

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN  
APLIKASI *PLOTAGON* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR  
PADA TEMA 6 SUBTEMA 2**

**SKRIPSI**

**OLEH:  
TRIYA INTAN FANDINI  
NIM: 1786206059**



**UNIVERSITAS ISLAM  
PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**AGUSTUS 2021**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN  
APLIKASI *PLOTAGON* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR  
PADA TEMA 6 SUBTEMA 2**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

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

**Oleh:**

**TRIYA INTAN FANDINI  
NIM. 1786206059**



**UNIVERSITAS ISLAM**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**AGUSTUS 2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN  
APLIKASI *PLOTAGON* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR  
PADA TEMA 6 SUBTEMA 2**

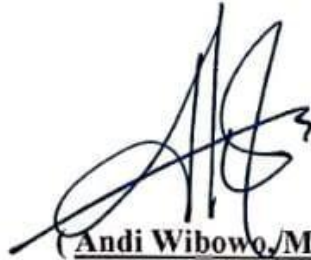
**SKRIPSI**

Oleh:

**Triya Intan Fandini  
NIM. 1786206059**

**Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji  
Malang, 18 Agustus 2021**

**Dosen Pembimbing**



**(Andi Wibowo, M. Pd)  
NIDN. 0718128902**

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

## HALAMAN PENGESAHAN

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

Pada hari : Jumat

Tanggal : 20 Agustus 2021

Anggota I,



**(Prof. Dr. Suryaman, M. Pd)**  
NIDN. 195803051986031020

Anggota II,



**(Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M. Pd)**  
NIDN. 0721069102

Ketua Penguji,



**(Andi Wibowo, M. Pd)**  
NIDN. 0718128902

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 : Triya Intan Fandini  
NIM : 1786206059  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 18 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Triya Intan Fandini

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad Saw, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Plotagon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Pada Tema 6 Subtema 2.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini terwujud berkat bantuan arahan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE. M.SI selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Diana Kusumaningrum, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Yulia Eka Yanti, M. Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta staf pengajar Prodi PGSD Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Prof. Dr. Suryaman, M. Pd, selaku penguji utama yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi.
5. Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd, selaku sekretaris penguji yang telah memberikan masukan untuk penyempurnaan penulisan skripsi.

6. Andi Wibowo, M. Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan kepada penulis sejak awal penulisan.
7. Kunti Rahayu, S. Pd, selaku kepala sekolah SD Negeri 4 Balesari yang telah mengizinkan melaksanakan pengambilan data.
8. Prani Prahastiwi, S. Pd, selaku wali kelas 3 yang telah membantu dan mendampingi dalam pengambilan data.
9. Bapak/Ibu Guru SD Negeri 4 Balesari yang mendampingi dalam pengambilan data.
10. Ibu dan ayah tercinta, yakni Bapak Giono dan Ibu Tarwiyah yang selalu memberikan kasih sayang, memberikan motivasi dan doa yang tak henti-hentinya demi kelancaran dan kesuksesan dalam menyelesaikan skripsi saya dibangku universitas.
11. Adik kandung peneliti, Artha Al Mubarak yang selalu memberikan dukungan sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Teman-teman PGSD dan sahabat-sahabat terbaikku yang menemani selama menjalani kuliah sampai akhir dan selalu memberikan motivasi serta pengalaman yang luar biasa.
13. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah ayah, ibu, dan saudara berikan kepada penulis dengan kebaikan yang lebih besar disertai dengan curahan rahmat dan kasih sayang-Nya.

Penulis menyadari skripsi ini masih belum sempurna, baik dari materi, penulisan maupun dari segi penyajian karena keterbatasan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik untuk kesempurnaan skripsi ini.

Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya, umumnya bagi pembaca.

