

Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Plotagon* Pada Materi Memaparkan Informasi Dari Teks Narasi Sejarah

Fahru Umar Syarif¹, Ersila Devy Rinjani^{2*}, Asma'ul Husna³.

¹ Universitas Wahid Hasyim, Semarang, Indonesia

² Universitas Wahid Hasyim, Semarang, Indonesia

³ Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding author: ersiladevyrinjani@unwahas.ac.id

ABSTRACT

Learning media is an absolute necessity in a learning process. Unfortunately, the learning media available on the market or even schools have not been able to answer the needs of teachers in delivering learning material. Including the absence of learning videos specifically designed for historical narrative text material. The purpose of this study was to determine the analysis of the needs, characteristics, and student responses to the Plotagon application-assisted learning videos. This study uses the Research and Development method. Collecting data using the method of documentation, interviews, observation, questionnaires (questionnaire). The results of the study show that the Plotagon application-assisted learning videos are declared very feasible to be tested on students. The validation results from material experts obtained an average value of 86.8% and from media experts obtained an average value of 89.28%. The results of the teacher's response to the Plotagon application-assisted learning video media received an "Agree" response of 66.7% and a "Strongly Agree" response of 33.3%. The results of student responses received "Agree" responses of 34.72% and "Strongly Agree" responses of 65.28%. The conclusions from this research are Plotagon-assisted learning videos can be well received by users and are a novelty in learning media that are in accordance with the needs of teachers and students so that they have a good impact on the learning process.

Keywords: Tutorial video; Plotagon; Historical Narrative Text

ABSTRAK

Media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan mutlak dalam sebuah proses pembelajaran. Sayangnya media pembelajaran yang terdapat di pasaran atau pun sekolah belum dapat menjawab kebutuhan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Termasuk belum adanya video pembelajaran yang dirancang khusus untuk materi teks narasi sejarah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui analisis kebutuhan, karakteristik, dan respon siswa terhadap video pembelajaran berbantuan aplikasi Plotagon. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development. Pengumpulan data menggunakan metode dokumentasi, wawancara, observasi, kuesioner (angket). Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbantuan aplikasi Plotagon dinyatakan sangat layak untuk diujicobakan ke peserta didik. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai rerata 86,8% dan dari ahli media memperoleh nilai rerata 89,28%. Hasil respon guru terhadap media video pembelajaran berbantuan aplikasi Plotagon mendapatkan tanggapan "Setuju" sebesar 66,7% dan tanggapan "Sangat Setuju" sebesar 33,3%. Hasil respon siswa mendapat tanggapan "Setuju" sebesar 34,72% dan tanggapan "Sangat Setuju" sebesar 65,28%. Simpulan dari penelitian ini video pembelajaran berbantuan Plotagon dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan merupakan kebaruan dalam media pembelajaran yang telah sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa sehingga memberikan dampak baik dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Video Pembelajaran; Plotagon; Teks Narasi Sejarah.

Pendahuluan

Proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan efisien jika didukung adanya persediaan fasilitas media pembelajaran serta metodologi pendidikan yang bersifat dinamis, kondusif serta dialogis untuk keperluan pengembangan kemampuan siswa siswi secara maksimal, sehingga jika tersedia berbagai dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung akan menambah minat belajar siswa. Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sisdiknas, 2003).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di lingkungan sekolah dasar masih kurang diminati oleh siswa. Terutama pembelajaran Bahasa Indonesia dalam keterampilan menulis. Kebanyakan siswa ragu bahkan kurang tertarik apabila diminta untuk menuangkan suatu ide yang ada dalam pikirannya ke dalam bentuk tulisan (Wati, 2019). Salah satu kompetensi yang wajib dikuasai oleh siswa kelas V adalah mampu memahami informasi terkait dengan teks narasi sejarah. Kompetensi ini dianggap sebagai kompetensi yang penting karena dari kompetensi inilah peserta didik dapat mempelajari berbagai informasi melalui memilah-milah informasi penting yang diperlukan terkait gagasan pada teks narasi sejarah (Muryanti, 2020). Sebelum siswa dituntut untuk mampu menulis teks narasi maka siswa diarahkan untuk bisa memahami point-point penting dalam teks, salah satunya teks narasi sejarah. Teks narasi sejarah merupakan teks atau cerita yang berisi peristiwa sejarah yang terjadi di masa lalu, disusun dalam urutan waktu tertentu. Teks narasi sejarah adalah tulisan yang menjelaskan dan menceritakan kembali peristiwa masa lalu menjadi asal-usul atau latar belakang terjadinya suatu hal dengan konteks nilai sejarah (Darmayanti, 2016). Teks narasi sejarah sendiri memiliki beberapa jenis aliran yang dimuat untuk dijadikan sebuah bacaan atau cerita sejarah.

