

## **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI PLOTAGON MATERI POLA HIDUP BERGOTONG ROYONG**

Siti Nur Azizah<sup>1</sup>, Resyi A. Gani<sup>2</sup>, Dita Destiana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD Universitas Pakuan

[Azizzahr11@gmail.com](mailto:Azizzahr11@gmail.com), [resyi@unpak.ac.id](mailto:resyi@unpak.ac.id)

### **ABSTRACT**

*Teaching materials are tools used to facilitate the learning process and improve students' understanding. However, at SDN Babakan Bogor, the teaching materials used have not been varied and digital-based. Therefore, in this learning, it is necessary to develop teaching materials so that the learning process becomes varied. The purpose of this research is to produce animated video teaching material products using the Plotagon Application on the material of Mutual Cooperation in class IV SDN Babakan Bogor. This research uses Research and Development (RnD) by applying the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection technique in this study used an instrument sheet in the form of a questionnaire. Product testing was carried out by media experts, linguists, and material experts. The results of the assessment from media experts 99%, language experts 100%, and material experts 91% which means it is very feasible to implement. And based on a limited trial conducted on class IV students as many as 20 people obtained a percentage value of 90% which means that the animated video teaching material using the Plotagon Application is very feasible to use in the learning process.*

**Keywords:** *Teaching Materials, Plotagon, Animation Video*

### **ABSTRAK**

Bahan ajar merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Namun, di SDN Babakan Bogor bahan ajar yang digunakan belum bervariasi serta berbasis digital. Oleh karena itu, di dalam pembelajaran tersebut perlu adanya pengembangan bahan ajar agar proses pembelajaran menjadi bervariasi. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong di kelas IV SDN Babakan Bogor. Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (RnD) dengan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar instrumen yang berupa angket. Uji produk dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media 99%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 91% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan. Serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV sebanyak 20 orang memperoleh nilai presentase sebesar 90% yang artinya bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar, Plotagon, Video Animasi

## **A. Pendahuluan**

Bahan ajar adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Bahan ajar adalah substansi komponen yang disajikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus agar pembelajaran dapat berlangsung dengan ideal. Memilih bahan ajar dalam pembelajaran sering menjadi permasalahan bagi para guru dalam membantu peserta didik mencapai kompetensi secara maksimal.

Bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar sangatlah penting untuk memaksimalkan peserta didik dan efektifitas pada proses pembelajaran di kelas. Dengan bahan ajar yang interaktif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik serta tercapainya pendidikan yang berkualitas. Selain itu, penggunaan bahan ajar diharapkan menggunakan teknologi yang inovatif dan kolaboratif. Peran guru dalam merancang bahan ajar sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Sebagai tenaga pendidik profesional guru diharapkan memiliki kemampuan mengembangkan

bahan ajar sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik.

Bahan ajar yang dikembangkan perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik materi yang akan dikembangkan. Pengembangan bahan ajar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta memudahkan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengembangan bahan ajar dengan berbagai variasi akan memberikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Bahan ajar dapat mengatasi permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan video animasi.

Video animasi sangat menarik untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas, diharapkan dapat membangun ketertarikan dan minat belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Pembelajaran inovatif berarti sistem pembelajaran berbasis digital yang merespon tindakan peserta didik dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video, audio dan lain-lain, salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media dalam proses pembelajarannya ialah Pendidikan Pancasila materi Pola Hidup Bergotong Royong.

Pembelajaran pendidikan pancasila merupakan pendidikan ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memahami hak dan kewajiban kewarganegaraan, cinta tanah air, serta berjiwa nasional Indonesia. Bahan ajar yang digunakan di kelas selama ini teramat berpacu pada buku ajar, buku cetak, video pada Youtube, *slide power point*, *quiziz*, dan *canva*. Pendidikan pancasila berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral. Tujuan penerapan pendidikan pancasila sejak dini adalah untuk membentuk karakter peserta didik serta memiliki rasa nasionalisme terhadap negara Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada pendidik di SDN Babakan Kota Bogor pada tanggal 1 November 2023 peneliti telah menemukan beberapa kendala yaitu: *Pertama*, kesulitan pada sumber belajar atau buku terkadang tidak sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) sehingga guru harus mencari referensi lain sendiri. *Kedua*, kompetensi (skill) yang memadai karena minimnya pengalaman guru dan beberapa guru mengalami kesulitan untuk menguasai atau menerapkan keterampilan dasar untuk

