

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *PLOTAGON*
DAN *KINEMASTER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II SD ISLAM LUKMAN
HAKIM PAKISAJI-MALANG**

SKRIPSI

**OLEH:
CATRI MAULIDIYAH
1786206011**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2021**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *PLOTAGON*
DAN *KINEMASTER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II SD ISLAM LUKMAN
HAKIM PAKISAJI - MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk
memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:
CATRI MAULIDIYAH
1786206011**

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS *PLOTAGON*
DAN *KINEMASTER* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II SD ISLAM LUKMAN
HAKIM PAKISAJI - MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Catri Maulidiyah

1786206011

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 1 Juli 2020

Dosen Pembimbing



(Adzimatnur Muslihasari, M.Pd)

NIDN. 8704068702

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JULI 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Pada hari : Senin

Tanggal : 26 Juli 2021

Anggota I,




(Wuli Oktiningrum, M.Pd)
NIDN. 0730108803

Anggota II,



(Tety Nur Cholifah, M.Pd)
NIDN. 0718089201

Ketua Penguji,



(Adzimatnur Muslihasari, M.Pd)
NIDN. 0704068702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Catri Maulidiyah
NIM : 1786206011
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang,

Yang membuat pernyataan,



Catri Maulidiyah

RADEN RAHMAT

ABSTRAK

Maulidiyah, Catri. 2021. “*Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang.*” Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang. Pembimbing: Adzimatnur Muslihasari, M.Pd

Kata Kunci: Video Animasi, *Plotagon* dan *Kinemaster*, hasil belajar siswa

Tujuan penelitian adalah: 1) untuk mengetahui kelayakan media, 2) untuk mengetahui keterbacaan dan kemenarikan media, 3) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* di kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Model ini menggunakan 5 tahap pengembangan yakni: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen penelitian yang meliputi: wawancara, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan metode kuantitatif, peneliti menggunakan deskriptif presentase dan uji *N-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kelayakan dan persyaratan sebagai media pembelajaran dilihat dari hasil validasi materi dengan persentase 100% dinyatakan dalam kategori sangat baik. Pengukuran kelayakan oleh ahli media mencapai persentase 88,9%, dinyatakan dalam kategori sangat baik. Dari siswa didapatkan persentase sebesar 94,2% untuk keterbacaan media dinyatakan dalam kategori sangat baik. Kemenarikan media dalam aspek hasil program mendapatkan persentase sebesar 90,7% dinyatakan dalam kategori sangat baik. Ada peningkatan hasil belajar kognitif siswa di kelas II SD Islam Lukman Hakim dari nilai rata-rata *pretest* 69,67 menjadi nilai rata-rata *posttest* setelah menggunakan media sebesar 82,33 dengan *N-gain* yang nilai kuantitatifnya 0,42 dan pada kriteria peningkatannya termasuk nilai kualifikasi sedang. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II di SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

ABSTRACT

Maulidiyah, Catri. 2021. "Development of Plotagon and Kinemaster Based Animated Videos to Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade II Students of Islamic Elementary School Lukman Hakim Pakisaji-Malang." Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Raden Rahmat Kapanjen Islamic University, Malang. Supervisor: Adzimatnur Muslihasari, M.Pd

Keywords: Animation Video, *Plotagon* and *Kinemaster*, learning outcomes of students

The aim of this research are: 1) to determine the feasibility of the media, 2) to determine the readability and attractiveness of the media, 3) to improve the cognitive learning outcomes of C1-C3 levels of students by using Plotagon and Kinemaster-based animated video learning media in second grade of SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang.

This research used Development Research using the ADDIE development model. This model used 5 stages of development, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. In collecting data, researchers used research instruments which included: interviews, tests and documentation. Data analysis was done by kuantitatif metode, researchers used descriptive percentage and *N-gain* test.

