	animasi dijelaskan dengan jelas dan sesuai dengan kaidah ilmiah.	
Keterpaduan Materi	8. Urutan penyajian materi dalam media animasi sudah sistematis dan logis.	5
	9. Hubungan antara konsep dalam materi animasi tersusun secara runtut dan mudah dipahami.	5
	10. Media animasi membantu peserta didik memahami konsep bumi berubah karena faktor alam melalui contoh dan ilustrasi yang tepat.	5
Kemampuan dan Keterlibatan Peserta Didik	11. Penyampaian materi dalam media animasi menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5
	12. Media animasi memberikan contoh dan ilustrasi yang mendukung pemahaman materi.	5
	13. Media animasi mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif dalam memahami konsep bumi berubah.	5
Kesesuaian dengan Sumber Referensi	14. Materi yang disampaikan dalam media animasi didasarkan pada sumber referensi yang benar.	4
	15. Tidak ada miskonsepsi atau kesalahan konsep dalam penyajian materi bumi berubah dalam media animasi.	5
	Jumlah	70
	Skor Maximal	75
	Persentase	X100%
	Rata-Rata	93%
	Kriteria	Sangat Layak

Tabel 8. Revisi Ahli Materi	
Sebelum	Sesudah
Materi sebelum ditambahkan	Materi sudah ditambahkan lebih terperinci
	
	
Sebelum	Sesudah
Materi sebelum ditambahkan	Materi sudah ditambahkan lebih terperinci
	
	
Sebelum	Sesudah
Materi sebelum ditambahkan	Materi sudah ditambahkan lebih terperinci
	
	
Sebelum	Sesudah
Materi sebelum ditambahkan	Materi sudah ditambahkan lebih terperinci
	
	

Tabel 9. Hasil Rata-Rata Validasi Materi (Dosen)

Rata-Rata Validasi Materi (Dosen)		Kriteria
Validasi Tahap Pertama	93%	Sangat Layak
Validasi Tahap Kedua	97%	Sangat Layak

Dari hasil rata-rata validasi ahli materi (dosen) di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi mengalami peningkatan. Pada tahap pertama sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”. Kemudian, pada tahap kedua sebesar 97% dengan kriteria “sangat layak”. Sehingga berdasarkan hasil validasi ahli materi (dosen) yang telah dilakukan, media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dibuktikan melalui diagram dibawah ini:



Gambar 3 Diagram Hasil Rata-Rata Validasi Ahli Materi (Dosen)

Ahli Materi (Guru)

Tabel 10. Hasil Validasi Pertama Ahli Materi (Guru)

Aspek	No	Butir Pernyataan	Score
Kesesuaian Materi	1.	Materi disajikan dalam media animasi	5

		sesuai dengan kurikulum merdeka.	
	2.	Isi materi dalam media animasi sesuai dengan komponen inti dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	5
	3.	Materi yang disampaikan dalam media animasi sudah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	5
	4.	Konsep tentang perubahan bumi dalam media animasi telah disampaikan secara akurat.	5
Kejelasan Materi	5.	Materi dalam media animasi telah disajikan dengan tingkat kedalaman yang sesuai untuk pemahaman peserta didik.	4
	6.	Penjelasan dalam media animasi mudah dipahami dan tidak membingungkan peserta didik.	5
	7.	Istilah dan konsep dalam media animasi dijelaskan dengan jelas dan sesuai dengan kaidah ilmiah.	5
Keterpaduan Materi	8.	Urutan penyajian materi dalam media animasi sudah sistematis dan logis.	5
	9.	Hubungan antara konsep dalam materi animasi tersusun secara runtut dan mudah dipahami.	5
	10.	Media animasi membantu peserta didik memahami konsep bumi berubah karena faktor alam melalui contoh dan ilustrasi yang tepat.	5

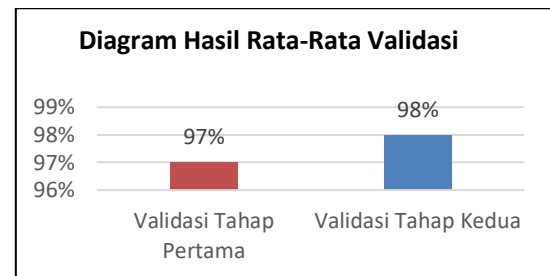
Kemena rikan dan Keterlibatan Peserta Didik	11. Penyampaian materi dalam media animasi menarik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.	5
	12. Media animasi memberikan contoh dan ilustrasi yang mendukung pemahaman materi.	4
	13. Media animasi mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif dalam memahami konsep bumi berubah.	5
	14. Materi yang disampaikan dalam media animasi didasarkan pada sumber referensi yang benar.	5
	15. Tidak ada miskonsepsi atau kesalahan konsep dalam penyajian materi bumi berubah dalam media animasi.	5
Jumlah		73
Skor Maximal		75
Persentase		X100%
Rata-Rata		97%
Kriteria		Sangat Layak

