

## Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang

Catri Maulidiyah

Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia  
[catri.sdilh@gmail.com](mailto:catri.sdilh@gmail.com)

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the feasibility of the media, to determine the readability and attractiveness of the media, to improve students' cognitive learning outcomes by using animated videos based on Plotagon and Kinemaster. The development model used in this research is the ADDIE model. Data analysis used descriptive percentage and N-gain test. The results of the feasibility measurement by material experts reached a percentage of 100% and media experts 88.9%, both of which were stated in the very good category. From students, it was obtained 94.2% for media readability while media attractiveness got 90.7%, each stated in the very good category. There was an increase in the cognitive learning outcomes of class II students, from an average pretest score of 69.67 to an average posttest score of 82.33 with an N-gain value of 0.42 which included a moderate qualification score

**Key Words:** Animation Video; Plotagon and Kinemaster; Learning Outcomes of Student

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media, untuk mengetahui keterbacaan dan daya tarik media, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan video animasi berbasis Plotagon dan Kinemaster. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Analisis data menggunakan deskriptif persentase dan uji N-gain. Hasil pengukuran kelayakan oleh ahli materi mencapai persentase 100% dan ahli media 88,9%, keduanya dinyatakan dalam kategori sangat baik. Dari siswa diperoleh 94,2% untuk keterbacaan media sedangkan daya tarik media mendapat 90,7% yang masing-masing dinyatakan dalam kategori sangat baik. Terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas II, dari rata-rata skor pretest 69,67 menjadi rata-rata skor posttest 82,33 dengan nilai N-gain 0,42 yang termasuk skor kualifikasi sedang.

**Kata kunci:** Video Animasi; Plotagon dan Kinemaster; Hasil Belajar Siswa

### Pendahuluan

Implementasi Kurikulum 2013 merupakan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun, hasil belajar siswa dirasa masih kurang. Kualitas pendidikan Indonesia saat ini masih berada di bawah rata-rata negara berkembang lainnya (Sutisna, Novita, dan Iskandar, 2020). 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).

Hasil belajar merupakan suatu keberhasilan yang diperoleh dari kemampuan peserta didik baik dalam aspek sikap, pengetahuan ataupun keterampilan pada proses pembelajaran. Pengembangan dalam ranah pengetahuan dapat diperoleh dengan tes yang meliputi aspek mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mencipta (Wulandari N.P

dan Wahono W., 2019). 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.

Dalam masa pandemi *Covid-19* saat ini, pembelajaran di SD Islam Lukman Hakim dilaksanakan secara daring. 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. 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 berpikir anak masih terbatas pada objek-objek yang kongkrit, sehingga penggunaan media LKS dan rekaman suara pada HP kurang tepat. Kemampuan berpikir 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. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit, pada tahap ini anak dalam mengembangkan pemikiran logis masih terbatas pada objek-objek kongkrit (Meriyati, 2015). Kemampuan berpikir 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. Media pembelajaran video animasi dapat dimanfaatkan pendidik sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sehingga dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai peserta didik. Alasan peneliti memilih untuk mengembangkan media video animasi karena 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, Jampel, dan Sudarma, 2018). 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).

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbentuk cerita animasi berbantuan *Lectora Inspire* dan *Plotagon* yang dikembangkan dalam kategori valid sangat tinggi (Salma, 2018). Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* pada peserta didik kelas II pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan yang didasari oleh model pengembangan R&D juga berhasil dikembangkan dalam kategori layak (Adkhar 2009). Dari hasil evaluasi penelitian-penelitian terdahulu 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 Pakisaji-Malang. Pengembangan penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media, keterbacaan media, kemenarikan media dan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas II SD Islam Lukman Hakim.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Perwita, Kandika, dan oktrisma, 2019). Peneliti melakukan penelitian sejak bulan November 2020 sampai bulan Agustus 2021 di SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang.

Subjek uji ahli pada penelitian ini yaitu validator media dan validator ahli materi. Subjek uji coba keterbacaan kelompok kecil yaitu 5 siswa kelas III SD Islam Lukman Hakim yang sudah pernah mengalami pembelajaran di kelas II pada materi Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1, masing-masing siswa mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda. Subjek uji coba kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas II SD Islam Lukman Hakim yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, observasi, angket, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan metode kuantitatif, peneliti menggunakan deskriptif presentase dan uji *N-gain*.