The results showed that the media had the feasibility and requirements as a learning medium it prove by the results of material validation with a percentage of 100% it's mean in the very good category. The feasibility measurement by media experts reached a percentage of 88,9%, stated in the very good category. From the students obtained a percentage of 94.2% for media readability stated in the very good category. The attractiveness of the media in the aspect of program outcomes obtained a percentage of 90,7% which was stated in the very good category. There is an increase in cognitive learning outcomes of students in second grade of SD Islam Lukman Hakim from the pretest average value of 69,67 to the posttest average value after using the media of 82,33 with an *N-gain* whose quantitative value is 0,42 and the criteria for improvement include medium qualification scores. It's mean that Plotagon and Kinemaster-based animated video can improve cognitive learning outcomes of students in second grade of SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayahNya, kesempatan serta kemudahan, sehingga penulis dapat bekerja keras serta mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE., M.Si., Rektor UNIRA Malang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi S1 di UNIRA Malang.
2. Ibu Adzimatnur Muslihasari, M.Pd., Dosen Wali serta Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Wuli Oktiningrum, M.Pd., Dosen Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, masukan dan arahan untuk penyempurnaan penulisan skripsi.
4. Ibu Tety Nur Cholifah, M.Pd., Dosen Sekretaris Penguji yang telah memberikan bimbingan dan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen PGSD yang telah memberikan bekal kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Mahrus Ali, S.H., M.Pd. Kepala SD Islam Lukman Hakim atas ijin dan bantuan dalam penelitian ini.
7. Ibu Ismawati, S.Pd., Guru kelas II SD Islam Lukman Hakim atas bantuan selama penelitian serta siswa-siswi kelas II SD Islam Lukman Hakim partisipasinya dalam penelitian.
8. Ayah dan Ibu (Bapak Achmad dan Ibu Astupah), Ibu Mertua (Ibu Resminingsih), Suami (Joko Restuono, SP), Anak (Ajie Restu Putra Maulana

dan Binnadhifah Restu Ningdyah) tercinta yang telah memberikan perhatian dan kasih sayang dengan penuh ketulusan.

9. Teman-teman Angkatan 2017 PGSD UNIRA Malang, atas dukungan dan kebersamaannya.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Sekecil apapun bantuan yang kalian berikan, semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat. Amiin.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, Juli 2021

Penulis

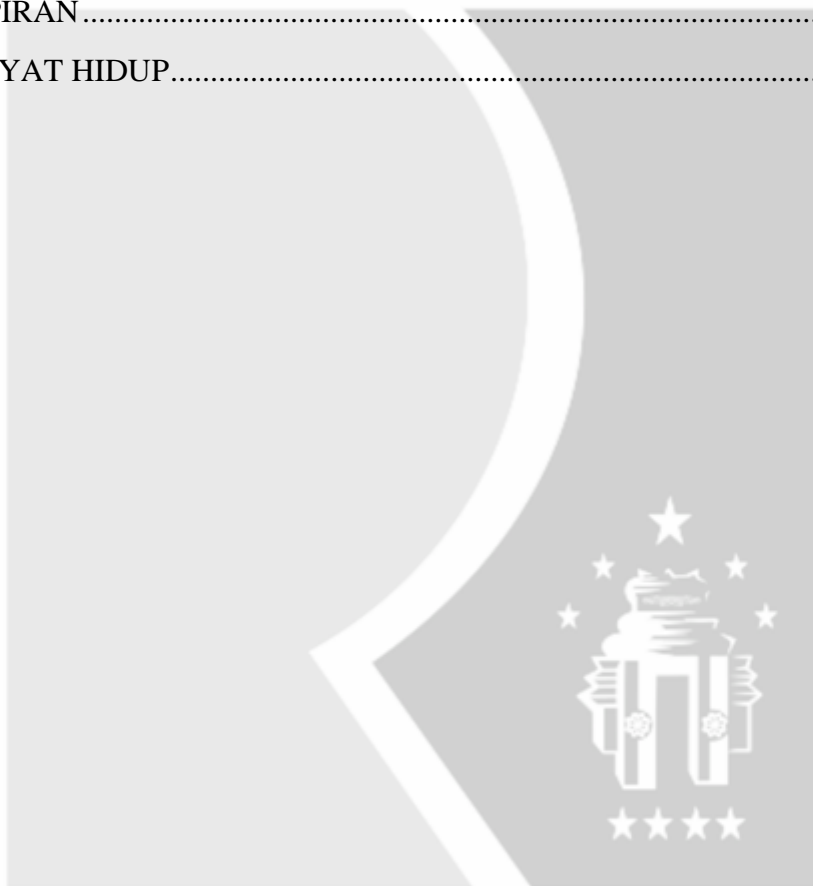
Catri Maulidiyah
NIM. 1786206011

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
RINGKASAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan.....	8
H. Definisi Operasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Teori.....	11
B. Penelitian Terkait	32
C. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	36
B. Prosedur Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran.....	38
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan (<i>Story Board</i>).....	41
D. Rancangan Uji Coba Produk	
1. Rancangan Uji Coba	45
2. Subjek Uji Coba	46
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	46
4. Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	55