Hasil observasi dilapangan didapatkan bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi memahami informasi terkait dengan teks narasi sejarah karena belum adanya media yang sesuai dengan kebutuhannya. Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi dan tanya jawab pada tanggal 16 Maret 2021 terkait analisis kebutuhan guru kelas V MI Miftahush Shibyan 01 mengemukakan bahwa guru kurang memahami cara membuat video pembelajaran dan lebih menyiasati dengan media cetak seperti gambar, dan buku. Namun sebenarnya guru kelas V MI Miftahush Shibyan 01 sangat ingin melakukan inovasi pembelajaran seperti membuat video pembelajaran. Berdasarkan hasil data analisis kebutuhan pengembangan materi ternyata siswa kelas V MI Miftahush Sibyan 01 masih mengalami kesulitan dalam menggali informasi dari teks narasi sejarah. Oleh karena itu, hasil dari wawancara dengan narasumber mendapatkan sebuah masalah yang perlu ditangani dan diselesaikan.

Pemahaman kurang cepat yang dialami oleh siswa terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia tentang teks narasi sejarah, masih banyak yang belum mampu mencari gagasan utama untuk kemudian dipaparkan sebagai informasi secara lengkap. Materi teks narasi sejarah tentunya dapat disampaikan dengan mudah berbantuan media video pembelajaran sehingga siswa mudah menerima materi tanpa adanya kesulitan dalam

pemahaman. Media yang dapat digunakan adalah video pembelajaran berbasis animasi 3D yang diproduksi menggunakan bantuan aplikasi *Plotagon*

Peneliti melakukan observasi terhadap media yang akan digunakan sebagai penelitian yaitu aplikasi *Plotagon* untuk menyajikan materi yang akan disusun dalam bentuk video pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dengan hasil belum ada yang melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* pada jenjang pendidikan dasar khususnya pada materi memaparkan informasi dari teks narasi sejarah. Berdasarkan kesenjangan yang ada antara proses pembelajaran yang ideal dengan belum ketersediaan media yang sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik, maka sangat diperlukan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran terutama yang sesuai dengan kebutuhan calon pengguna, selain media tersebut harus interaktif, menarik, dan bermakna.

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Salah satu jenis media pembelajaran yang sering digunakan adalah media pembelajaran cetak. Media tersebut sering dipakai karena dinilai sederhana, dapat disesuaikan berdasarkan kondisi siswa, dan mudah dibagikan ke yang lain, akan tetapi media cetak juga mempunyai keterbatasan sebagai media pembelajaran yaitu tidak dapat menunjukkan tampilan objek tertentu seperti suara (audio), gambar bergerak atau *gif*, dan gambar atau objek tiga dimensi.

Imajinasi manusia kerap kali tidak dapat menerima gambaran dan menanggapi suatu objek yang bersifat abstrak atau gambaran yang belum pernah mereka jumpai dalam ingatannya. Untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar mengajar yang makin maju, dibutuhkan media pembelajaran yang bisa mengantarkan materi sehingga mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang sedang disampaikan yakni membuat video pembelajaran animasi karakter yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, karena video pembelajaran mampu memberikan gambaran materi dengan konsep yang disusun secara objektif dan mampu menampilkan gambaran materi pembelajaran secara sistematis (Wisada *et al*, 2019:141). Selain itu, video pembelajaran dapat menekan biaya pendidikan karena hanya berbantuan aplikasi tanpa harus membuang kertas seperti halnya media cetak dan dapat dibagikan ke peserta didik sehingga dapat diputar kembali berulang-ulang kapanpun setiap dibutuhkan.

Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran adalah *Plotagon*, selain gratis aplikasi ini cukup unik bila digunakan untuk produksi video pembelajaran, pasalnya aplikasi *Plotagon* menyediakan berbagai animasi karakter 3D yang dapat diolah dan diedit sedemikian rupa untuk kebutuhan belajar mengajar. Meskipun *Plotagon* sudah banyak digunakan oleh khalayak umum namun sejauh ini belum ada yang memanfaatkan aplikasi *Plotagon* untuk membuat video pembelajaran pada materi memaparkan informasi dari teks narasi sejarah SD/MI tetapi digunakan untuk membuat video animasi sebagai hiburan dan karya digital seperti tutorial dan pengenalan isi aplikasi *Plotagon*.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang didapat dari pendidikan anak usia dini dan juga merupakan bahasa nasional negara Indonesia. Penerapan kurikulum 2013 sesuai revisi terbaru mata pelajaran bahasa Indonesia di SD/MI disusun secara tematik namun terdapat kesulitan pemahaman dari peserta didik dalam menggali informasi hingga memaparkannya dari sebuah teks narasi sejarah yang disajikan oleh guru dalam buku siswa dan ini mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun dikarenakan kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran yang dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Peneliti melakukan observasi terhadap media yang akan digunakan sebagai penelitian yaitu aplikasi *Plotagon* untuk menyajikan materi yang akan dikemas dalam bentuk video pembelajaran. Peneliti melakukan observasi dengan hasil belum ada yang melakukan penelitian pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* pada jenjang pendidikan dasar khususnya pada materi memaparkan informasi dari teks narasi sejarah. Terdapat satu skripsi dari Fadilah Safinatu Salama yang mengembangkan cerita animasi menggunakan aplikasi yang samanamun Safinatu menggunakan dua aplikasi yaitu *Plotagon* dan *Lectora Inspire*. Dikembangkan pada mata pelajaran matematika sub bahasan berbanding nilai dan berbalik nilai kelas VII Madrasah Tsanawiyah atau Sekolah Menengah Pertama.

Observasi selanjutnya yaitu terhadap materi yang akan digunakan dalam produksi video pembelajaran yaitu materi memaparkan informasi dari teks narasi sejarah yang mana ada dua penelitian yang dilakukan oleh Hilmi dan Wicaksono, dimana keduanya menggunakan materi tentang teks narasi untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi sehingga sangat berbeda dengan materi yang diusung oleh peneliti membahas tentang memaparkan informasi dari teks narasi sejarah kelas V SD/MI yang menjadikan penelitian inimerupakan hal baru sehingga terhindar dari pengulangan penelitian.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis untuk kepentingan pengembangan potensi peserta didik secara optimal, sehingga bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung akan menambah minat belajar siswa. Menurut paradigma sekarang, masih banyak guru yang menggunakan metode mengajar ceramah saja tanpa adanya inovasi perubahan cara mengajar. Semestinya guru yang dianggap sebagai fasilitator sebisa mungkin dapat memfasilitasi siswa agar dapat belajar setiap saat dimana saja dan kapan saja siswa merasa memerlukan, terutama disaat kondisi pandemi yang saat ini sehingga mengharuskan siswa belajar dirumah demi mengutamakan kesehatan (Arsyad, 2014:25).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi memaparkan informasi dari teks narasi sejarah kelas V MI?; (2) Bagaimana karakteristik video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi memaparkan informasi dari teks narasi sejarah kelas V MI?; dan (3) Bagaimana respon siswa terhadap video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi memaparkan informasi dari teks narasi sejarah kelas V MI?. Penelitian ini bertujuan untuk

mendeskripsikan analisis kebutuhan, karakteristik pengembangan dan respon pengguna terhadap pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *plotagon*.

Putri (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa media video pembelajaran animasi 2D sangat memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD dengan mendapatkan nilai kesempurnaan siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang ditunjukkan saat ujicoba kelompok besar mendapatkan nilai skor presentase 82,75% termasuk dalam kriteria baik. Sejalan dengan penelitian dari Hilmi (2016) hasil tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat dijadikan sebagai salah satu upaya mengembangkan keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD. Penggunaan *video learning* berdampak positif terhadap tingkat keterampilan menulis narasi siswa kelas V SD. Penggunaan media audio video menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa. Dampaknya, siswa menjadi lebih antusias, motivasi belajar meningkat dan dengan penggunaan video pembelajaran memberikan progresifitas keterampilan siswa dalam menulis karangan narasi tingkat kelas V SD (Wicaksono, 2019). Temuan tersebut rujukan bahwa pengembangan video pembelajaran pada pembahasan materi bahasa Indonesia dinilai efektif dan layak dijadikan pilihan yang tepat untuk menyampaikan materi mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menjelaskan informasi dari teks narasi sejarah. yang akan ditulis oleh peneliti tergolong penelitian yang baru.

Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode Research and Development (R&D) yang merupakan metode penelitian dan pengembangan untuk menciptakan suatu produk atau mengembangkan suatu produk serta menguji keefektifan maupun respon produk yang akan dibuat agar dapat digunakan untuk masyarakat secara luas. Desain penelitian yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berbantuan aplikasi *Plotagon* yaitu menggunakan metode ADDIE yang merupakan salah satu desain model pembelajaran sistematis. Model ini terdiri atas 5 langkah, yaitu : (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh *et al*, 2013:6). Akan tetapi, karena keterbatasan waktu yang tidak mencukupi untuk melakukan penelitian dan pemanfaatan alokasi waktu proses belajar mengajar maka tahapan proses penelitian disederhanakan oleh peneliti menjadi 4 tahap saja, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), dan (4) implementasi (*implementation*), namun tetap mengutamakan kualitas produk yang akan dikembangkan dengan baik.

Langkah Selanjutnya setelah mendapatkan hasil pengembangan yaitu uji kelayakan produk yang telah dikembangkan, adapun uji coba produk yang dilakukan pada pengembangan media sebagai berikut:

- a) Desain uji coba, Uji coba video pembelajaran berbasis aplikasi *plotagon* dilakukan

dengan meminta bantuan dari seorang ahli media dan ahli materi di Universitas Wahid Hayim Semarang untuk mengevaluasi dan memberi saran mengenai kesesuaian materi dan tampilan media video pembelajaran animasi yang tengah dibuat. Jika terdapat saranperbaikan, maka akan dilakukan revisi dan hasil revisi akan diuji cobakan kembali untuk mendapatkan penilaian yang maksimal.

- b) Subjek uji coba, Subjek uji coba produk ini adalah guru dan siswa kelas V di MI Miftahush Shibyan 01 sesuai standar dan kompetensi dasar yang ada pada silabus pembelajaran tematik.
- c) Jenis data, Data yang dikumpulkan pada pengembangan video pembelajaran ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif dalam aspek materi, aspek tampilan (meliputi grafis dan desain), konten, penyajian media dan pendukung media.
- d) Instrument pengumpulan data, Instrument yang digunakan adalah lembar angket, dokumentasi, pedoman wawancara, dan pedoman observasi.
- e) Teknis analisis data, Analisis data ini menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah dalam memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk video pembelajaran yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dalam bentuk persentase tersebut kemudian dikonversi dengan menggunakan acuan tabel interpretasi kelayakan produk (Dewi et al, 2018:31).

Tabel 1 Tabel Kelayakan Produk

Presentase pencapaian	Interpretasi
81 - 100 %	Sangat Baik
61 - 80 %	Baik
41 - 60 %	Cukup Baik
21 - 40 %	Kurang Baik
0 - 20 %	Tidak Baik

Tabel diatas digunakan untuk mengetahui hasil tes kelayakan produk yang sudah diproduksi dan diuji lapangan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis kebutuhan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi memaparkan informasi dari teks narasi sejarah diperoleh melalui penyebaran angket kepada 38 siswa kelas V MI dan 1 orang guru kelas V MI. Hasil analisis kebutuhan guru dan siswa didapatkan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