kebutuhan pembelajar di era digital ini seperti Ms. Word, presentasi yang menarik dan menyenangkan, menggunakan *Canva*, dan lainnya. Kompetensi pendidik yang masih minim juga menjadi kendala dalam menjalankan merdeka belajar dengan cepat. *Ketiga*, kurang memadainya sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar berbasis digital. Pengelolaan sarana dan prasarana dalam kegiatan belajar memiliki peran penting di sekolah, karena keberadaannya akan sangat mendukung terhadap suksesnya proses pembelajaran di sekolah. *Keempat*, kurangnya motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Kelima, peserta didik mengalami kesulitan konsentrasi dan sulit fokus saat pembelajaran berlangsung.

Dari pemaparan tersebut menjadi suatu permasalahan untuk mengembangkan bahan ajar inovatif dengan memanfaatkan Aplikasi Plotagon, salah satu media yang di manfaatkan menggunakan mengatakan video 3D yang kreatif, imajinatif dan dapat menerapkan karakter yang cukup banyak serta bervariasi, aplikasi Plotagon dapat mengekspresikan diri ke dalam kisah-

kisah animasi dan membuat cerita menjadi lebih hidup yang akan diterapkan pada materi Pola Hidup Bergotong Royong.

Berdasarkan pemanfaatan penggunaan media hasil penelitian yang dilakukan oleh Kumbung, (2023) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Lubuk Kumbang menyatakan bahwa media video pembelajaran berbasis plotagon sudah valid, praktis dan efektif untuk digunakan, dengan presentase kevalidan 86,26% dan kepraktisan 82,67% aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Rahmawati & Hikmah, (2022) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story di SMP Muhammadiyah 8 Tunggulangun Sidoarjo menyatakan bahwa efektifitas penggunaan aplikasi Plotagon menunjukkan hasil presentase kumulatif sebesar 82,4%. Aplikasi ini membantu peserta didik untuk

memahami makna dan konteks suatu kosa kata bahasa Arab.

Oleh karena itu, peneliti memilih Aplikasi Plotagon sebagai bahan ajar dan memilih materi Pola Hidup Bergotong Royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena membutuhkan media yang mampu memvisualisaikan materi tersebut dan materi ini belum pernah dibahas oleh peneliti – peneliti terdahulu. Pemilihan materi tentang Pola Hidup Bergotong Royong dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila akan dirancang dengan menyajikan materi yang semenarik mungkin dan mudah dipahami serta fleksibel sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun oleh guru maupun peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan metode jenis penelitian *Research and Development* (RnD). Menurut Okpatrioka, (2023) RnD adalah langkah dalam menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada dan menguji keefektifan produk yang telah dibuat. Penelitian RnD merupakan langkah-

langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan yang telah ada.

Peneliti menggunakan metode RnD dalam mengembangkan sebuah produk yaitu video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Pola Hidup Bergotong Royong kelas IV. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Penelitian ini diawali dengan observasi pra penelitian untuk mengetahui kondisi awal dan kebutuhan yang ada di sekolah. Hasil pengamatan awal kemudian ditindaklanjuti oara ahli (*expert*) yaitu ahli media, ahli materi, dah ahli bahasa. Kemudian peneliti melakukan analisis untuk mengetahui produk yang akan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Populasi pada penelitian ini dilakukan pada peserta didik di kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Babakan Kota Bogor yang berjumlah 46 orang.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 orang peserta didik kelas IV SDN Babakan Kota Bogor tahun ajaran 2023/2024.

Subjek penelitian ini meliputi dua subjek. Subjek pertama yaitu, validator yang terdiri dari dosen ahli media,

dosen ahli bahasa dan guru kelas sebagai ahli materi. Subjek kedua yaitu, peserta didik kelas IV SDN Babakan terdiri dari 23 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui respon dalam menggunakan bahan ajar video animasi Aplikasi Plotagon.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **Validasi Ahli Media**

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media mengenai pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Pola Hidup Bergotong Royong dapat di presentasikan.

