

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS PLOTAGON DAN CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Suryaman^{1*}, Yani Suryanti²

^{1,2}Universitas Islam Raden Rahmat Malang

¹maman58suryaman@gmail.com

Abstract

The world of education can take advantage of students' great attention to smartphones to develop the quality of education. One form of this utilization is to make smartphones as a fun learning medium for students. This study aims to develop plotagon and capcut-based animated video media by looking at the feasibility in the application of online learning, as well as its effectiveness in improving cognitive learning outcomes. This research uses RnD (Research and Development) research with ADDIE development model. The product developed is plotagon-based animation video media and capcut theme 6 sub-theme 4 learning 1. The subjects in this study were the second grade students of SD Negeri 2 Glanggang totaling 25 students. The instruments used are questionnaires, tests and documentation. This study uses qualitative data analysis techniques and quantitative data. Qualitative data analysis is used to analyze the data that is used as a reference in determining the follow-up to the product. While quantitative data is used to analyze quantitative data obtained from the scores of filling out validation questionnaires from material experts, media experts and students as product test subjects and student test results. The results showed that the animated video media was feasible to be used as a learning medium with material and media expert validation each of 100% with very feasible criteria, the response of small group and large group students getting a percentage of 90% and 88% with very practical criteria. The percentage increase in student learning outcomes using classical calculations in small groups is 80%, in large groups is 75%. Based on the results of the research carried out, it can be concluded that animated video media is effective in improving cognitive learning outcomes for second grade elementary school students.

Keywords: plotagon and capcut media; student cognitive learning outcomes

Abstrak

Dunia pendidikan dapat memanfaatkan perhatian yang besar siswa akan *smartphone* guna mengembangkan mutu pendidikan. Salah satu bentuk dari pemanfaatan tersebut yaitu menjadikan *smartphone* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis plotagon dan capcut dengan melihat kelayakan dalam penerapan pembelajaran daring, serta keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu media video animasi berbasis plotagon dan capcut tema 6 subtema 4 pembelajaran 1. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Glanggang berjumlah 25 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket, tes dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk menganalisis data yang dijadikan acuan dalam menentukan tindak lanjut terhadap produk. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari skor hasil pengisian angket validasi ahli materi, ahli media dan peserta didik sebagai subjek uji coba produk serta hasil tes siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan validasi ahli materi dan media masing-masing sebesar 100% dengan kriteria sangat layak, respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar mendapat presentase sebesar 90% dan 88% dengan kriteria sangat praktis. Persentase peningkatan hasil belajar siswa menggunakan perhitungan klasikal pada kelompok kecil sebesar 80%, pada kelompok besar sebesar 75%. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media plotagon dan capcut; hasil belajar kognitif siswa

Received : 2022-05-31

Approved : 2022-07-25

Revised : 2022-07-20

Published : 2022-07-31



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Perkembangan pendidikan yang baik haruslah mampu mengikuti perkembangan jaman. Jaman saat ini teknologi berkembang dengan sangat baik, adanya teknologi menjadikan segala sesuatu menjadi lebih mudah. (Ariana, 2017) mengemukakan bahwa meningkatnya kemampuannya menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang tentunya akan membawa pengaruh dalam aspek kehidupan dalam budaya inovatif dan kompetitif.

Inovasi pada masa pandemi covid-19 akan membuka kesempatan untuk memulai paradigma pembelajaran yang baru yaitu melaksanakan proses pembelajaran tanpa harus bertatap muka secara langsung (Astini, 2020; Hendri et al., 2021). Dunia pendidikan harus dapat memanfaatkan teknologi dengan baik tak terkecuali seorang pendidik. Peran teknologi pada pembelajaran adalah memfasilitasi terbentuknya hubungan secara kolaboratif dan membangun makna dalam konteks yang lebih mudah dipahami (Agustian & Salsabila, 2021). Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Purnomo bahwa pada era industri 4.0 guru ditantang untuk melakukan akselerasi terhadap perkembangan informasi dan komunikasi, pembelajaran di kelas dan pengelolaan kelas pada abad ini harus disesuaikan dengan standar kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (Purnomo et al., 2020). Setiap guru diharapkan dapat memahami teknologi dengan baik karena siswa pada jaman sekarang sangat lekat dengan teknologi, hal ini berlaku juga untuk siswa sekolah dasar yang mana mereka memiliki perhatian besar terhadap *smartphone*.