No	Aspek	Indikator	Jawaban
1	Materi Video	Cakupan materi	Setuju
		Panduan menggali informasi	Perlu

		dari teks	
		3. Pilihan teks narasi sejarah	Peristiwa Sumpah Pemuda 1928 dan Kongres Perempuan Indonesia
2.	Format Sajian Video	Jumlah narator video Alur video	Satu Teks narasi dahulu lalu disambung panduan memaparkan informasi
		3. Bentuk penyajian teks Kelengkapan ekspresi narator Kelengkapan penyajian	Ditampilkan seperti gambar Narator menggunakan ekspresi Menampilkan judul untuk pembukaan dan ucapan terima kasih sebagai penutupan
3.	Desain	Seting latar video Teknik pengambilan gambar 3. Jumlah latar dalam video	Di dalam ruang kelas Dari samping Dua
4.	Kebahasaan	Terjemahan teks Penggunaan bahasa	Terjemahan hanya untuk kata asing Satu arah
5	Durasi	1. Durasi setiap teks 2. Durasi total video	5 menit 10 menit
6	Audio	Kebutuhan musik dalam video Jenis musik yang dibutuhkan Pilihan pengisi suara	Diiringi musik Musik daerah Suara asli manusia

Kumpulan data hasil analisis kebutuhan guru dan siswa dijadikan sebagai acuan dalam proses produksi media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Plotagon* sehingga media yang dihasilkan dapat sesuai yang diharapkan. Setelah diproduksi maka media yang sudah dihasilkan harus melalui uji validasi dari para ahli materi dan ahli media yang sudah di tunjuk oleh peneliti sebagai validator ahli media dan materi. Adapun hasil penilaian uji validasi adalah pada diagram dibawah ini.

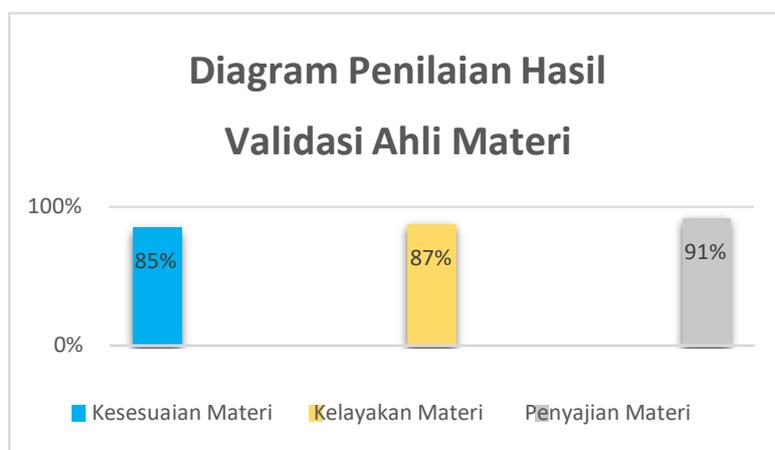


Diagram 1. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan dari aspek kesesuaian materi, kelayakan materi dan penyajian materi total skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,34 atau dengan presentase 86,8% termasuk dalam kriteria sangat baik dengan keterangan tidak perlu di revisi. Adapun catatan dari ahli materi adalah dalam proses pengembangan kedepannya meminta agar dapat dimasukkan teks yang lebih bervariasi.

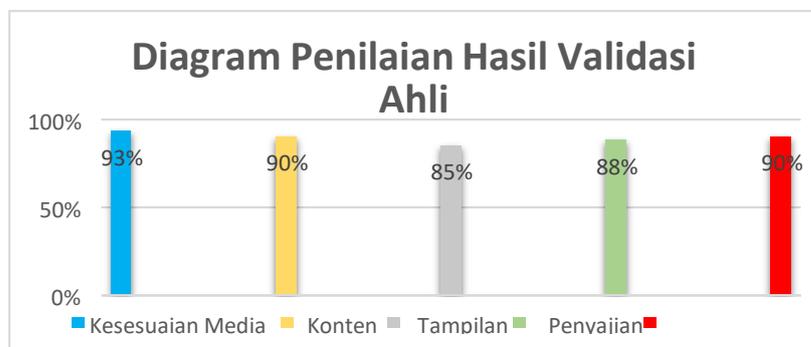


Diagram 2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan dari aspek kesesuaian media, konten, tampilan media, penyajian media dan pendukung media memperoleh total penilaian rata-rata 4,45 dengan kriteria hasil cek valid, pada skala interpretasi mendapatkan penilaian 89,28% total keseluruhan masuk kategori sangat baik dengan keterangan tanpa revisi. Adapun catatan dari validator ahli media yaitu subtitle pada video pembelajaran disisipkan pada narator tanpa pembahasan dan intro yang terlalu panjang dapat disederhanakan dengan memangkas sedikit scene pada pendahuluan. Secara keseluruhan media sudah baik, langkah selanjutnya agar peneliti segera melakukan uji lapangan kepada peserta didik kelas V MI Miftahush Shibyan 01 untuk mendapatkan hasil belajar dan hasil respon daripada media yang sudah diimplementasikan kepada guru dan siswa.