Angket yang disajikan terdapat 15 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 jumlah skor ideal. Jika 15 pertanyaan yang disajikan mendapatkan jumlah skor ideal yaitu 5, maka akan memperoleh skor maksimal 75 skor maksimal.

$$Presentase = \frac{74}{75} \times 100\% = 99\%$$

Jika dilihat dengan table kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, hasil produk yang sudah dikembangkan ini memiliki kategori "layak digunakan di sekolah dasar tanpa revisi" dengan nilai antara 90%-100%, artinya produk ini sangat layak

untuk diuji cobakan di sekolah dasar tanpa adanya revisi.

#### **Ahli Bahasa**

Angket yang disajikan terdapat 15 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 jumlah skor ideal. Jika 12 pertanyaan yang disajikan mendapatkan jumlah skor ideal yaitu 5, maka akan memperoleh skor maksimal 60 skor maksimal.

Hasil produk yang sudah dikembangkan ini memiliki kategori “sangat layak digunakan di sekolah dasar tanpa revisi” dengan nilai 90%-100%, artinya produk ini sangat layak untuk diujicobakan di sekolah dasar tanpa adanya revisi.

#### **Ahli Materi**

Angket yang disajikan terdapat 15 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5 jumlah skor ideal. Jika 15 pertanyaan yang disajikan mendapatkan jumlah skor ideal yaitu 5, maka akan memperoleh skor maksimal 75 skor maksimal.

Hasil produk yang sudah dikembangkan ini memiliki kategori “sangat layak digunakan di sekolah dasar tanpa revisi” dengan nilai antara 90% - 100%, artinya produk ini dianggap layak untuk diujicobakan di sekolah dasar tanpa adanya revisi.

Adapun data berupa komentar atau saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati semua materi yang telah disajikan, yaitu: Sangat baik dalam penyampaian materi; Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi sehingga secara keseluruhan tidak perlu adanya perbaikan.

Setelah memperoleh data dari rata-rata skor validasi secara keseluruhan. Maka, selanjutnya data tersebut dimodifikasi untuk mendapatkan suatu Kesimpulan mengenai produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon sesuai dengan pedoman transformasi ideal sebelum revisi.

**Tabel 1 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek Kevalidan**

<b>Validator</b>	<b>Rata-rata Skor Validasi</b>
Ahli Media	75%
Ahli Bahasa	57%
Ahli Materi	91%
<b>Rata-rata</b>	<b>74%</b>

Setelah melakukan perubahan data dari skor rata-rata validitas, dapat diberikan Kesimpulan mengenai validitas pengembangan bahan ajar animasi menggunakan Aplikasi Plotagon berdasarkan konversi ideal setelah revisi pada tabel berikut ini;

**Tabel 2 Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kevalidan**

<b>Validator</b>	<b>Rata-rata Skor Validasi</b>
Ahli Media	99%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	91%
<b>Rata-rata</b>	<b>97%</b>

Setelah mendapatkan hasil penilaian revisi dari ketiga validator tersebut mendapatkan penilaian setelah melakukan revisi kelayakan produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong ini dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 3 Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kelayakan**

<b>Validator</b>	<b>Penilaian Produk Secara Keseluruhan</b>
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut atas dasar penilaian yang diberikan oleh validator. Sehingga dari hasil tersebut menunjukkan kelayakan

produk untuk diujicobakan pada peserta didik. Berikutnya akan membahas hasil uji coba yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas IV yaitu berupa angket respon dari peserta didik.

Pada tahap ini produk di implementasikan dan dikembangkan pada proses kegiatan pembelajaran. Setelah melakukan validasi produk oleh tim ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dapat diketahui kekurangan dari produk tersebut. Maka peneliti melakukan perbaikan pada produk tersebut agar produk menjadi lebih baik lagi. Setelah produk diperbaiki selanjutnya diuji cobakan pada peserta didik kelas IV SDN Babakan Kota Bogor dengan jumlah 23 peserta didik.

