

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS PLOTAGON
DAN CAPCUT TEMA 6 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 1 UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**OLEH:
YANI PURWANTI
NIM : 1786206061**



UNIVERSITAS ISLAM

RADEN RAHMAT

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

AGUSTUS 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS PLOTAGON
DAN CAPCUT TEMA 6 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 1 UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR**

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:

YANI PURWANTI

1786206061



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

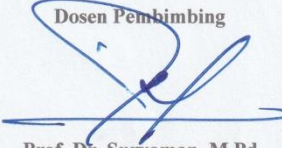
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
AGUSTUS 2021**

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS PLOTAGON DAN
CAPCUT TEMA 6 SUBTEMA 4 PEMBELAJARAN 1 UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Oleh:
Yani Purwanti
1786206061

Telah Diperiksa Dan Disetujui Untuk diuji
Malang, 12 Agustus 2021

Dosen Pembimbing

Prof. Dr. Suryaman, M.Pd
NIP.195803051986031020

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 Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Sabtu
Tanggal : 21 Agustus 2021

Anggota I,



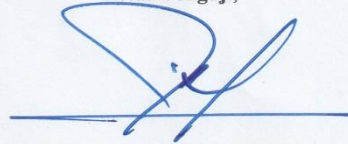
(Diana Kusumaningrum, M.Pd)
NIDN. 0720068803

Anggota II,



(Yulia Eka Yanti, M. Pd)
NIDN. 0729078802

Ketua Penguji,



(Prof. Dr. Survaman, M. Pd)
NIP. 195803051986031020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Diana Kusumaningrum, M. Pd)
NIDN. 0720068803

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yani Purwanti
NIM : 1786206061
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 pengambil alihan 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, 12 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Yani Purwanti

ABSTRAK

Purwanti, Yani, 2021. Pengembangan media video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut Tema 6 Subtema 4 pembelajaran 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa kelas II Sekolah Dasar. Skripsi. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Prof. Dr. Suryaman, M.Pd

Kata Kunci: media video Animasi Plotagon, tematik, hasil belajar kognitif

Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 menjadikan pembelajaran kurang efektif. Selain itu dimasa pandemik Covid-19 ini menjadikan guru kesulitan menemukan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran daring sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut bertujuan untuk 1) mengembangkan produk video animasi yang layak sebagai media pembelajaran pada tema 6 subtema 4 pembelajaran 1, 2) meningkatkan hasil belajar kognitif materi tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 dengan menggunakan media video animasi berbasis plotagon dan capcut.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut melalui lima tahap yaitu: a) Tahap *Analysis*, b) Tahap *Evaluation*, c) Tahap *Development*, d) Tahap *Implementasi*, e) Tahap *evaluation*. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket, tes, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket dan kuisioner. Teknik analisis data pada kelayakan media dengan deskriptif kuantitatif dan hasil kognitif menggunakan ujicoba *pretest* dan *posttest*. Produk yang dikembangkan diuji cobakan pada peserta didik kelas II SD Negeri 2 Glanggang dengan jumlah 25 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) tingkat kevalidan Media Video animasi Berbasis Plotagon dan Capcut berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media sangat valid, hal ini diketahui berdasarkan penilaian dari ahli materi dengan skor 100%, ahli media dengan skor 100%. Sedangkan untuk kelayakan Media Video animasi Berbasis Plotagon dan Capcut diketahui dari skor angket respon peserta didik sebesar 88% dengan kategori sangat valid. 2) Media Video animasi Berbasis Plotagon dan Capcut tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 dapat meningkatkan hasil belajar kognitif ditandai dengan persentase ketuntasan klasikal meningkat dari 15% menjadi 90% sehingga peningkatan persentase hasil belajar meningkat 75%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Video animasi Berbasis Plotagon dan Capcut dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas II Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Purwanti, Yani. 2021. Development of Plotagon-Based Animation Video Media and Capcut Theme 6 Sub-theme 4 Learning 1 To Improve Cognitive Learning Outcomes for Grade II Elementary School Students. Thesis. Elementary School Teacher Education Program. Raden Rahmat Islamic University Malang. Supervisor: Prof. Dr. Suryaman, M.Pd

Keywords: Plotagon animation video media, thematic, cognitive learning outcomes

The limited learning media used in learning on theme 6 sub-theme 4 learning 1 makes learning less effective. In addition, during the Covid-19 pandemic, it is difficult for teachers to find appropriate learning media for online learning so that it affects student learning outcomes. The development of plotagon and capcut-based animated video media aims to 1) develop appropriate animated video products as learning media on theme 6 sub-theme 4 learning 1, 2) improve cognitive learning outcomes for theme 6 sub-theme 4 learning 1 by using plotagon-based animation video media and capcut.