Tabel 11. Hasil Rata-Rata Validasi Materi (Guru)

Rata-Rata Validasi Materi (Guru)			Kriteria
Validasi Tahap Pertama	97%		Sangat Layak
Validasi Tahap Kedua	98%		Sangat Layak

Dari hasil rata-rata validasi ahli materi (guru) di atas dapat diketahui bahwa hasil validasi mengalami peningkatan. Pada tahap pertama sebesar 97% dengan kriteria “sangat layak”. Kemudian, pada tahap kedua sebesar 98% dengan kriteria “sangat

layak”. Sehingga berdasarkan hasil validasi ahli materi (guru) yang telah dilakukan, media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat dibuktikan melalui diagram dibawah ini:



Gambar 4. Diagram Hasil Rata-Rata Validasi Ahli Materi (Guru)

Tabel 12. Rekapitulasi Penilaian Validator Tahap Pertama

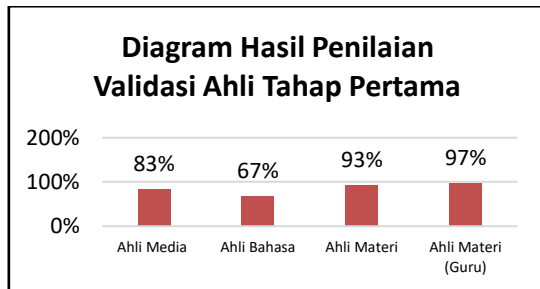
Validator	Rata-Rata Total Validitas
Ahli Media	83%
Ahli Bahasa	67%
Ahli Materi	93%
Ahli Materi (Guru)	97%
Rata-Rata Total	85%

Tabel 13. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Validasi Tahap Pertama

Validator	Penilaian Media Animasi Berbantuan Aplikasi Plotagon
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Layak
Ahli Materi	Sangat Layak
Ahli Materi (Guru)	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas mengenai hasil penelitian validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi (Dosen dan Guru) diperoleh rata-rata persentase sebesar 85% dengan kriteria “Sangat Layak” yang berarti media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi bumi

berubah sangat layak untuk dilakukan uji coba di sekolah dasar.



Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian Validasi Ahli Tahap Pertama

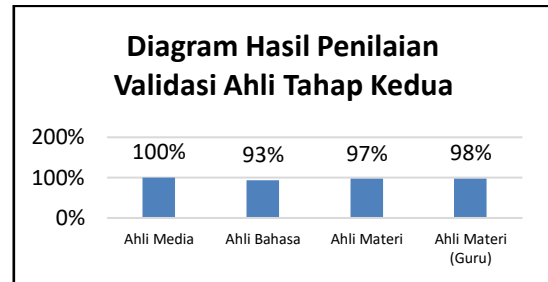
Tabel 14. Rekapitulasi Penilaian Validator Tahap Kedua

Validator	Rata-Rata Total Validitas
Ahli Media	100%
Ahli Bahasa	93%
Ahli Materi	97%
Ahli Materi (Guru)	98%
Rata-Rata Total	97%

Tabel 15. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Validasi Tahap Kedua

Validator	Penilaian Media Animasi Berbantuan Aplikasi Plotagon
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak
Ahli Materi (Guru)	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil validasi tahap pertama oleh ahli media, ahli bahasa, serta ahli materi (dosen dan guru), pada tahap kedua diperoleh rata-rata persentase sebesar 97% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media animasi yang dikembangkan berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi bumi berubah dinilai sangat layak untuk diuji coba di sekolah dasar.



Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian Validasi Ahli Tahap Kedua

Pembahasan

Langkah pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tahap analisis, dimana media animasi dikembangkan dengan menganalisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan wali kelas V. Hal tersebut untuk mencari data yang dibutuhkan. Selanjutnya, dilakukan sebuah pengembangan.

Langkah kedua yaitu proses desain, yang diselesaikan dengan membuat desain produk awal dan mengumpulkan berbagai referensi. Produk ini kemudian dirancang dengan desain yang menarik secara visual dan berwarna. Maka peserta didik bisa bersemangat mengikuti kegiatan di kelas. Berdasarkan penelitian Wulandari dalam Ailulia, R. (2020) desain dari aplikasi *Plotagon* yang memiliki grafis latar belakang yang jelas, penuh warna, gambar-gambar animasi bahkan musik yang bisa ditambahkan pada video yang menjadi pembelajaran yang menarik.