### **Evaluation**

Pada tahap evaluasi dilakukan penilaian dari angket yang telah diberikan kepada peserta didik dan guru berdasarkan implementasi uji coba terbatas yang dilakukan.

Respon Guru sebelum melakukan uji coba terhadap peserta didik dilakukan uji coba terlebih dahulu kepada guru kelas IV guna mengetahui respon guru pada produk pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong

Royong. Proses ini dilakukan dengan enam pertanyaan kuisisioner untuk mendapatkan respon guru terhadap produk pengembangan.

Respon Peserta Didik Berdasarkan Uji Coba pelaksanaan dilakukan di SDN Babakan Bogor pada kelas IV SD, pada kelas VI ini terdapat permasalahan mengenai media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan hendak dijadikan penelitian dan pengembangan serta kurangnya motivasi belajar peserta didik. Pelaksanaan uji coba produk bahan ajar dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik saat menggunakan bahan ajar yang dikembangkan melalui angket yang berisi sepuluh pernyataan, total pengisian angket sebanyak 23 peserta didik. Peneliti sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu kepada guru kelas untuk mengkoordinasikan penggunaan produk, kemudian setelah peserta didik menggunakan produk tersebut peserta didik mengisi lembar angket yang diberikan. Berikut ini akan dijelaskan angket respon peserta didik yang diperoleh dengan diajukan angket kuisisioner setelah menggunakan produk.

Respon peserta didik terhadap produk bahan ajar dapat diketahui

menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana.

Berdasarkan hasil rekapitulasi data penilaian yang dilakukan terhadap 20 peserta didik, Berikut akan dipaparkan melalui tabel data rekapitulasi data respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar Aplikasi Plotagon.

**Tabel 4. Rekapitulasi Respon Peserta Didik**

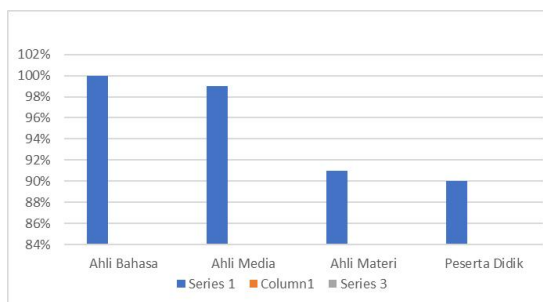
No	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Rata-rata Presentase
1	48	50	96	90%
2	47	50	94	
3	39	50	78	
4	46	50	92	
5	25	50	50	
6	37	50	74	
7	46	50	92	
8	47	50	94	
9	46	50	92	
10	48	50	96	
11	46	50	92	
12	43	50	86	
13	49	50	98	
14	49	50	98	
15	50	50	100	
16	35	50	70	
17	34	50	68	
18	39	50	78	
19	48	50	96	
20	42	50	84	

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh melalui angket peserta didik kelas IV, maka dari hasil keseluruhan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar video animasi



menggunakan Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong memperoleh hasil nilai yang sangat layak. Hasil tersebut dapat dilihat dari rata-rata presentase yang diberikan oleh peserta didik sebesar 90%. Nilai tersebut berada pada rantang nilai antara 80%-100%, sehingga dapat dikatakan bahan ajar video animasi menggunakan Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran disekolah serta layak uji coba.

Berdasarkan hasil rata-rata dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dapat disajikan tabulasi hasil dalam bentuk diagram pada gambar dibawah ini; 99%, 100%, 91%, dan 90%.



**Gambar 1. Tabulasi Hasil Validasi Pembahasan**

Bahan ajar merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Tanpa adanya bahan ajar guru akan

kesulitan menyampaikan materi kepada peserta didik. Bahan ajar dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara guru di sekolah, didapati informasi yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi untuk membuat bahan ajar di sekolah. Sehingga yang terjadi adalah bahan ajar yang digunakan sangatlah monoton dan kurang menarik perhatian peserta didik. Maka Upaya penelitian dalam permasalahan tersebut yaitu membuat produk bahan ajar video animasi.

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar video animasi materi Pola Hidup Bergotong Royong dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Langkah pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi terkait permasalahan dan pembelajaran kelas IV di SDN Babakan Kota Bogor.