This type of research is research and development (R&D) using the ADDIE development model. The development of plotagon and capcut-based animated video media goes through five stages, namely: a) Analysis Phase, b) Evaluation Phase, c) Development Phase, d) Implementation Phase, e) Evaluation Phase. The research instruments used were questionnaires, tests, and documentation. Data collection techniques were carried out by using questionnaires and questionnaires. Data analysis techniques on media feasibility with quantitative descriptive and cognitive results using pretest and posttest trials. The product developed was tested on 2nd grade student of Glanggang 2 state elementary school.

The results showed: 1) the level of validity of Plotagon and Capcut-based animated video media based on the assessment of material experts and media experts is very valid, this is known based on the assessment of material experts with a score of 100%, media experts with a score of 100%. As for the feasibility of Plotagon and Capcut-based animated video media is known from the student response questionnaire score of 88% with a very valid category. 2) Plotagon and Capcut Based animated Video Media theme 6 subthema 4 learning 1 can improve cognitive learning outcomes characterized by the percentage of classical completion increased from 15% to 90% so that the percentage increase in learning outcomes increased by 75%. Based on these data it can be concluded that Plotagon and Capcut-based animated Video Media can improve the cognitive learning outcomes of 2nd grade of elementary school.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis sampaikan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat beserta hidayahnya dan memberikan nikmat serta kekuatan dalam segala hal sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan tepat waktu. Sholawat dan salam keharibaan Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun umat manusia dari zaman kebodohan ke zaman yang berilmu pengetahuan.

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut Tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi dan sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) di Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyelesaian penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis kepada:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.SI selaku Rektor Universitas Islam Raden Ramat 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 staff pengajar Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat Malang.

4. Prof. Dr. Suryaman, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing
5. Dra. Darwati Sulistyowati selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Glanggang yang telah mengizinkan penulis melaksanakan observasi dan pengambilan data.
6. Keluarga tercinta, Bapak Suwarno dan Ibu Suwatin. Suami Haris setiawan yang selalu mendukung dari segi apapun dan ananda terkasih Haeluna Anzalea Haris sebagai pendukung yang tak henti memberikan keceriaan.
7. Sahabat dan rekan kerja di SD Negeri 2 Glanggang dan teman-teman PGSD kelas 17 B yang telah mendukung, memotivasi dan memfasilitasi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca meskipun di dalam penulisan skripsi ini terdapat keterbatasan kemampuan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran sebagai perbaikan.

Malang, 12 Agustus 2021

Penulis

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

Yani Purwanti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Masalah.....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
G. Manfaat Pengembangan.....	8
H. Definisi Operasional.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan Teori.....	10
B. Penelitian Terkait	33
C. Kerangka Berfikir.....	35
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	37
B. Prosedur Pengembangan.....	39

C. Desain Uji Coba Produk	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	50
B. Hasil Uji coba Produk	61
C. Revisi Produk	65
D. Kajian Produk Akhir	66
E. Pembahasan.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Media Video Animasi	39
Tabel 3.2 Jenjang Kriteria Validasi Ahli.....	47
Tabel 3.3 Jenjang Kriteria Kepraktisan.....	47
Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Belajar Peserta Didik.....	47
Tabel 3.4 Story board Media Video Animasi	49
Tabel 4.1 Tampilan Produk Media Video Animasi Berbasis Plotagon	57
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.3 Hasil validasi Ahli Media	60
Tabel 4.4 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	61
Tabel 4.5 Hasil <i>One Group Desain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil .	62
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	63
Tabel 4.8 Hasil <i>One Group Desain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar .	64
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar.....	64
Tabel 4.10 Hasil Revisi Ahli Materi	59
Tabel 4.11 Hasil Revisi produk.....	60

RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Taksonomi Kognitif Bloom	26
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Media Video animasi	36
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	38
Gambar 4.1 Diagram Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Observasi awal.....	77
Lampiran 2 Data Nilai Siswa Semester Ganjil	79
Lampiran 3 <i>Storyboard</i> Media Video Animasi Plotagon dan Capcut	81
Lampiran 4 Kisi-kisi Angket Validasi Materi.....	82
Lampiran 5 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	83
Lampiran 6 Kisi-kisi Angket Validasi Media	86
Lampiran 7 Lembar Angket Validasi Ahli Media	87
Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	91
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Siswa	92
Lampiran 10 Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	94
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Kecil.....	94
Lampiran 12 Hasil Uji <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar.....	96
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Besar	98
Lampiran 14 Silabus Pembelajaran	100
Lampiran 15 Rancangan Perencanaan Pembelajaran	104
Lampiran 16 Ringkasan Materi	112
Lampiran 17 Kisi-kisi Soal Test	113
Lampiran 18 Lembar Soal Tes	116
Lampiran 19 Lembar Pedoman Penskoran	118
Lampiran 20 Angket Ahli Media	119
Lampiran 21 Angket Ahli Materi	123

Lampiran 22 Lembar Soal <i>Pretest</i>	126
Lampiran 23 Lembar Soal <i>Posttest</i>	128
Lampiran 24 Angket Respon Siswa	130
Lampiran 25 Uji Coba Kelompok Kecil	132
Lampiran 26 Uji coba Kelompok Besar.....	133



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Perkembangan pendidikan yang baik haruslah mampu mengikuti perkembangan jaman. Jaman saat ini teknologi berkembang dengan sangat baik, adanya teknologi menjadikan segala sesuatu menjadi lebih mudah. Ariana (2017:27) mengemukakan bahwa meningkatnya kemampuann menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang tentunya akan membawa pengaruh dalm aspek kehidupan dalam budaya inovatif dan kompetitif.

Dunia pendidikan harus dapat memanfaatkan teknologi dengan baik tak terkecuali seorang pendidik. Hai ini sesuai dengan pendapat Muliastri (2019:95) yang menyatakan bahwa guru memiliki peran dalam membangun generasi digital, melek komputer, memiliki kompetensi, karakter dan literasi baru. Setiap guru diharapkan dapat memahami teknologi dengan baik karena siswa pada jaman sekarang sangat lekat dengan teknologi, hal ini berlaku juga untuk siswa sekolah dasar baik kelas rendah maupun kelas tinggi mereka memiliki perhatian besar terhadap *smartphone*.

Dunia pendidikan dapat memanfaatkan perhatian yang besar siswa akan *smartphone* guna mengembangkan mutu pendidikan. Salah satu bentuk

dari pemanfaatan tersebut yaitu dapat dijadikannya *smartphone* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran tidak terlepas dari adanya permasalahan-permasalahan yang terkadang muncul, baik itu permasalahan dari pendidik, peserta didik ataupun dari media pembelajaran. Hambatan tersebut tentunya menjadikan tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik.

Adanya media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Menurut Munadi (2013:43) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan. Banyak sekali jenis media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu video animasi.

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

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran selain dapat memudahkan kegiatan belajar mengajar juga dapat membangun minat dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa memerlukan motivasi untuk

dapat mencapai hasil belajar yang baik. Hal tersebut sependapat dengan Nashar (2014) yang menyatakan bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa-siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi, artinya semakin tinggi motivasi maka semakin tinggi hasil belajar yang diperolehnya. Hal ini berlaku pula dalam kegiatan belajar dengan menerapkan pembelajaran tematik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Glanggang Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang, bahwa di SD tersebut pembelajaran dilakukan secara *online* dengan memanfaatkan aplikasi *whatsapp* dan guru hanya menggunakan buku LKS dan buku tema siswa saja, tentunya hal ini menjadikan siswa merasa jenuh dan kurang antusias pada pembelajaran yang diajarkan karena proses pembelajarannya kurang menarik perhatian siswa. Hal tersebut terjadi dikarenakan LKS dan buku tema siswa hanya memuat tulisan-tulisan dan sedikit sekali gambar penunjangnya. Hal ini sependapat dengan Maharani (2017:326) yang menyatakan bahwa penyajian buku yang menarik, terdapat gambar, dan dekat dengan kehidupan nyata dapat menimbulkan respon yang lebih baik apabila dibandingkan dengan buku yang berisi tulisan saja.

Permasalahan lainnya dimana saat pandemik saat ini, minat belajar siswa semakin rendah karena proses pembelajaran yang terkesan monoton, guru hanya menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk menyampaikan materi dan

daftar tugas belajar tanpa memberikan media pembelajaran bahkan ada beberapa siswa yang tugasnya diselesaikan oleh orang tuanya, sehingga hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar. Siswa tidak mampu menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru dengan baik, karena siswa mengandalkan orang tua untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dan juga karena siswa tidak memiliki minat dalam pembelajaran. Di sisi lain guru kurang memanfaatkan media pembelajaran, karena guru hanya berpaku pada buku pegangan dari LKS.