B. Hasil Uji Coba Produk	64
C. Revisi Produk	68
D. Kajian Produk Akhir	70
E. Keterbatasan Penelitian	76
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	82
RIWAYAT HIDUP	162



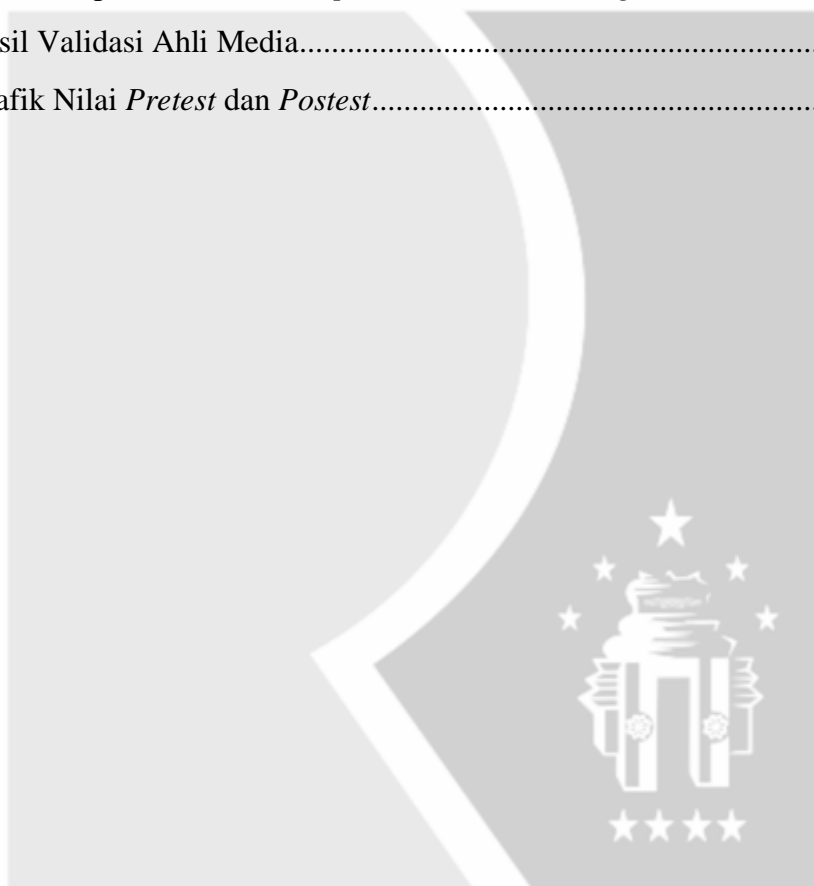
UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Domain Kognitif (<i>Bloom's Taxonomy</i>).....	15
3.1 Aktivitas dalam Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	36
3.2 Garis-Garis Besar Isi Media.....	42
3.3 <i>Storyboard</i>	42
3.4 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi	51
3.5 Interval Persentase dan Kriteria Kualitatif Program	53
3.6 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar.....	54
4.1 Garis Besar Program Media.....	58
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	64
4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
4.4 Hasil Uji Keterbacaan oleh Siswa.....	67
4.5 Hasil Uji Kemenarikan oleh Siswa	68
4.6 Revisi dari Ahli Media dan Tindak Lanjut	69
4.7 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	75
4.8 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas II.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Skema Kompetensi Dasar pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1.....	30
2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media	35
3.1 Bagan Alur Pengembangan Model ADDIE.....	37
3.2 Desain Experimen <i>One Group Pretest Postest Design</i>	46
4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
4.2 Grafik Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Postest</i>	75