**Analisis kebutuhan** dilakukan dengan cara observasi dan wawancara guru kelas dan peserta didik untuk menemukan permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas IV. Permasalahan yang dialami yaitu kurangnya motivasi belajar peserta

didik, kesulitan fokus peserta didik pada saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini terjadi karena jenis bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi, maka dari itu diperlukan pengembangan bahan ajar dengan sesuatu produk yang baru yaitu bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon.

**Desain**, pada tahap ini bahan ajar dibuat sesuai dengan unsur-unsur yang perlu dimuat dalam bahan ajar seperti kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan Bahasa. Kelayakan isi mencakup materi pada KI/KD, bahan ajar dan kesesuaian Tingkat kemampuan peserta didik menggunakan bahan ajar yang menarik. Kelayakan penyajian mencakup penyajian isi materi serta pemahaman peserta didik menggunakan bahan ajar video animasi Plotagon. Kelayakan bahasa mencakup penggunaan istilah, ejaan, kosa kata untuk kalimat yang konsisten pada bahan ajar.

**Pengembangan** setelah Menyusun bahan ajar peneliti melakukan validasi produk kepada para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil uji validasi media memperoleh beberapa saran dan kritik

untuk menjadikan produk yang dikembangkan mejadi lebih baik lagi. Berdasarkan penilaian dari ketiga ahli yaitu ahli media sebesar 99%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 91%. Dapat ditentukan rata-rata dengan hasil penilaian dari para ahli yaitu memperoleh skor 97% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Rata-rata hasil presentase dari respon peserta didik memperoleh skor 90% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik.

Bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon ini memiliki nilai validitas yang besar. Bahan ajar video animasi Plotagon ini memiliki banyak karakter yang menarik dan bisa di kreasikan sesuai dengan kebutuhan, dan latar belakang yang beragam sesuai dengan alur cerita yang diinginkan. Penggunaan Aplikasi Plotagon ini sangat mudah digunakan sehingga tidak perlu adanya pelatihan khusus untuk membuat video animasi ini.

**Evaluasi**, setelah melewati tahap validasi ahli, tahap terakhir yaitu produk yang sudah diperbaiki sesuai dengan saran dan kritik para ahli kemudian diimplementasikan dan diuji cobakan dilapangan. Pada tahap

implentasi ini dilakukan uji coba kepada pesertra didik kelas IV sebanyak 23 orang. Pada uji coba ini peneliti masuk kedalam kelas dan menyiapkan proyektor untuk menayangkan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong di depan kelas, kemudian setelah tayangan video selesai peserta didik diberikan angket respon kelayakan mengenai penggunaan produk bahan ajar yang dimana angket tersebut berisi sepuluh pertanyaan mengenai kelayakan produk. Tujuannya agar peneliti mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan produk yang dikembangkan peneliti, dan hasil respon peserta didik mengenai produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong dinyatakan sangat layak dengan presentase penilaian rata-rata sebesar 90% untuk digunakan peserta didik. Secara umum produk bahan ajar video animasi Plotagon ini tidak perlu direvisi dan layak diimplementasikan.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disintesis bahwa tujuan penelitian ini berhasil karena mendapatkan kategori “sangat layak”

pada validasi ahli dan penilaian respon peserta didik. Bahan ajar harus terus dikembangkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian hasil pengembangan dan uji coba bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong dapat disimpulkan sebagai berikut;

Pengembangan bahan ajar Aplikasi Plotagon pada materi Pola Hidup Bergotong Royong menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap langkah pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi terkait permasalahan dan pembelajaran kelas IV di SDN Babakan Kota Bogor. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara guru kelas dan peserta didik untuk menemukan permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas IV. Tahap kedua dilakukan perencanaan dan pengembangan produk bahan ajar, setelah produk selesai divalidasi

kepada para ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengevaluasi produk sehingga produk produk akhir yang dihasilkan menjadi lebih baik. Plotagon memiliki *tools* yang mudah digunakan, Pendesain hanya perlu memilah latar belakang dan memasukkan teks kedalam cerita. Penggunaan aplikasi ini mudah digunakan sehingga tidak perlu ada pelatihan khusus untuk dapat membuat bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon. Tahap keempat yakni penerapan dan uji coba dilakukan pada peserta didik kelas IV sebanyak 23 orang peserta didik untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong. Tahap kelima yakni mengetahui respon guru dan peserta didik pada produk yang dikembangkan dan memperoleh respons positif.