Malang, 17 Agustus 2021

Triya Intan Fandini  
(1786206059)



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**



## ABSTRAK

Fandini, Triya Intan. 2021. *Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Pada Tema 6 Subtema 2*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Andi Wibowo, M. Pd.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media *Plotagon*, Hasil Belajar Kognitif

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi *plotagon* yang layak dan valid digunakan pada materi tema 6 subtema 2 dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Manfaat media *plotagon* dapat mempermudah siswa dalam belajar mandiri, dapat meningkatkan motivasi siswa dan minat siswa serta menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran daring terutama pada siswa kelas 2 sekolah dasar, sehingga hasil belajar kognitif siswa meningkatkan.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dengan pengembangan 4D, ada 4 tahapan (1) *Define* (2) *Design* (3) *Development* (4) *Dessiminate*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD Negeri 4 Balesari. Teknik instrumen data dalam penelitian adalah soal tertulis dan angket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *plotagon* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran ahli materi dan ahli media. Persentase kelayakan yang diberikan oleh ahli media sebesar 98% dan oleh ahli materi sebesar 98% dengan kriteria layak digunakan dalam proses pembelajaran. Uji coba angket respon siswa kelompok kecil tentang penggunaan media pembelajaran *plotagon* sebesar 92%, sedangkan pada kelompok besar sebesar 96%, menunjukkan bahwa media layak/valid digunakan.

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan peningkatan sebesar 62,5% yakni pada presentase *pretest* mendapatkan 37,5% dan presentase *posttest* mendapatkan 100%, pada uji coba kelompok besar mengalami peningkatan sebesar 29% yakni presentase *pretest* 28% dan *posttest* 100%. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, media *plotagon* pada tema 6 sub tema 2 tentang merawat hewan dan tumbuhan efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 2 sekolah dasar .

## ABSTRACT

Fandini, Triya Intan. 2021. The Development of Animated Videos by Using the Plotagon Application to Increase Cognitive Learning Outcomes of 2<sup>nd</sup> Grade Elementary School Students on Theme 6 Sub-theme 2. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Education, Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Andi Wibowo, M. Pd.

**Keywords:** Development, Plotagon Media, Cognitive Learning Outcomes

This study aims to develop learning plotagon application media which feasible and valid plotagon application used in theme 6 sub-theme 2 in improving students' cognitive learning outcomes. The benefits of plotagon media can make it easier for students to learn independently, can be able to increase student motivation and student interest and attract students' attention in the online learning process, especially for 2<sup>nd</sup> grade elementary school students, so that students' cognitive learning outcomes improves.

This type of research uses RnD (Research and Development) research with 4D development, there are 4 stages (1) Define (2) Design (3) Development (4) Disseminate. The subjects of this study were 2nd grade students of SD Negeri 4 Balesari. The data instrument techniques in the research were written questions and questionnaires.

The results of this study indicate that the plotagon learning media is feasible to be used as a learning medium by making revisions based on the advice of material experts and media experts. The percentage of eligibility given by media experts is 98% and by material experts is 98% with criteria suitable for use in the learning process. The small group students response questionnaire on the use of plotagon learning media was 92%, while in the large group it was 96%, indicating that the media was feasible/valid to use.

The results of the small group trial showed an increase of 62.5%, namely the pretest percentage got 37.5% and the posttest percentage got 100%, in the large group trial there was an increase of 29%, namely the pretest percentage was 28% and the posttest was 100%. Based on the results of research and development that has done, plotagon media on theme 6 sub theme 2 about caring for animals and plants is effectively used as a learning medium to increase cognitive learning outcomes for 2<sup>nd</sup> grade elementary school students.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Pengembangan.....	7
H. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
A. Tinjauan Teori.....	10
B. Penelitian Terkait.....	23
C. Kerangka Berfikir.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
A. Model Pengembangan.....	28
B. Prosedur Pengembangan.....	28
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan ( <i>Story Board</i> ).....	33
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	47
1. Deskripsi dan Desain Produk.....	47
2. Validasi Produk.....	55
B. Hasil Uji Coba Produk.....	59
1. Respon Siswa.....	59
2. Hasil Uji Coba Media Aspek Kognitif.....	60
C. Revisi Produk.....	63
1. Revisi Ahli Media.....	63
2. Revisi Ahli Materi.....	64
D. Kajian Produk Akhir.....	65
E. Keterbatasan Penelitian.....	68
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR RUJUKAN.....	71
RIWAYAT HIDUP.....	170