Smartphone merupakan alat untuk mempermudah segala kebutuhan dan kegiatan manusia, sehingga sangat digemari dan menjadi pilihan dari berbagai kalangan, termasuk kalangan pelajar pada saat ini, seperti untuk mengakses informasi, menambah wawasan, sebagai gaya hidup, dan eksistensi diri (Jauharil Maknuni, 2020). Salah satu bentuk pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran adalah *smartphone* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Adanya media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Media berfungsi sebagai alat pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan membuat siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang sedang dilaksanakan (Andiyani et al., 2019). Media interaktif dapat memberikan respon positif serta meningkatkan minat belajar peserta didik yang ditunjukkan pada hasil evaluasi belajar yang sangat tinggi dan aktivitas pembelajaran yang sangat baik (Cole & Todd, 2003; Kamlaskar, 2007; Ramdani et al., 2020). Banyak sekali jenis media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu video animasi.

Penggunaan media video animasi juga memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik memuat perpaduan materi pembelajaran kedalam satu tema dengan melibatkan aktifitas siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna. Kebermaknaan tersebut dapat diraih siswa salah satunya dengan menggunakan media video animasi, karena siswa mendapatkan pengalaman langsung melalui video yang mereka lihat dan pahami. Dengan pemahaman yang baik akan materi pembelajaran tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan pemahaman yang maksimal siswa dapat

menyelesaikan permasalahan dengan baik tentunya. Media video animasi yang dipergunakan dalam pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik perhatian peserta didik dalam belajar. Media video animasi dapat dibuat dari beberapa aplikasi yang ada pada *smartphone*, seperti plotagon, powtoon, zepeto, dan lain-lain. Dalam penelitian ini aplikasi yang digunakan yaitu plotagon karena mudah dibuat dan sederhana. Aplikasi plotagon memiliki banyak fitur yang menyenangkan untuk dibuat video.

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran selain dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar juga dapat membangun minat dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa memerlukan motivasi untuk dapat mencapai hasil belajar yang baik. Hal tersebut sependapat dengan (Nashar, 2004) yang menyatakan bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, artinya semakin tinggi motivasi maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Hal ini berlaku pula dalam kegiatan belajar dengan menerapkan pembelajaran tematik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Glanggang Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang, bahwa di SD tersebut pembelajaran dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan aplikasi *whatsapp* dan guru hanya menggunakan buku LKS dan buku tema siswa saja, tentunya hal ini menjadikan siswa merasa jenuh dan kurang antusias pada pembelajaran yang diajarkan karena proses pembelajarannya kurang menarik perhatian siswa. Hal tersebut terjadi dikarenakan LKS dan buku tema siswa hanya memuat tulisan-tulisan dan sedikit sekali gambar penunjangnya. Hal ini sependapat dengan (Maharani, 2017) yang menyatakan bahwa penyajian media yang menarik, terdapat gambar, dan dekat dengan kehidupan nyata dapat menimbulkan respon yang lebih baik apabila dibandingkan dengan buku yang berisi tulisan saja.

Mewabahnya covid 19 di Indonesia memunculkan banyak perhatian dari kalangan akademisi sehingga banyak bermunculan studi ilmiah yang berfokus pada upaya meminimalisir dampak dari pandemic covid 19, seperti yang dilakukan oleh Zainal Abidin Achmad yang menyatakan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran efektif bagi siswa sekolah dasar di masa pandemi covid-19, pembelajaran daring dengan menyediakan banyak video animasi dengan melibatkan partisipasi orangtua, memberikan berbagai hal positif bagi hubungan antar anggota keluarga dan perkembangan kepribadian anak, serta melindungi anak dari berbagai pengaruh buruk atas kegunaan gadget dan akses konten berbahaya dari internet (Achmad et al., 2021). Santoso dalam penelitiannya yang berjudul pengembangan media game edukasi sebagai sistem informasi alternatif *ice breaking* pembelajaran di masa pandemi menyatakan bahwa produk media yang dikembangkan dapat dikolaborasikan dengan proses pembelajaran saat masa pandemi. Format power point yang fleksibel dapat diakses melalui pc atau laptop maupun *smartphone* (Santoso & Hastutiningtyas, 2021). (Afriani & Fitria, 2021) dengan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi berbantuan adobe flash cs6 untuk pembelajaran pada masa pandemi covid-19, menyatakan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat valid oleh pakar ahli. Permasalahan yang melatar belakangi penelitian terdahulu yang dikemukakan di atas hampir semuanya sama dimana saat pandemi covid 19 minat belajar siswa semakin rendah karena proses pembelajaran yang terkesan monoton, guru hanya menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk menyampaikan materi dan daftar tugas belajar tanpa memberikan media pembelajaran bahkan ada beberapa siswa yang tugasnya diselesaikan oleh orang tuanya, sehingga hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar. Hal tersebut juga

yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Yang membedakan antara penelitian ini dengan penelitian lain yang sejenis adalah pada basis perangkat yang digunakan dalam mengembangkan video animasi, dalam penelitian ini menggunakan plotagon dan capcut dengan harapan dapat dengan mudah diadaptasi oleh para guru karena plotagon dan capcut dapat diinstall dan dioperasikan pada smartphone masing-masing guru. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) seperti apa kelayakan media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini? 2) Apakah video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa?

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan yaitu media video animasi berbasis plotagon dan capcut. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Glanggang yang berjumlah 25 siswa. Teknik dan instrumen yang digunakan adalah angket, tes dan dokumentasi.

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 kelas II SD, disesuaikan dengan langkah-langkah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE menurut (Sugiyono, 2016) memiliki prosedur penelitian yang meliputi *analyze* (menganalisis) pada bagian ini peneliti melakukan studi pendahuluan dengan mengamati permasalahan dalam pembelajaran di masa pandemi dan menganalisis komponen-komponen yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan video animasi, *design* (desain) pada tahap ini dilakukan pemetaan dan pembuatan naskah alur video animasi, *develop* (mengembangkan) pada bagian ini peneliti mulai mengembangkan video animasi yang dimaksud, *implementation* (melaksanakan) pada tahap ini video animasi yang telah selesai dikembangkan selanjutnya diujicobakan untuk melihat keefektifannya terhadap hasil belajar dan *evaluation* (evaluasi) video animasi yang sudah dikembangkan selanjutnya dinilai untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar terutama pada ranah kognitif.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data yaitu adalah analisis data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dipergunakan untuk menganalisis data yang kemudian diubah menjadi tulisan, selanjutnya data dianalisis untuk dijadikan acuan dalam menentukan tindak lanjut terhadap produk. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari skor hasil pengisian angket validasi ahli materi, ahli mediadan peserta didik sebagai subjek uji coba produk serta hasil tes siswa. Tes siswa dianalisis menggunakan perhitungan ketuntasan klasikal untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran video animasi berbasis plotagon dan capcut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran setelah di validasi oleh ahli materi dan ahli media serta adanya respon positif dari siswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa setelah diberikan serangkaian tes pada kelompok kecil dan kelompok besar.

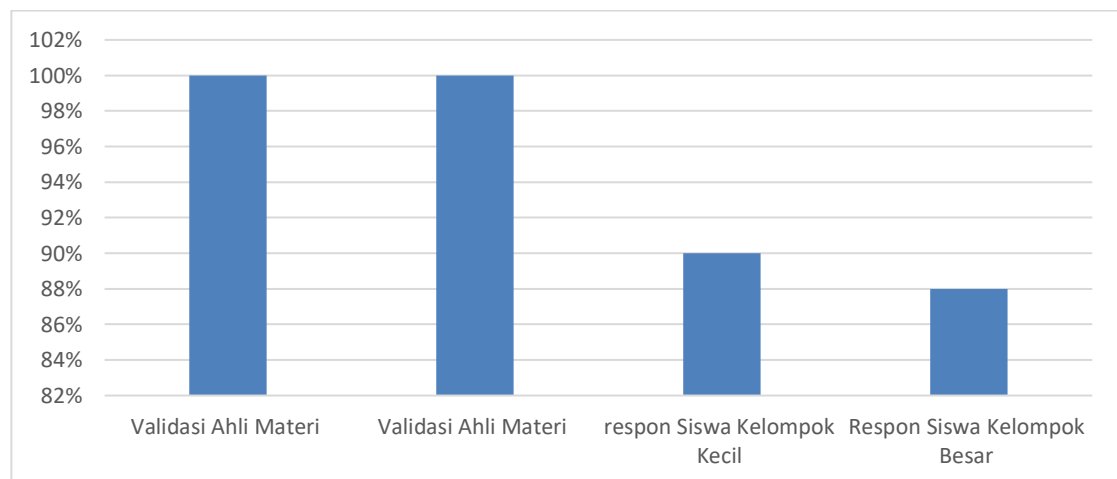
1. Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis plotagon dan capcut dapat dilihat dari hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa. Berikut adalah data yang menunjukkan kelayakan produk media pembelajaran video animasi berbasis plotagon dan capcut.