Berdasarkan penilaian dari ketiga ahli yaitu ahli media sebesar 99%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 91%. Dapat ditentukan rata-rata dengan hasil penilaian dari para ahli yaitu memperoleh skor 97% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Rata-rata hasil presentase

dari respon peserta didik memperoleh skor 90% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- ASYAR, Rayanda. Pengertian Media Pembelajaran menurut Para ahli dan secara umum. *ZonaReferensi.com*, 2012.
- Falahuddin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 1(4), 104–117.
- Rusdiyah, E. F. (2014). Media Pembelajaran. UIN Sunan Ampel Press.
- Aisyah, S., Noviyanti, E. and Triyanto (2020) 'Bahan Ajar Sebagai Bagian daam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa', *Salaka*, 2(1), pp. 62–65.
- Andrasari, A.N. *et al.* (2022) 'Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis', pp. 76–83.
- Chania, D.M.P., Medriati, R. and Mayub, A. (2020) 'Pengembangan Bahan Ajar Fisika Melalui Pendekatan Stem Berorientasi Hots Pada Materi Usaha Dan Energi', *Jurnal Kumbaran Fisika*, 3(2), pp. 109–120. Available at: <https://doi.org/10.33369/jkf.3.2.109-120>.
- Dasar, D.I.S. (2022) '*Primary*: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 2 April 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun *Development Of Cartoon Animation Video-Based Learning Media In Elementary*

- School Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sek'*, 11(April), pp. 316–326.
- Dewayanti, A. *et al.* (2021) 'Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid 19', 4(2), pp. 188–195.
- Farida, C., Destiniar, D. and Fuadiah, N.F. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data', *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), pp. 53–66. Available at: <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>.
- Faujiah, N. *et al.* (2022) 'Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media', *Jurnal Telekomunikasi, Kendala dan Listrik*, 3(2), pp. 81–87.
- Guru, P. *et al.* (2020) 'Pengembangan Media Video Animasi Melalui Aplikasi Plotagon Untuk Materi Mematuhi Peraturan Di Sekolah Dasar Bella Artha Ashari Vicky Dwi Wicaksono Abstrak', pp. 2162–2171.
- Izzah, N., Asrizal, A. and Festiyed, F. (2021) 'Meta Analisis Effect Size Pengaruh Bahan Ajar IPA dan Fisika Berbasis STEM Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), p. 114. Available at: <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3495>.
- Izzaturahma, E. *et al.* (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar', 9(2), pp. 216–224.
- Khasanah, I. and Nurmawati, I. (2021) 'Pengembangan Modul Digital sebagai Bahan Ajar Biologi untuk Siswa Kelas XI IPA', *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(1), pp. 34–44. Available at: <https://doi.org/10.35719/mass.v2i1.57>.
- Kumbang, N.L. (2023) '1, 2 & 3', 5(1), pp. 26–29.
- Lengkong, O. *et al.* (2020) 'Perancangan Aplikasi Animasi Interaktif Cerita Alkitab Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android', *Cogito Smart Journal*, 6(1), pp. 97–106. Available at: <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.237.97-106>.
- Lingga Ananta Kusuma Putra, G. and Pasek Putra Adnyana Yasa, G. (2020) 'Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja', *Jurnal Bahasa Rupa*, 04(1), pp. 10–16. Available at: <https://s.id/jurnalbahasarupa>.
- Mahmudah, S. and Fauzia, F. (2022) 'Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Basicedu*, 6(1), pp. 633–645. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1974>.
- Maulana, G. and Aرسال, A.F. (2022) 'Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Ekologi Tumbuhan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Wahan*, 8(23), pp. 434–441.
- Meilasari, V. (2022) 'Learning in', 6(1), pp. 1055–1063.