Prosedur Penelitian yang dilakukan ada 5 tahap yaitu (1) analisis, yaitu melakukan observasi, wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas II SD dan memberikan angket kepada siswa untuk memperoleh informasi mengenai pembelajaran di kelas II dan permasalahannya; (2) desain, yaitu memilih dan menetapkan shofware yang digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran dan mengembangkan storyboard; (3) pengembangan, yaitu mengembangkan produk melalui 3 tahap yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi untuk mengetahui keterbacaan dan kelayakan media; (4) implementasi, yaitu menerapkan media dalam pembelajaran jarak jauh dan melakukan uji kemenarikan, *pretest* dan *posttest* dalam kelompok besar; (5) evaluasi, yaitu untuk mengetahui rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* siswa dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui uji *N-gain*.

Media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dinilai kelayakannya dengan instrumen angket validasi ahli materi dan ahli media. Keterbacaan dan kemenarikan media dinilai dengan instrumen angket yang diberikan kepada siswa. Hasil belajar kognitif siswa dinilai dengan instrumen tes jenis pilihan ganda dengan 3 pilihan.

Teknis analisis data angket validasi materi dan validasi media diukur dengan menggunakan skala likert 1-4. Teknis analisis data angket keterbacaan dan kemenarikan diukur menggunakan skala likert 1-5. Menghitung prosentase dari tiap-tiap sub variabel yang digunakan adalah (Arikunto, 2002)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = presentase yang dicari

$\sum x$  = jumlah nilai jawaban validator/responden

$\sum xi$  = jumlah nilai ideal

Hasil perhitungan data angket validasi ahli materi dan validasi ahli media dianalisis secara deskriptif dengan mengacu pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi**

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Kriteria Validasi dan Revisi
81,0-100	Sangat baik	Sangat layak/valid (tidak perlu revisi)
61,0-80,9	Cukup	Layak/valid (tidak perlu revisi)
41,0-60,9	Kurang	Kurang Layak Valid (perlu revisi)
21,0-40,9	Sangat kurang	Tidak Valid (perlu revisi)

Sumber: (Arikunto, 2010)

Berdasarkan kriteria di atas, media video animasi dikatakan layak jika memenuhi kriteria skor  $\geq 61$ . Validasi materi dinilai dari aspek materi dan tujuan pembelajaran. Validasi Media dinilai dari aspek media, aspek tampilan dan hasil produk dan aspek kualitas teknis dan keefektifan.

Hasil perhitungan data angket keterbacaan dan kemenarikan dianalisis secara deskriptif dengan mengacu pada Tabel 2 berikut ini.

**Tabel 2. Interval Persentase dan Kriteria Kualitatif Program**

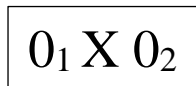
No	Interval	Kriteria
1	$85\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Baik
2	$69\% \leq \text{skor} \leq 84\%$	Baik
3	$53\% \leq \text{skor} \leq 68\%$	Cukup
4	$37\% \leq \text{skor} \leq 52\%$	Kurang Baik
5	$20\% \leq \text{skor} \leq 36\%$	Tidak Baik

Sumber: (Arikunto, 2009)

Berdasarkan kriteria di atas, media video animasi dikatakan memiliki keterbacaan dan kemenarikan yang cukup baik jika memenuhi interval presentase skor  $\geq 53\%$ . Keterbacaan dinilai dari aspek tampilan program. Kemenarikan dinilai dari aspek hasil program dan efektifitas bagi siswa.

Pengujian produk menggunakan pola *one group pretest-posttest design*, yang mana dalam desain ini mengambil satu sampel subjek tanpa ada sampel kontrol sebagai pembanding. Desain ini menggunakan dua kali perlakuan yaitu sebelum menggunakan media

dan setelah menggunakan media. Desain tersebut dapat digambarkan seperti Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Desain Eksperimen *One Group Pretest Posttest Design*

Sumber : (Sugiyono 2015)

O1 = *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X = *Treatment* (perlakuan)

O2 = *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

Media video animasi pembelajaran akan dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran apabila nilai dari O2 lebih besar dari nilai O1. Jadi penelitian ini dilakukan dengan melihat peningkatan nilai siswa sebelum menggunakan produk yang peneliti kembangkan dengan nilai siswa setelah penerapan media video animasi pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa diperhitungkan dengan rumus *N-gain*. (Lestari dan Ridwan, 2015)

$$N - gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil *N-gain* kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