Maka dari itu aplikasi ini dapat membantu guru dalam proses pembuatan video pembelajaran. Seperti yang dikatakan oleh Thohir, et al., (2021) *Plotagon* memungkinkan penggunaanya untuk membuat animasi 3D dengan berbagai pilihan karakter, latar belakang, pakaian, aksesoris, Gerakan. Aplikasi *Plotagon* dapat dikembangkan oleh guru yang tidak hanya berpatokan pada materi yang tercantum pada media saja, namun dapat ditambahkan dengan materi yang dianggap sulit dipahami oleh peserta didik.

Langkah ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap ini, produk yang dibuat pada tahap sebelumnya dikonsultasikan dengan para ahli untuk menilai kelayakan media animasi. Validasi produk melibatkan empat jenis validator. Ahli media, ahli bahasa, ahli materi (dosen), dan ahli materi (guru). Peran mereka adalah memberikan evaluasi dan umpan balik, memastikan bahwa media animasi yang dikembangkan berbantuan aplikasi *Plotagon* valid dan sesuai digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi sangat mengesankan, pada tahap pertama ahli media menilai produk tersebut sebesar 83% dengan kriteria “sangat

layak”, ahli bahasa sebesar 67% dengan kriteria “layak”, ahli materi (dosen) sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”, dan ahli materi (guru) sebesar 97% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan pada tahap kedua validasi ahli media menilai produk tersebut sebesar 100% dengan kriteria “sangat layak”, ahli bahasa sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”, ahli materi (dosen) sebesar 97% dengan kriteria “sangat layak”, dan ahli materi (guru) sebesar 98% dengan kriteria “sangat layak”

Langkah keempat yaitu tahap implementasi. Pada tahap ini, respon dari peserta didik mengenai media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* di kelas V memperlihatkan persentase yang mengesankan, yaitu 92% dan termasuk ke dalam kriteria “sangat layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* terdapat sarana yang menarik karena menggabungkan unsur gambar, animasi, dan teks dalam suatu tampilan media sehingga dapat menjadikan peserta didik lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian relevan oleh

Hamdanah, et al., (2021) dari Universitas Lambung Mangkurat, dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Plotagon* Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil penilaian naskah bahasa “video berbasis *Plotagon* mendapat kategori sangat layak” dengan butir penilaian mendapat nilai persentase 82, 8%. Dari hasil penilaian dari ketiga ahli tersebut maka media video berbasis *plotagon* disimpulkan dengan kategori “Sangat Layak” untuk digunakan.

Langkah kelima yaitu tahap evaluasi. Pada tahap ini, media animasi diuji cobakan kepada peserta didik dalam satu kelas yang terdiri dari 31 peserta didik untuk mengetahui tingkat kelayakannya memakai alat ukur instrument *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji coba menunjukkan nilai tertinggi *pres-test* yaitu 80, sedangkan *post-test* 100. Sementara nilai terendah *pre-test* yaitu 30, sedangkan *post-test* 70. Dari hasil uji coba memperoleh *nilai N-Gain* 0,79. Dari hasil rekapitulasi data di atas, menggunakan media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* dinyatakan sangat layak diterapkan di kelas V.

D. Kesimpulan

1. Pengembangan media animasi pada materi bumi berubah berbantuan aplikasi *Plotagon* menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara bersama guru kelas V SDN Bantarkemang 2 terkait kegiatan pembelajaran yang dipakai. Kemudian membuat desain media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon*. Media animasi yang sudah dirancang kemudian divalidasi oleh empat ahli pada tahap pertama ahli media menilai produk tersebut sebesar 83% dengan kriteria “sangat layak”, ahli bahasa sebesar 67% dengan kriteria “layak”, ahli materi (dosen) sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”, dan ahli materi (guru) sebesar 97% dengan kriteria “sangat layak”. Sedangkan pada tahap kedua validasi ahli media menilai produk tersebut sebesar 100% dengan kriteria “sangat layak”, ahli bahasa sebesar 93% dengan kriteria “sangat layak”, ahli materi (dosen)

sebesar 97% dengan kriteria “sangat layak”, dan ahli materi (guru) sebesar 98% dengan kriteria “sangat layak”. Dengan demikian, media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* dapat dinyatakan valid.