- Nurhayati, N. (2023) 'Pengembangan Bahan Ajar Berdeferensiasi (*Literature Review*)', pp. 531–538.
- Okpatrioka (2023) 'Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), pp. 86–100.
- Pendidikan, J., Sipil, T. and Online, T. (2020) '3 1,2,3', 9(1).
- Pepadu, J. et al. (2022) 'Penyuluhan Pemanfaatan Video Animasi Untuk Pembelajaran Selama Pandemi Covid-2019 Di Smpn 3 Mataram', *Jurnal Pepadu*, 3(1), pp. 82–90. Available at: <https://doi.org/10.29303/pepadu.v3i1.2305>.
- Prasetya, W.A., Suwatra, I.I.W. and Mahadewi, L.P.P. (2021) 'Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), pp. 60–68. Available at: [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf).
- Puspitasari, R., Hamdani, D. and Risdianto, E. (2020) 'Pengembangan E-Modul Berbasis Hots Berbantuan Flipbook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa Sma', *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3), pp. 247–254. Available at: <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>.
- R. Septianingsih, D. Safitri, S.S. (2023) 'Cendikia pendidikan', *Cendekia Pendidikan*, 1(1), pp. 1–13. Available at: <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>.
- Rahayu, T.P. et al. (2022) 'Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Siswa Sekolah Dasar', *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 10(1), pp. 47–56.
- Rahmawati, A. and Hikmah, K. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo', *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), pp. 225–241. Available at: <https://doi.org/10.32699/liar.v6i2.3489>.
- Rejeki, M.D. (2022) 'Pemanfaatan Animasi Plotagon Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia', *Language : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), pp. 64–70. Available at: <https://doi.org/10.51878/language.v2i1.1036>.
- Resmini, S. et al. (2021) 'Abdimas Siliwangi Abdimas Siliwangi', 4(2), pp. 335–343.
- Ritonga, A.P., Andini, N.P. and Iklimah, L. (2022) 'Pengembangan Bahan Ajaran Media', *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), pp. 343–348. Available at: <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.
- Sari, H.P., Fauzi, A. and Primasari, Y. (2020) 'Kreasi Bahan Ajar Berkonsep Game Untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar', *Jabn*, 1(2), pp. 51–63. Available at: <https://doi.org/10.33005/jabn.v1i2.17>.

- Septiningrum, D., Khasanah, N. and Khoiri, N. (2021) 'Pengembangan Bahan Ajar Biologi Materi Virus Berbasis SocioScientific Issues (SSI) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 11(1), pp. 87–104. Available at: <https://doi.org/10.21580/phen.2021.11.1.4973>.
- Sholihatin, L. (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu', (1986), pp. 320–326.
- Suripatty, A.A. (2022) 'Pembuatan Video Animasi Sebagai Media Promosi Jasa Agen Bni 46 Dengan Menggunakan Adobe Animate Dan Adobe Premiere Pro', 2(1), pp. 11–16. Available at: <https://doi.org/10.53866/jimi.v1i2.24>.
- Syahputra, R.B. and Deslianti, D. (2021) 'Pembuatan Video Animasi 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu', *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(2), pp. 128–136. Available at: <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.17353>.
- Tri Inayah, D. and Mahanani, C. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Membatik Teknik Jumputan', *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 3(2), pp. 162–171. Available at: <https://doi.org/10.30738/jipg.vol3.no.2.a12704>.
- Wahyudi, A. (2022) 'Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran IPS', *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), pp. 51–61. Available at: <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/epi/index>.
- Wahyuni, N.L.D.A., Sugihartini, N. and Sindu, I.G.P. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di Sma Negeri 1 Sawan', *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), p. 111. Available at: <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31391>.
- Wati, I.F., Yuniawatika, Y.Y. and Murdiyah, S. (2020) 'Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). Available at: <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.31880>.
- Wulandari, I. and Oktaviani, N.M. (2021) 'Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), pp. 90–98. Available at: <https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>.
- Yunika, E., Iriani, T. and Saleh, R. (2020) 'P-44 Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4d Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton The Development Of Animation Based Video Tutorial', pp. 299–306.
- Zulvira, R. (2022) 'Jurnal Cakrawala Pendas Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu', 8(4), pp. 1273–1286.
- Pendidikan, M. (n.d.). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 11, 131–144.
-