Respon produk yang diulas oleh guru kelas V dilakukan di kantor MI Miftahush Shibyan 01 dengan menemui guru kelas V pada tanggal 20 Agustus 2021, angket respon yang sudah disusun oleh peneliti diserahkan kepada guru kelas V yang mana sebelumnya sudah ditayangkan secara personal untuk disimak oleh guru sebagai pengguna media video pembelajaran berbantuan aplikasi Plotagon.

Berdasarkan hasil dari penyebaran angket respon yang dilakukan oleh guru dapat dilihat pada tabel bahwa pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi Plotagon mendapat respon yang sangat bagus dengan memperoleh tanggapan setuju sebanyak 10 poin pernyataan atau sebesar 66,7% dari 15 poin pernyataan yang ada dan memperoleh tanggapan sangat setuju sebanyak 5 poin pernyataan atau sebesar 33,3% dari 15 poin yang tersedia tanpa ada tanggapan atau respon tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Berdasarkan hasil data yang diperoleh maka media video pembelajaran

dapat dijadikan alternatif sebagai media yang untuk membantu menyampaikan pesan atau materi pembelajaran yang baik.

Respon produk dari siswa diulas secara bersamaan pada tanggal 20 Agustus 2021 setelah melihat tayangan video pembelajaran berbantuan aplikasi Plotagon di kelas V MI Miftahush Shibyan 01. Angket respon dibagikan kepada 38 siswa kelas V untuk kemudian diulas atau diisi sebagai sasaran utama respon pengguna media video pembelajaran. Pada saat proses penilaian angket respon yang dilakukan oleh siswa peneliti mendampingi sebagai pemandu pengisian angket respon untuk memberikan arahan dari maksud penyebaran angket respon yang akan diisi oleh peserta didik secara bersamaan.

Berdasarkan tabel pengembangan produk media video pembelajaran berbantuan aplikasi Plotagon mendapatkan nilai ulasan yang memuaskan karena tidak ada tanggapan “Tidak Setuju” maupun “Sangat Tidak Setuju”, pada penilaian angket respon dari siswa memperoleh skor pilihan tanggapan “Setuju” sebesar 34,72% atau sebagian kecil setuju dengan adanya video pembelajaran yang disajikan oleh peneliti, sedangkan pada penilaian angket respon dari siswa memperoleh skor pilihan tanggapan “Sangat Setuju” sebesar 65,28% yang menjadikan ulasan ini memperkuat kelayakan media video pembelajaran berbantuan aplikasi Plotagon karena didominasi pilihan siswa yang sangat setuju dalam pemberian respon kepada peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan diatas, pembuatan atau produksi media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti di uji cobakan pada validator ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan nilai kevalidan dari produk media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil data dari validasi ahli materi dan media akan didapatkan saran perbaikan pengembangan produk yang dihasilkan, secara keseluruhan pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah memperoleh skor dengan kategori “sangat baik” pada penilaian validasi materi dan kategori “sangat baik” pula didapatkan pada penilaian validasi ahli media sehingga validator menyatakan produk media layak diujicobakan.

Adapun beberapa saran perbaikan dari validator ahli media untuk melakukan sedikit revisi pada sebagian *scene* pendahuluan yang dirasa memakan durasi yang panjang untuk keperluan pendahuluan atau pembukaan, selain itu saran untuk penggunaan *subtitle* cukup disisipkan pada *scene* tanpa penjelasan teks atau hanya pengantar materi dari narator saja.

Revisi yang disarankan oleh ahli media sudah dilaksanakan oleh peneliti sehingga produk yang dikembangkan siap untuk diujicobakan.

Penyusunan draf video pembelajaran pun telah disusun secara ideal dengan durasi waktu 15-20 menit. Hal ini pun telah sesuai dengan pendapat Riyana yang menyatakan bahwa video pembelajaran cenderung menawarkan keunggulan materi dibandingkan film, karena durasi video pembelajaran yang ideal adalah 15-20 menit (Riyana, 2017).