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman dan Hasil Wawancara Kepala Sekolah.....	81
2. Pedoman dan Hasil Wawancara Guru Kelas 2	86
3. Pedoman Angket Studi Pendahuluan Siswa Kelas II.....	94
4. Hasil Angket Studi Pendahuluan Siswa Kelas II.....	97
5. Analisis Angket Pengalaman Siswa Kelas 2.....	103
6. Analisis hasil Ulangan Tema 4 Kelas II.....	107
7. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	111
8. Kisi-kisi Angket Validasi Desain untuk Ahli Media	113
9. Kisi-kisi Angket Validasi Materi untuk Ahli Materi	114
10. Kisi-kisi Angket Keterbacaan Siswa.....	115
11. Kisi-kisi Angket Kemenarikan Siswa	116
12. Angket Validasi Media Penilaian oleh Ahli Media	117
13. Angket Validasi Desain Media Penilaian oleh Ahli Materi.....	120
14. Angket Keterbacaan Media untuk Siswa	123
15. Angket Kemenarikan Media untuk Siswa.....	124
16. Soal <i>Pretest</i> dan Soal <i>Posttest</i>	129
17. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.	136
19. Tampilan Video Animasi Berbasis <i>Plotagon</i> dan <i>Kinemaster</i>	139
20. Uji Validasi Ahli Media.....	142
21. Uji Validasi Ahli Materi.....	143
22. Uji Keterbacaan Produk Menurut Siswa.....	144
23. Uji Kemenarikan Produk Menurut Siswa	145
24. Analisis Nilai <i>Pretest</i>	147
25. Analisis Nilai <i>Posttest</i>	151
26. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh.....	155

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal manusiawi dan usaha sadar yang berhubungan dengan peserta didik, pendidik, interaksi pendidikan, serta lingkungan dan sarana prasarana pendidikan (Siswoyo, 2011:61). Pendidikan disebut berkualitas apabila dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran pada peserta didik secara aktif sehingga dapat mengembangkan potensi diri ke arah yang lebih baik (Depdiknas, 2003:). Perubahan-perubahan pada peserta didik dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik merupakan hasil dari proses pembelajaran (Susanto, 2013:5).

Selama implementasi Kurikulum 2013, dikatakan belum banyak memberikan peningkatan terhadap hasil belajar. Kualitas pendidikan Indonesia saat ini masih berada di bawah rata-rata negara berkembang lainnya (Sutisna, E.dkk, 2020:1). Berdasarkan hasil studi *Program for International Student Assessment (PISA) 2018* didapati bahwa Indonesia meraih skor rata-rata 371 untuk membaca, skor rata-rata 379 untuk matematika, dan 396 untuk Sains. Jika dibandingkan dengan rata-rata skor internasional yang ada di angka 487, 489 dan 489, Indonesia memiliki jarak yang cukup jauh. (OECD, 2019:3)

Hasil belajar merupakan suatu keberhasilan yang diperoleh dari kemampuan peserta didik baik dalam aspek sikap, pengetahuan ataupun keterampilan pada proses pembelajaran. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22

Tahun 2016, karakteristik pembelajaran untuk setiap satuan pendidikan selalu berkaitan dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Menurut Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pembelajaran mencakup pengembangan dalam ranah sikap, pengetahuan dan keterampilan. Pengembangan dalam ranah pengetahuan dapat diperoleh dengan tes yang meliputi aspek mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta. (Wulandari dan Wahono, 2019:133)

Hasil belajar kognitif siswa kelas II di SD Islam Lukman Hakim pada Ulangan Harian Tema 4 masih dibawah KKM. Hasil wawancara dengan Ibu Ismawati S.E sebagai guru kelas II SD Islam Lukman Hakim menunjukkan bahwa prosentase hasil belajar kognitif peserta didik untuk nilai anak berkemampuan tinggi 15%, cukup 40% dan yang rendah 45%. Hal tersebut disebabkan sebagian peserta didik belum bisa memahami materi yang disampaikan guru. Pembelajaran jarak jauh di kelas II menggunakan media HP, buku peserta didik, buku LKS serta rekaman suara kemudian dikirimkan ke WhatsApp Group. Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari penyebaran angket kepada peserta didik menunjukkan bahwa pada saat pembelajaran peserta didik merasa bosan ketika guru menggunakan media buku LKS dan peserta didik kurang tertarik dengan penjelasan dari guru melalui pesan teks atau rekaman suara.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Rabu tanggal 18 November 2020, dalam masa pandemi *Covid-19* saat ini, pembelajaran di SD Islam Lukman Hakim dilaksanakan secara daring. Hambatan dalam pembelajaran daring menurut Bapak Mahrus Ali, S.H., M.Pd