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Kata Kerja Operasioanal .....	18
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 6 Subtema 2 .....	21
Tabel 2.3 Penelitian Terkait .....	23
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media .....	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Angket Siswa .....	43
Tabel 3.4 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase .....	44
Tabel 3.5 Skala Likert .....	45
Tabel 3.6 Kriteria Presentase Hasil Belajar Kognitif Siswa .....	46
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Validator Dosen .....	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Validator Guru .....	56
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi Validator Dosen.....	58
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi Validator Guru.....	58
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil .....	59
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar.....	60
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Aspek Kognitif .....	61
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Aspek Kognitif.....	62



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	27
Gambar 3.1 Alur Model Pengembangan 4D Thiagarajan dkk 1974 .....	29
Gambar 3.2 Menu Cover.....	34
Gambar 3.3 Menu Utama.....	35
Gambar 3.4 Menu Kompetensi Inti.....	35
Gambar 3.5 Menu Kompetensi Dasar .....	36
Gambar 3.6 Menu Indikator .....	36
Gambar 3.7 Menu Tujuan Pembelajaran .....	37
Gambar 3.8 Menu Materi .....	37
Gambar 3.9 Menu Evaluasi Soal.....	38
Gambar 3.10 Desain eksperimen .....	39
Gambar 4.1 Menu Icon Aplikasi Plotagon.....	48
Gambar 4.2 Menu Buku Petunjuk Penggunaan Media.....	49
Gambar 4.3 Menu Halaman Depan.....	50
Gambar 4.4 Menu Kompetensi Inti.....	51
Gambar 4.5 Menu Kompetensi Dasar .....	52
Gambar 4.6 Menu Indikator .....	52
Gambar 4.7 Menu Tujuan Pembelajaran .....	53
Gambar 4.8 Menu Materi .....	54
Gambar 4.9 Menu Evaluasi Soal.....	55
Gambar 4.10 Revisi Ahli Media .....	64
Gambar 4.11 Revisi Ahli Materi.....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	75
Lampiran 2 Studi Pendahuluan .....	76
Lampiran 3 Lembar Wawancara .....	77
Lampiran 4 Kisi-Kisi Observasi Awal Terhadap Proses Pembelajaran .....	78
Lampiran 5 Lembar Observasi Pembelajaran .....	79
Lampiran 6 Data Nilai Siswa Sebelum Dilakukan Penelitian .....	82
Lampiran 7 Lembar Observasi Pembelajaran .....	83
Lampiran 8 Lembar Observasi Awal .....	85
Lampiran 9 Hasil Wawancara Dan Observasi .....	86
Lampiran 10 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Media.....	88
Lampiran 12 Kisi-Kisi Instrument Validasi Ahli Materi .....	90
Lampiran 13 Angket Validasi Ahli Materi .....	91
Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa Terhadap Media .....	93
Lampiran 15 Angket Siswa Terhadap Media.....	94
Lampiran 16 Lembar Validasi Ahli Media .....	96
Lampiran 17 Lembar Validasi Ahli Materi.....	100
Lampiran 18 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Pretest</i> ).....	104
Lampiran 19 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Posttest</i> ) .....	106
Lampiran 20 Hasil Uji Coba Besar Kecil ( <i>Pretest</i> ) .....	108
Lampiran 21 Hasil Uji Coba Kelompok Besar ( <i>Posttest</i> ).....	110
Lampiran 22 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media .....	112
Lampiran 23 Kritik dan Saran Ahli Media .....	114
Lampiran 24 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	115
Lampiran 25 Kritik dan Saran Ahli Materi .....	117
Lampiran 26 Data Hasil Uji Coba Respon Siswa Kelompok Kecil .....	118
Lampiran 27 Rekapitulasi Respon Siswa Kelompok Kecil .....	119
Lampiran 28 Data Hasil Uji Coba Respon Siswa Kelompok Besar .....	120
Lampiran 29 Rekapitulasi Respon Siswa Kelompok Besar.....	121
Lampiran 30. Hasil Rekapitulasi Level Kognitif Siswa Kelompok Kecil .....	122
Lampiran 31 Hasil Rekapitulasi Level Kognitif Siswa Kelompok Besar.....	123
Lampiran 32 Silabus Pembelajaran.....	124
Lampiran 33 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	130
Lampiran 34 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> .....	134
Lampiran 35 Soal <i>Pretest</i> .....	144
Lampiran 36 Kisi-Kisi Soal <i>Posttest</i> .....	149
Lampiran 37 Soal <i>Posttest</i> .....	161
Lampiran 36 Dokumentasi Penggunaan Media Pembelajaran .....	166

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses mentransfer ilmu untuk memperoleh wawasan dalam mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia sejak lahir (Nurkholis, 2013: 25). Pendidikan dapat dikatakan suatu proses transfer ilmu, pembentukan kepribadian, transformasi nilai dengan segala aspek. Pendidikan lebih dari sekedar pengajaran berorientasi pada bidang-bidang tertentu dan pembentukan spesialis, akan hal itu minat dan perhatiannya bersifat teknis.