Video animasi juga mencegah siswa bosan mereka dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, santai dan humoris, dan tenang mengakomodir aspek-

aspek utama unsur-unsur materi pembelajaran (Hanif, 2020). Hal tersebut dibuktikan pada penilaian angket respon dari siswa memperoleh skor pilihan tanggapan “Sangat Setuju” sebesar 65,28% yang menjadikan ulasan ini memperkuat kelayakan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* karena didominasi pilihan siswa yang sangat setuju dalam pemberian respon kepada peneliti.

Sistem pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan generasi untuk kehidupan mereka, melalui Pendidikan siswa dapat memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan tertentu, dan membentuk karakter siswa (Gurbuzturk, 2018). Melalui pengembangan video pembelajaran materi tersampaikan dengan lebih mudah, keterampilan siswa dalam menganalisis teks narasi sejarah menjadi lebih baik, bahkan mereka terampil dalam menarasikan teks sejarah menjadi teks drama untuk pemahaman materi yang lebih baik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah kelas V MI Miftahus Shibyan 01 Genuksari Genuk Semarang, dapat ditarik kesimpulan peneliti dapat mengetahui hasil analisis guru dan siswa terhadap pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah kelas V dengan membagikan angket. Data hasil analisis kebutuhan video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* dari guru dan siswa yang dijadikan dasar acuan dalam memproduksi media video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon*.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media video pembelajaran berbantuan aplikasi *Plotagon* pada materi memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah kelas V, berdasarkan hasil validasi dari para ahli materi dan ahli media didapatkan hasil sangat baik. Didukung dengan respon produk digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru terhadap hasil pengembangan video pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, berdasarkan hasil penyebaran angket respon produk media didapatkan hasil respon guru mendapat hasil yang sangat bagus dengan kriteria kelayakan produk sangat baik

Daftar Pustaka

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmayanti, Nani. 2016. *Bahasa Indonesia*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Dewi, Nanda, R. Eka Murtinugraha dan Riyan Arthur. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ.” Jakarta: Jurnal Pensil, Pendidikan Teknik Sipil 7, no. 2.
- Gurbuzturk, O. (2018). Investigation of Elementary Education Students’ Attitudes towards the Use of Smart Boards. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(1), 55-61. doi:10.26822/iejee.2018143961

Hanif, Muhammad. 2020. *The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation*

- Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction* Vol 13 No. 3. Diunduh pada <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1270738.pdf> 19 Mei 2023.
- Hilmi, Dina Bunia. 2016. "Pengaruh Media Video Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SD di Kelurahan Tamansari Jakarta Barat". (Skripsi), Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Muryanti, Sri, dan Baiq Syahruniwati. 2020. "Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik dalam Menggali Informasi Penting pada Teks Narasi Sejarah Berbantuan Video Pembelajaran di Kelas VI SDN 1 Dopang". *Jurnal Progres Pendidikan* Volume 1 Nomor 3. Diunduh pada [Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik dalam Menggali Informasi Penting Pada Teks Narasi Sejarah Berbantuan Video Pembelajaran di Kelas VI SDN 1 Dopang | PROGRES PENDIDIKAN \(unram.ac.id\)](https://unram.ac.id) 20 Mei 2023.
- Peraturan Pemerintah No. 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Putri, Anisa Windari Septiani. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SD". (Skripsi), Yogyakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, 2016.
- Riyana, Cheppy. 2017. *Pedoman Pengembangan Media Video*, Jakarta: P3AI UPI
- Tegeh, I. Made, and I. Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model." *Buleleng: Jurnal Ika*, Vol.11, No.1.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003, Pasal 1 Ayat 20.
- Wati, Santi Herlina dan Anang Sudigdo. 2019. "Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping bagi Siswa Sekolah Dasar". *Prosiding Seminar Nasional PGSD*.
- Wicaksono, Restu Ryan. 2019. "Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD Negeri 05 Wringinputih Tahun Pelajaran 2018/2019". (Skripsi), Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Wisada, Putu Dharma, I Komang S, I Wayan Ilia Y.S,. 2019. "Pengembangan Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter". *Journal of Education Technology*, Vol. 3, 2019.