selaku Kepala SD Islam Lukman Hakim adalah kuota dan jaringan internet yang tidak lancar serta adanya peserta didik yang hpnya masih kurang memadai. Proses pembelajaran jarak jauh di SD Islam Lukman Hakim cenderung masih berpusat pada guru. Media pembelajaran hanya menggunakan HP dan LKS. Peserta didik menunggu penjelasan dari guru melalui pesan teks atau rekaman suara kemudian peserta didik mengerjakan tugas. Kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik kurang paham akan materi pembelajaran yang diberikan karena materi yang diterima masih bersifat abstrak.

Alasan peneliti melakukan penelitian di kelas II karena siswa kelas II masih berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini taraf berfikir anak masih terbatas pada objek-objek yang kongkrit, sehingga penggunaan media LKS dan rekaman suara pada HP kurang tepat. Kemampuan berfikir masing-masing anak kelas II tidak sama, berdasarkan data hasil studi pendahuluan didapatkan bahwa hasil belajar kognitif awal tingkat C1-C3 siswa di kelas II masih rendah sehingga diperlukan penelitian untuk meningkatkan pemahaman anak sebelum memberikan pengetahuan baru yang lebih tinggi khususnya pada materi Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Meriyati (2015:13) bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak dalam mengembangkan pemikiran logis masih terbatas pada objek-objek kongkrit. Kemampuan berfikir anak usia sekolah dasar berbeda-beda, kemampuan kognitif awal tingkat C1-C3 diperlukan untuk mengetahui pemahaman anak sebelum memberikan pengetahuan baru pada tingkat yang lebih tinggi.

Permasalahan dalam proses pembelajaran di atas dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mengasyikkan bagi peserta didik. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2006:3). Pada konteks pembelajaran, media merupakan segala bentuk perantara yang berperan menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai peserta didik karena berhubungan dengan taraf berpikir peserta didik (Sudjana dan Rivai, 2002:4). Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan, dimulai dari berfikir kongkret menuju berfikir abstrak (Sudjana dan Rivai, 2013:3). Penggunaan media pembelajaran erat hubungannya dengan tahapan berfikir tersebut karena dengan media pembelajaran hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. (Suherman, 2009:70) ★

Media pembelajaran diperlukan untuk wahana penyampaian materi pembelajaran dan untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi. Media pembelajaran dapat memotivasi dan menumbuhkan kembali perhatian belajar peserta didik. Semakin abstrak materi pembelajaran (berupa data dan informasi dalam bentuk simbol, angka, tulisan dan lisan) maka semakin penting kehadiran media pembelajaran. Media menjadikan materi yang abstrak menjadi bisa teramati atau tertangkap oleh panca indra, sehingga proses belajar peserta didik akan semakin berkualitas. (Kurnia, 2015:3)

Media pembelajaran video animasi dapat dimanfaatkan pendidik sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai peserta didik. Pemanfaatan video

animasi sebagai media pembelajaran efektif diterapkan pada proses pembelajaran, khususnya untuk peserta didik jenjang sekolah dasar karena karakteristik siswa sekolah dasar adalah meniru, mengamati dan sangat tertarik pada animasi kartun yang menyajikan cerita dengan warna yang menarik (Ponza, dkk, 2018:11). Video sebagai media pembelajaran memiliki kontribusi yang positif terhadap hasil belajar peserta didik. Kemudahan dari penyajian video yang dapat diulang-ulang saat proses pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah memahami isi dari video tersebut, selain itu penyajian sebuah materi yang terstruktur juga memudahkan peserta didik memahami materi khususnya tentang konsep. (Hadi, 2017:100)

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Salma (2018). Hasil evaluasi pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbentuk cerita animasi berbantuan *Lectora Inspire* dan *Plotagon* yang dikembangkan dalam kategori valid sangat tinggi dengan koefisien validitas berturut-turut sebesar 0,86 dan 0,97, media pembelajaran dalam kategori efektif dengan persentase ketuntasan dari tes hasil belajar adalah 80%, media pembelajaran dalam kategori efisien dan praktis dengan presentase rata-rata respon peserta didik sebesar 88,84%.

Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, membuat peneliti mencoba untuk merancang, mengembangkan, dan mengaplikasikan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* pada pembelajaran di kelas II SD Islam Lukman Hakim Desa Kendalpayak Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang. Pengembangan media tersebut

diharapkan dapat menghasilkan produk media pembelajaran video animasi yang nantinya dapat digunakan guru dan peserta didik sebagai sarana ataupun instrumen untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar kognitif peserta didik yang masih di bawah KKM yang ditentukan sekolah.
2. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran jarak jauh hanya menggunakan HP, LKS dan penjelasan dari guru melalui rekaman suara yang kurang diminati peserta didik karena tampilan yang kurang menarik dan kurang jelas.
3. Belum banyak dijumpai pengembangan video animasi pembelajaran yang berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* untuk media pembelajaran yang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan dibatasi pada masalah uji kelayakan dan kemenarikan media video animasi pembelajaran dan peningkatan hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 siswa kelas II SD Islam Lukman Hakim Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster*?
2. Bagaimana keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster*?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* di kelas II SD Islam Lukman Hakim Desa Kendalpayak Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster*.
2. Mengetahui keterbacaan dan kemenarikan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster*.
3. Meningkatkan hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* di kelas II SD Islam Lukman Hakim Desa Kendalpayak Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster*. Pengembangan media ini menghasilkan video dengan durasi video 18 menit. Pengembangan media ini berperan sebagai media tunggal dan merupakan penyajian pembelajaran secara utuh karena di dalam media ada pemaparan materi, kegiatan praktek, latihan soal dan penyimpulan materi.

Teknik pembuatan video dengan menggunakan aplikasi animasi *Plotagon* yang bisa diunduh dan dipasang langsung pada perangkat HP Android. Proses pengeditan dan penggabungan video menggunakan aplikasi *Kinemaster* yang bisa diunduh dan dipasang langsung pada perangkat HP Android dan di unggah ke *situs youtube* pada *channel* Binnaboo Channel.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun secara praktis, antara lain.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi :

a. lembaga Pendidikan SD Islam Lukman Hakim Kecamatan Pakisaji

Kabupaten Malang, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran.

- b. para pendidik di SD Islam Lukman Hakim Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai solusi alternatif dalam penggunaan media pembelajaran.
- c. peneliti, kegunaannya untuk mengembangkan media pembelajaran yang nantinya bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah.

H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional yakni sebagai berikut.

1. Video Animasi Berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster*.

Video Animasi Berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* adalah media gabungan antara tampilan gambar, teks, audio dan animasi yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Kelayakan media dalam penelitian ini diukur berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media dan kemenarikan peserta didik. Indikator pengukuran kelayakan media terdiri dari aspek ketepatan materi dan tujuan pembelajaran, aspek media, aspek tampilan dan hasil produk, aspek kualitas teknis dan keefektifan program.

2. Hasil Belajar Kognitif tingkat C1-C3

Hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 merupakan suatu keberhasilan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar mengajar dalam ranah pengetahuan. Hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 diukur dengan

posttest dalam bentuk pilihan ganda untuk mengevaluasi dan mengetahui pemahaman peserta didik. Indikator pengukuran hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 dapat diperoleh dengan tes yang meliputi aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Hasil belajar kognitif siswa kelas II dapat dikatakan meningkat jika hasil *posttest* lebih tinggi dari hasil *pretest*.

3. Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1

Tema 7 “Kebersamaan” Subtema 1 “Kebersamaan di Rumah” Pembelajaran 1 merupakan rangkaian pembelajaran yang memuat 3 muatan pembelajaran yaitu Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP. Tujuan pembelajaran pada Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 antara lain: 1) siswa dapat isi memahami dongeng fabel, 2) siswa dapat menentukan pecahan setengah, 3) siswa dapat menentukan kuat lemahnya bunyi.

4. *Plotagon* dan *Kinemaster*

Plotagon dan *Kinemaster* adalah aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat video animasi serta mempunyai beberapa fitur pengeditan video yang lengkap.