Tabel 1. Hasil Kelayakan Media Video Animasi

No		Σx	Σxi	Presentase	Kualifikasi
1	Ahli Materi	56	56	100%	Sangat layak
2	Ahli Media	96	96	100%	Sangat layak
3	Respon Siswa Kelompok Kecil	288	320	90%	Sangat layak
4	Respon Siswa Kelompok Besar	1132	1280	88%	Sangat layak
Rata-rata Presentase		95%			Sangat layak

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis plotagon dan capcut diperoleh nilai persentase dari ahli materi dan ahli media masing-masing memiliki persentase 100% dengan kualifikasi sangat layak, uji respon siswa kelompok kecil 90% dengan kualifikasi sangat layak dan uji coba kelompok besar 88% dengan kualifikasi sangat layak. Hasil kelayakan media berdasarkan angket ahli media, ahli materi dan respon siswa dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Kelayakan Media

Berdasarkan gambar diagram diatas diperoleh hasil validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa kelompok kecil maupun kelompok besar bahwa media video animasi berbasis plotagon dan capcut layak digunakan dalam pembelajaran tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 siswa kelas II sekolah dasar.

Validasi ahli materi mengevaluasi isi materi yang terdapat di dalam produk. Aspek yang dinilai yaitu aspek kependidikan dan aspek ketepatan materi yang ada pada media pembelajaran video animasi. Pemberian materi yang tepat dan sesuai akan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Menurut (Adkhar, 2016) pelajaran yang dipelajari siswa harus

“bermakna” (*meaningful*). Pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) dimaknai sebagai suatu proses terkaitnya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian materi yang tepat sangatlah penting dalam pengembangan media video animasi.

Hasil validasi materi pembelajaran video animasi berbasis plotagon dan capcut dari validasi ahli materi yang terdapat 14 butir pertanyaan dalam lembar validasi. Ahli materi melakukan validasi satu kali. Berdasarkan hasil validasi diketahui jumlah skor sebesar 56 dengan presentase 100% dengan kategori “valid” dengan arti layak sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai komentar dan saran ahli materi. Materi pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator untuk kemudian mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

Lembar pertanyaan yang diberikan kepada ahli media terdapat 24 pertanyaan dengan masing-masing pertanyaan memiliki skor maksimal yaitu 4 poin. Validasi ahli media dilakukan sebanyak satu kali. Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli media jumlah skor yang diperoleh yaitu 96 dengan presentase 100% dan dikategorikan “valid” yang berarti media layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Validasi ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh pakar yang kompeten dan relevan dengan media yang dikembangkan oleh peneliti. Ahli media mengevaluasi hasil desain produk yang dibuat menggunakan aplikasi plotagon dan capcut dari segi tampilan media pembelajaran. Tampilan media pembelajaran dibuat dengan semenarik mungkin karena apabila video memiliki tampilan yang menarik maka dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut (Johari, 2014) siswa yang belajar menggunakan media animasi memiliki pandangan positif sehingga minat siswa untuk belajar menjadi meningkat. Meningkatnya minat belajar siswa akan menjadikan siswa mudah memahami materi sehingga hasil belajarnya pun akan meningkat. (Azizah, 2016) menyatakan bahwa dengan media pembelajaran film animasi 3D seluruh cara belajar dapat terakomodasi dan kegiatan belajar manusia tersimpan. Media video animasi memberikan tampilan yang secara tidak sengaja membawa siswa pada kegiatan belajar sambil bermain. Siswa merasa apa yang dilihat dalam video memberikan kesan tersendiri seperti halnya mereka melihat tontonan animasi di televisi ketika mereka bermain di rumah. Dunia anak-anak adalah dunia yang penuh dengan permainan, dan belajar sambil bermain. Kesan tidak menjemukan pada media pembelajaran video animasi akan membawa siswa pada kegiatan belajar seraya bermain. Produk media video animasi berbasis plotagon dan capcut dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran setelah mengalami beberapa perbaikan.