Pendidik tidak hanya mengajar pada pembelajaran tertentu saja, namun juga membentuk kepribadian siswa, sehingga pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, dengan pendidikan manusia akan mampu menjalani kehidupan ini dengan cukup baik. Pendidikan adalah proses untuk mendapatkan kesempurnaan dan keseimbangan dalam perkembangan individu atau masyarakat. Proses ini dapat mewariskan nilai-nilai kebudayaan, keagamaan, keahlian, pemikiran kepada generasi berikutnya, sehingga mereka siap menghadapi masa depan bangsa dan negara (Nurkholis, 2013: 25). Pada dasarnya pendidikan sangat dibutuhkan dalam kondisi apapun yakni terlihat saat pemerintah mulai menyikapi terkait pandemi yang tengah terjadi.

Pandemi Covid-19 telah menyebar di Indonesia pemerintah mulai mengeluarkan peraturan untuk pembelajaran jarak jauh atau tidak boleh bertatap muka, hal ini membuat proses pembelajaran dilaksanakan dari rumah. yang terdapat dalam surat edaran dari pemerintah.

Surat edaran menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 4 tahun 2020 menyatakan,

Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan capaian kurikulum untuk kenaikan kelas/kelulusan.

Berdasarkan surat edaran yang dikeluarkan maka pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan pada semua jenjang pendidikan. Hal ini berdampak bagi proses pembelajaran siswa dari rumah, orang tua cenderung kesulitan saat membantu proses pembelajaran anak. Guru harus berfikir kreatif untuk menemukan solusi agar pembelajaran daring tidak menghambat proses pembelajaran siswa. Pembelajaran yang diterapkan dimana guru bertatap muka langsung dengan siswanya akan berbeda dengan pembelajaran daring yaitu siswa belajar secara online melalui jaringan internet.

Terkait pembelajaran yang dilaksanakan daring tentunya penyampaian media ke siswa juga perlu diperhatikan, tidak semua media pembelajaran yang diterapkan di kelas dapat diterapkan ketika belajar daring. Media yang digunakan setidaknya mampu dipahami oleh siswa, media tersebut dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik dari sedikit penjelasan dari guru. Menurut pendapat Atsani (2020: 82-93) media pembelajaran yang dapat diterapkan seperti whatshaap, aplikasi zoom, telegram atau media lainnya. Siswa kelas 2 belum mampu mengoperasikan *smartphone* maka dibutuhkan kerjasama antara guru dengan orang tua, ketika orang tua bekerja sehingga tidak dapat mendampingi anak dapat memberikan jadwal khusus agar dapat belajar seperti siswa lainnya.



Jadi adanya timbal balik dan kerjasama antara guru, siswa, dan orang tua dapat menjadikan pembelajaran daring efektif (Dewi, 2020: 6).

Suryani, dkk., (2018: 14-15) mengemukakan manfaat media pembelajaran bagi guru adalah dapat membantu menarik perhatian siswa dan memotivasi siswa untuk belajar, memiliki arah, pedoman dan urutan pengajaran sistematis, membantu ketelitian dan kecermatan dalam penyajian materi pelajaran, menyajikan materi lebih konkret terutama materi abstrak seperti fisika, matematika, dan lain-lain, memiliki variasi media dan metode yang digunakan agar pembelajaran tidak bosan, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan, membantu efisiensi waktu agar mudah menyampaikan dengan menyajikan inti pembelajaran secara sistematis serta dapat membangkitkan rasa percaya diri pengajar.