2. Media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* yang dinyatakan valid kemudia di uji cobakan pada peserta didik kelas V SDN Bantarkemang 2 dengan jumlah 31 orang peserta didik. Hasil uji coba menunjukkan bahwa nilai tertinggi *pre-test* yaitu 80 dan nilai *post-test* tertinggi yaitu 100. Sementara, nilai terendah *pre-test* yaitu 30 dan nilai terendah *post-test* 70. Dari hasil uji coba memperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,79. Dan hasil respon guru sebesar 100%, dan hasil respon peserta didik sebesar 92%. Dengan demikian, media animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* layak dipakai dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis. *SEMNASBAWA: Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V*, 181–188.

Artha Ashari, B., & Dwi Wicaksono, V. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Melalui Aplikasi Plotagon Untuk Materi Mematuhi Peraturan Di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(10), 2162–2171.

Aulia, I., Putra, A. F., Koeriyah, H. A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Film Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Untuk Membentuk Karakter Jujur Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9744–9751.

<https://iptam.org/index.php/iptam/article/view/3966/3302>

Cahyani, I. R. (2020). PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>

Emnina, E. 2021. Keperawatan Bencana: CV Tohar Media

Hafifah, A., & Wicaksono, D. (2023). Penerapan Media Animasi Dengan Menggunakan Word Elektrik Browser (Web) Animaker Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas III. *Innovative*, 3(5), 6491–6500.

Humaerah Zahra, S., Abdul Gani, R., & Santa. (2023). Pengembangan Media Animasi Menggunakan Storyset Pada Subtema Manusia Dan Lingkungan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5503–5510.

<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1231>

- Ifroh, R. H., & Permana, L. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Kemampuan Kreatif Digital Remaja. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(4)(4), 2021. <https://doi.org/10.30653/002.202164.867>
- Indah Sundari. Hardiansyah Masya, N. E. (2023). Pengembangan Media Animasi dalam Memberikan Pemahaman Karir Pada Peserta Didik. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 33–55.
- Ismail Adkhar Bastiar. (2018). Pengembangan Media Video Animasi. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, IV(1), 1–10. <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/141>
- Kariska, T. D. (2020). *Pemanfaatan Plotagon Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. 1–8.
- Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023>
- Lutfiyah Kurtubi, T., Kurniasih MSi, S., & Handayani MPd, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon Pada Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas VI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 116. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2797>
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127>
- Nur Amrin, R., Imantaka, A. H., Tatagelo Narince Yanengga, E., & Cahyani Maulida, G. (2022). Status Hukum Hak Atas Tanah Yang Terkena Bencana Alam. *Tunas Agraria*, 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.31292/jta.v5i1.168>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pradana, M. F. A., Zahro, A., & Widyartono, D. (2023). Desain Pembelajaran Model ASSURE dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Media Plotagon di Era Merdeka Belajar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 12(1), 13.

<https://doi.org/10.35194/alinea.v12i1.2852>

- Rizal Muhaimin, M., Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan UMK Melalui Kegiatan Gebyar UMK dan Jalan Sehat di Desa, etal, Huda, N., Marzal, J., & Ramalisa, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Film Animasi Matematika 3d Dengan Platagon Story Untuk Meningkatkan Self-Efficacy. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(4), 4294–4301.
- Roflin, E. 2021. Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran : PT Nasya Expanding Management
- Sunarti. (2022). Penggunaan Model Project Based Learning (Pjbl). *Global Journal Teaching Professional*, 03(01), 91–95.
- Susanti, Y., Maulida, E. R., Shaddiq, S., Islam, U., Uniska, K., Arsyad, M., Banjari, A., Jl, A., Jl, B., Jend, B., Basri, H., Utara, K. B., Banjarmasin, K., & Selatan, K. (2024). *Relevansi Tujuan Era Society 5 . 0 terhadap Complex Problem Solving , Social Skill , Marketing , dan Process Skill dalam Perilaku Sumber Daya Manusia (PSDM) dan Pemasaran Digital (PD) di Bidang Pertambangan mendorong transformasi digital di perusahaan*. 21(2).
- Syavitri, S. (n.d.). *Penggunaan Model Project Based Learning Berbantuan Media Animasi Harimau Pemakan Durian Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Fabel Siswa Kelas VII SMP*. 15(1), 323–332.

<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v15i1.801>

- Tantina, T. M., & Yulia Eka Yanti. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Kinemaster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 606–618. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.189>
- Tsamara Dhida, T. (2021). The Effect Of Animation Video earning Media On Social Emotional Development Of Early Children: A Literature Review. *Early Childhood Education and Development Journal*, 3(1), 47–58. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>
- Tonge, I., Panigoro, M., ..., & Meliyana. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. *Journal on ...*, 5, 582–592. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/20036>
- Umar Aliansyah, M., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119–124. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>