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

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti melakukan penelitian dan pengembangan pada SD Negeri 2 Glanggang Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang dengan judul **“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis plotagon dan Capcut Tema 6 Subtema 4 Pembelajaran 1 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran terkesan monoton karena guru hanya terpaku pada LKS dan buku tema siswa.
2. Keterbatasan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Tidak ada ketertarikan siswa dengan pelajaran yang diberikan guru.
4. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa karena siswa tidak mampu memahami materi pembelajaran.
5. Tidak tersedia media video animasi dalam pembelajaran tematik sehingga siswa tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, maka permasalahan dibatasi pada:

1. Produk media yang dikembangkan yaitu media video animasi berbasis plotagon dan capcut.
2. Pengembangan produk terbatas pada materi tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 pada siswa kelas II SD.
3. Hasil pengembangan digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dipaparkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah tingkat kevalidan dan kelayakan media video animasi berbasis plotagon dan capcut tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 untuk kelas II Sekolah Dasar?
2. Apakah media pembelajaran animasi berbasis plotagon dan capcut tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa kelas II Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran animasi berbasis plotagon dan capcut tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari penggunaan media animasi berbasis plotagon dan capcut tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 yang digunakan dalam pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan

Tujuan dari pembuatan media pembelajaran animasi berbasis plotagon dan capcut untuk menambah wawasan dan membantu pemahaman peserta didik terhadap materi tema 6 subtema 4 pembelajaran 1.

2. Sasaran

Media pembelajaran animasi berbasis plotagon dan capcut diberikan kepada peserta didik kelas II SD.

3. Fungsi media Video Animasi

- a. Meningkatkan kemampuan berfikir siswa
- b. Memudahkan peserta didik dalam memahami materi
- c. Memberikan ketertarikan dalam belajar
- d. Memberikan pembelajaran yang bermakna.

4. Video Animasi Plotagon

Video animasi plotagon dibuat dari aplikasi plotagon dan nantinya akan diedit dalam aplikasi capcut. Aplikasi plotagon dapat diunduh salah satunya melalui *playstore* pada gawai android. Sajian yang ada pada aplikasi plotagon adalah beberapa tokoh animasi dan latar belakang suasana yang bermacam-macam.

5. Tampilan video

Pada video animasi yang dibuat dari aplikasi plotagon ini berisi beberapa tokoh yang memiliki peran masing-masing. Terdapat peran guru dan anak-anak. Menariknya dalam video tersebut tokoh guru berisi suara asli dari guru sehingga siswa akan lebih tertarik karena

ada tampilan guru mereka dalam bentuk animasi. Tokoh animasi guru akan memberikan penjelasan-penjelasan mengenai materi pembelajaran selayaknya kegiatan tatap muka, ditambahkan pula beberapa gambar pendukung materi.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa video animasi pada materi tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 yang tervalidasi dan teruji kepraktisannya. Selain menghasilkan produk untuk membantu dalam proses belajar mengajar, penelitian ini dapat juga digunakan untuk kreativitas dan inovasi bagi guru dalam bidang media pembelajaran, serta penelitian ini juga dapat bermanfaat sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diperuntukkan bagi beberapa pihak, berikut ini penjabarannya:

- a. Bagi akademik, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi untuk media pembelajaran.
- b. Bagi guru Sekolah Dasar diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi peneliti lainnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam penelitian lanjutan.

H. Definisi Operasional

1. Media video animasi berbasis plotagon dan capcut tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk audio visual berupa video yang terdapat tokoh animasi guru yang memberikan penjelasan materi pembelajaran dan dapat diakses melalui *link* aplikasi *youtube* yang didalamnya memuat materi pembelajaran yang terintegrasi dengan kemampuan mata pelajaran Bahasa Indonesia, matematika dan SBdP, yaitu pembahasan penggunaan tanda tanya dalam kalimat tanya, perbandingan berat dua benda, dan kreasi dari bahan buatan dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
2. Hasil belajar kognitif mengarah pada perubahan belajar yang diukur dari kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, berfikir, dan mencatat materi yang telah dipelajari dan dapat menguasai ilmu pengetahuan yang sudah dipelajari. Pengembangan media video animasi berbasis plotagon dan capcut tema 6 subtema 4 pembelajaran 1 ini mengukur hasil belajar kognitif dengan ranah kognitif yang diukur yaitu C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerapan), yang diukur menggunakan soal tes (*pretest* dan *post test*).