Disamping media pembelajaran bermanfaat bagi guru, menurut pendapat Suryani, dkk., (2018: 15) media pembelajaran juga bermanfaat bagi siswa karena dapat membantu siswa menumbuhkan rasa ingin tahu untuk belajar, memotivasi diri siswa untuk belajar baik di kelas atau mandiri, memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan sistematis melalui media, memberikan suasana menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa lebih fokus pada pembelajaran, serta memberikan kesadaran siswa memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui berbagai macam media yang disajikan.

Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti senin 26 Oktober 2020 di SD Negeri 4 Balesari pada siswa kelas 2, guru menggunakan aplikasi whatsapp untuk memberi materi dan penugasan secara daring. Pada proses pembelajaran guru mengirimkan foto materi dan menyampaikan penjelasannya

lewat chatting atau *voice note*, terkadang guru juga mengirimkan video pada saat materi menyanyi. Terkait model pembelajaran daring tersebut siswa masih belum mengerti dengan materi yang disampaikan gurunya, siswa merasa bosan karena setiap pembelajaran daring proses pembelajaran hanya monoton. Untuk itu, maka digunakan aplikasi plotagon untuk membantu guru dalam menyelesaikan masalah tersebut.

*Plotagon* merupakan program *opensource* yang digunakan para animator dalam membuat cerita animasi 3D. Hasil *output* yang disajikan pada program *Plotagon* berupa format video (Salama, 2018: 3). Hal ini dirasa cocok untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tema 6 subtema 2, yang mempermudah siswa dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat diterima dan dipahami bagi siswa, ini karena model pembelajaran aplikasi plotagon mampu menjadikan suasana pembelajaran lebih efektif dan terkondisikan.

Pembelajaran media plotagon diharapkan mampu menghasilkan hasil belajar optimal. Hasil belajar siswa tidak serta merta akan baik, terdapat pengaruh yang akan menghambat hasil pembelajarannya. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa apalagi dengan pembelajaran online yang diterapkan, seperti halnya guru belum mampu memilih media yang cocok diterapkan ketika pembelajaran online. Menurut pendapat Atsani (2020: 84) seorang pendidik dituntut kreatif dalam penyampaian materi ketika pembelajaran daring yang disesuaikan dengan kebutuhannya. Pemikiran kreatif akan menghasilkan ide-ide pengolahan media berkualitas dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar terdapat 3 ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Nizron, 2017: 8). Ranah kognitif berhubungan dengan cara berfikir siswa, ranah afektif berhubung dengan perasaan, nilai dan sikap, sedangkan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan (Diasty, dkk., 2020: 133). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa terdapat tiga ranah yang dijadikan pedoman atau acuan dalam proses pembelajaran siswa dan penilaian hasil belajarnya. Hasil belajar tidak terlepas dari media yang diterapkan oleh guru, saat ini guru sedang diuji kreatifitasnya terkait media yang digunakan saat proses pembelajaran online.

Berdasarkan pendapat di atas secara keseluruhan, penerapan media *plotagon* mempermudah penyampaian materi saat proses pembelajaran. Ada beberapa materi yang sulit dijelaskan tanpa media, pada pembelajaran ini banyak materi perhitungan dan contoh gerakan yang akan sulit jika dijelaskan tanpa lewat video. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar dengan judul “Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Plotagon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Pada Tema 6 Subtema 2”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan pada bagian diatas, sesuai dengan dengan judul skripsi yang dikemukakan, maka masalah-masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Dampak pandemi COVID-19 yang dialami siswa pada kegiatan belajar mengajar daring dapat menghambat proses pembelajaran antara guru, siswa

dan orang tua. Disamping itu pembelajaran yang biasanya tatap muka saat ini belum dapat diterapkan.

2. Guru menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan merasa nyaman ketika pembelajaran daring dilakukan.
3. Perhatian orang tua terhadap anaknya belum maksimal karena saat kegiatan belajar daring dilakukan orang tua membawa *smartphone* untuk bekerja.
4. Hasil belajar kognitif yang dimiliki siswa tergolong rendah, siswa masih belum mampu berfikir dan bertindak dengan baik.