2. Keefektifan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut

Media pembelajaran video animasi berbasis plotagon dan capcut dalam penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II Sekolah Dasar. Tahapan berikutnya yaitu uji coba kepada peserta didik dilakukan ketika produk sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta sudah direvisi. Untuk memperoleh data mengenai kelayakan media menurut sasaran maka harus dilakukan uji coba kepada peserta didik kelas II SD. Kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis plotagon dan capcut dapat dilihat dari hasil validitas ahli media, validasi ahli materi dan respon siswa. Berikut adalah data yang menunjukkan kelayakan produk media pembelajaran video animasi berbasis plotagon dan capcut.

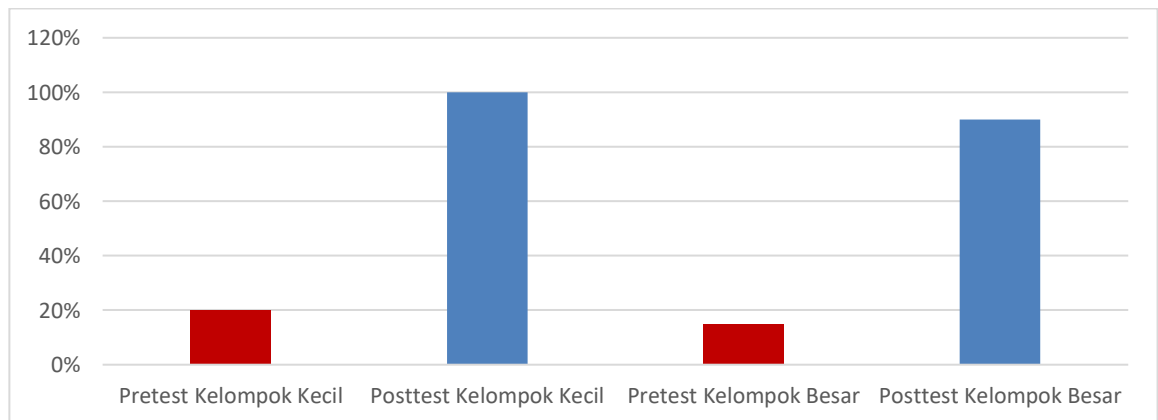
Peningkatan hasil belajar kognitif dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Adapun data peningkatan hasil belajar secara klasikal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Secara Klasikal

No	Kelompok	Pretest		Posttest		Persentase Peningkatan Hasil belajar	Kualifikasi
		Persentase Ketuntasan	Skor	Persentase Ketuntasan	Skor		
	Kelompok Kecil	20%	47	100%	46	80 %	Baik
	Kelompok Besar	15%	427	90%	739	75%	Baik

Berdasarkan tabel 2, hasil yang diperoleh dari kelompok kecil pada uji coba *pretest* dengan skor 347 dengan presentase ketuntasan klasikal 20%. Sedangkan untuk skor *posttest* didapatkan skor 446 dengan presentase ketuntasan 100%. Data presentase ketuntasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis plotagon dan capcut ini mengalami peningkatan 80%.

Hasil dari kelompok besar dapat diketahui total skor yang diperoleh dari hasil *pretest* yaitu 1427 dengan presentase ketuntasan 15%. Untuk total skor *posttest* yaitu 1739 dengan persentase ketuntasan klasikal 90%. Berdasarkan hasil skor tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis plotagon dan capcut layak digunakan sebagai media pembelajaran sesuai dengan hasil persentase peningkatan hasil belajar yaitu 75% dengan keterangan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelompok kecil dan kelompok besar dapat dilihat dalam gambar 3.



Gambar 3. Diagram Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Kecil dan Besar

Data pada gambar 3, menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Tampak bahwa terdapat peningkatan yang signifikan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis plotagon dan capcut dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, sehingga media video animasi berbasis plotagon dan capcut efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 pada siswa kelas II SD Negeri 2 Glanggang.

Respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis plotagon dan capcut dilakukan pada dua kelompok yaitu kelompok kecil terdiri dari 5 siswa dan kelompok besar

terdiri dari 20 siswa. Angket respon siswa terdiri dari 16 butir pertanyaan. Hasil respon siswa kelompok kecil memperoleh persentase akhir 90% dan kelompok besar memperoleh persentase akhir 88% dengan spek penilaiannya yaitu aspek hasil program dan aspek keefektifan.

Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar kognitif diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fatmawati bahwa video animasi memuat materi pembelajaran dalam bentuk narasi hidup yang dilakukan karakter-karakter yang dikreasikan sesuai dengan preferensi umum peserta didik. Adanya penyesuaian ini tentunya berpotensi meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran. Media ini juga dapat memberikan contoh yang lebih hidup untuk materi-materi pembelajaran yang bersifat konseptual, teoretis atau abstrak (Andriani, 2019; Fatmawati, 2021), sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa salah satu manfaat media animasi adalah sebuah presentasi yang membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku dan bervariasi (Munir, 2015).

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis plotagon dan capcut bertujuan untuk melihat dan menganalisis tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, media yang telah dikembangkan kemudian dianalisis berdasarkan kevalidan dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis plotagon dan capcut memenuhi tingkat kevalidan dalam artian media ini absah untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran, selain itu setelah dilakukannya uji coba media pembelajaran menunjukkan tingkat keefektifannya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk memperkaya referensi mengenai penggunaan media pembelajaran. Namun penelitian ini baru terbatas pada materi ajar tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 kelas dua sekolah dasar, sehingga perlu dilakukan penelitian lanjutan pada cakupan tema yang lebih luas dan pada jenjang kelas yang berbeda.

Daftar Pustaka

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54–67. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>
- Adkhar, B. I. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes*. <https://lib.unnes.ac.id/24027/1/1102411080.pdf>
- Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 untuk Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141–2148. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171>
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Andiyani, L., Mahpudin, & Cahyaningsih, U. (2019). Penggunaan Media Dakota Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal Pada Era Revolusi Industri 4.0*, 218–223.

- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Ariana, S. (2017). *Manajemen Pendidikan: Peran Pendidikan dalam Menanamkan Budaya Inovatif dan Kompetiti*.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13–25.
- Azizah, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Muvizu di kelas 2 Sekolah Dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 180–192.
- Cole, R. S., & Todd, J. B. (2003). Effects of web-based multimedia homework with immediate rich feedback on student learning in general chemistry. . . *Journal of Chemical Education*, 80(11), 1338.
- Fatmawati, N. L. (2021). Development of Powtoon Animated Videos as English Learning Media for Elementary School Students during the Pandemic. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 26(1), 65–77.
- Hendri, S., Handika, R., Kenedi, A. K., & Ramadhani, D. (2021). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Enginiring, Mathematic Untuk Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2411–2420.
- Jauharil Maknuni. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid-19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106. <https://online-journal.unja.ac.id/IDEAL/article/view/10465>
- Johari, A. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Revrigeran Terhadap hasil Belajar Siswa. *Jurnal of Mechanical Engineering Education*, 1(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/viewFile/3731/2653>
- Kamlaskar, C. H. (2007). Development and evaluation of an interactive multimedia simulation on electronics lab activity: Wien Bridge Oscillator. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 4(3), 13–30.
- Maharani, O. D. (2017). Minat Baca Anak-anak di Kmpoeng Baca Kabupaten Jember. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(1), 320–328. <https://doi.org/10.26740/JPRD.V3N1.P320-328>
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep& Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan pembelajaran*. Delia Press.
- Purnomo, H., Mahpudin, & Sunanto, L. (2020). Pengelolaan Kelas Di Era 4.0. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 112–119. <https://doi.org/10.31949/jee.v3i1.2112>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>

- Santoso, T. N. B., & Hastutiningtyas, K. N. (2021). Pengembangan Media Game Edukasi Sebagai Sistem Informasi Alternatif Ice Breaking Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Ecodynamika : Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 1–6.
- Sugiyono, P. (2016). *Metode Penelitian Manajemen (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi (Mixed Methods), Penelitian Tindakan (Action Research, dan Penelitian Evaluasi)*. Alfabeta Cv.