### **C. Batasan Masalah**

Pada penelitian ini, peneliti membatasi hal yang akan diteliti, yaitu video animasi yang menggunakan aplikasi plotagon, bagaimana video animasi tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa, siswa yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas 2 Sekolah Dasar SD Negeri 4 Balesari, Malang, dan materi yang akan menjadi fokus adalah Tema 6 Subtema 2 pada buku paket kurikulum 2013.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah serta pembatasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan video animasi menggunakan aplikasi *plotagon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 sekolah dasar?
2. Apakah pengembangan video animasi menggunakan aplikasi *plotagon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 sekolah dasar?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kelayakan video animasi menggunakan aplikasi *plotagon* yang diterapkan pada siswa kelas 2 sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui pengembangan video animasi menggunakan aplikasi *plotagon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 sekolah dasar.

### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang akan dikembangkan dari penelitian ini adalah.

1. Media pembelajaran berbentuk video animasi *plotagon* yang dapat dilihat dimanapun dan kapanpun setelah di unduh.
2. Media pembelajaran *plotagon* dapat menarik perhatian siswa karena tampilan video dilengkapi dengan gambar, animasi dan suara.
3. Pembelajaran menggunakan media *plotagon* akan memudahkan siswa dalam memahami materi.
4. Media pembelajaran sesuai digunakan untuk siswa kelas 2 SD pada pelajaran Tematik Tema 6 Merawat Hewan dan Tumbuhan Subtema 2 Merawat Hewan Di Sekitarku.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Manfaat penelitian merupakan kegunaan hasil penelitian, baik bagi kepentingan pengembangan program maupun kepentingan ilmu pengetahuan. Manfaat penelitian yg dimaksud disini adalah:

1. Bagi Guru
  - a. Pembelajaran akan lebih mudah diaplikasikan lewat video

- b. Meningkatkan kreativitas guru
  - c. Mempermudah guru dalam menjelaskan materi
  - d. Mempersingkat waktu
  - e. Meningkatkan motivasi dalam menggunakan video animasi *plotagon*
2. Bagi Siswa
    - a. Siswa akan merasa senang jika diperlihatkan video animasi *plotagon*
    - b. Siswa dapat mengerjakan tugas kapan dan dimana saja jika saat pembelajaran *smartphone* dipakai orang tua bekerja
    - c. Siswa lebih mudah tanggap memahami pembelajaran
    - d. Siswa termotivasi untuk belajar
  3. Bagi Orang Tua
    - a. Orang tua merasa tenang jika anak dapat mudah menerima materi pembelajaran yang diberikan
    - b. Orang tua tidak menjelaskan kembali materi yang anaknya masih belum paham ketika bu guru menjelaskan lewat *chatting* atau *voice note*, namun dengan video animasi *plotagon* siswa dapat mengutar berulang penjelasannya
    - c. Orang tua dapat memberikan waktu anaknya sendiri dalam mengerjakan tugas

#### H. Definisi Operasional

Definisi operasional untuk menghindari kesalahan perbedaan dan pemahaman yang berkaitan dengan istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian “Pengembangan Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Plotagon*

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Pada Tema 6 Subtema 2”, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu :

1. Pengembangan Video Animasi Berbasis *Plotagon*

Pengembangan media adalah proses untuk mengembangkan media atau menginovasi dari media yang sudah ada sebelumnya berupa video animasi interaktif yang dapat diakses secara online. Video Animasi Berbasis *Plotagon* merupakan alat bantu yang diterapkan guru saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran berlangsung.

2. *Plotagon*

*Plotagon* merupakan aplikasi berbentuk video animasi yang dilengkapi berbagai tampilan, mulai dari tampilan animasi berbentuk kartun, dialog sekaligus *subtitle*, latar belakang dan berbagai macam karakter yang dapat di desain sendiri. Ketika siswa menggunakan video animasi *plotagon* dalam proses pembelajaran daring siswa akan tertarik dan merespon. Dengan hal ini, akan mempermudah siswa dalam memahami materi.

3. Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar Kognitif merupakan sikap pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan, sehingga siswa mampu berfikir kreatif dan inovatif. Siswa telah mulai memiliki kemampuan kognitif seperti mampu mengembangkan kosa kata baru dan cenderung berfikir. Untuk mengetahui level kognitif siswa menggunakan soal pilihan ganda yang meliputi C1 memahami, C2 mengaplikasikan, dan C3 menganalisis.