Nilai Kuantitatif	Nilai Kualitatif
$N-gain \leq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N-gain < 0,70$	Sedang
$N-gain \leq 0,30$	Rendah

Sumber (Lestari dan Ridwan, 2015)

## Hasil dan Pembahasan

Deskripsi data hasil pengembangan produk ini ditampilkan dalam tahapan-tahapan pengembangan model *ADDIE* yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap analisis menganalisis beberapa aspek yaitu analisis pasar, analisis pengguna, analisis kurikulum, analisis media, dan analisis sarana (Adkhar 2009).

Pada tahap analisis pasar, peneliti mendapatkan informasi dari hasil wawancara bahwa ketika dalam proses pembelajaran hanya menggunakan LKS dan penjelasan materi melalui rekaman suara yang kurang diminati siswa karena siswa lebih cepat bosan jika pembelajaran kurang menarik. Pada tahap analisis pengguna peneliti melakukan observasi dengan memberikan angket kepada siswa sesuai dengan karakteristik dan tahap berpikir siswa. Dari hasil angket diketahui siswa dalam pembelajaran jarak jauh kurang menyukai penyajian materi yang verbalistik. Pada tahap analisis kurikulum, setelah peneliti memperoleh keterangan dari dokumen data analisis nilai siswa, didapati pokok bahasan yang susah untuk dipahami siswa yakni pokok bahasan mengenal pecahan, mengidentifikasi dongeng fabel dan membandingkan bunyi kuat dan lemah.

Pada tahap analisis media, peneliti mendapatkan informasi dari hasil wawancara bersama kepala sekolah dan wali kelas II bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Peneliti mendapatkan informasi dari hasil angket studi pendahuluan bahwa siswa merasa jenuh karena materi yang diterangkan adalah materi yang ada di LKS dengan cara rekaman suara, sehingga materi tidak dapat dipahami dengan baik. Pada tahap analisis sarana, peneliti menemukan bahwa SD Islam Lukman Hakim memiliki fasilitas yang cukup lengkap berupa jaringan internet yang memadai sehingga menunjang untuk membuat media video animasi pembelajaran.

Tahap desain produk dilakukan melalui dua tahap. Pertama, memilih dan menetapkan *software* yang akan digunakan. *Software* yang akan digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran ini antara lain *Plotagon* dan *Kinemaster*. *Plotagon* memungkinkan penggunaannya untuk membuat animasi 3D dengan berbagai pilihan karakter, latar belakang, pakaian, aksesoris, gerakan (Thohir et al. 2021). *Kinemaster* merupakan aplikasi yang banyak mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi (Khaira, 2021). Kedua, merancang dan mengembangkan *storyboard*. *Storyboard* yang dibuat merupakan gambaran umum berupa rancangan visualisasi dan keterangan background dan gambaran umum tentang peristiwa yang akan direkam. Dalam penelitian ini video animasi pembelajaran mempunyai 8 bagian atau screen.

Tahap pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* melalui validasi materi dan validasi media. Media hendaknya dapat menunjang materi dan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan (Sungkono, 2008). Media yang baik harus mempunyai tampilan yang bersih dan menarik. Bersih berarti tidak ada gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara dan video. Media yang kurang bersih akan mengganggu konsentrasi dan kemenarikan media (Cahyadi, 2019). Indikator pengukuran kelayakan media terdiri dari aspek pendidikan, ketepatan materi, aspek media, aspek tampilan program, aspek kualitas teknis dan keefektifan program, aspek hasil program dan efektivitas bagi pengguna.

Hasil validasi materi dan media menunjukkan bahwa media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas II SD Islam Lukman Hakim. Kesimpulan tersebut didukung berdasarkan hasil analisis validasi materi sebesar 100% dan validasi media sebesar 88,9%.

Dalam kegiatan uji validasi kepada ahli materi tidak ada revisi namun ada saran yang diterima oleh peneliti yakni "sudah sangat baik bisa dilanjutkan untuk ambil data". Menurut ahli materi media ini layak digunakan/valid tanpa revisi. Dalam kegiatan uji validasi kepada ahli media, menurut ahli media produk ini layak digunakan/valid dengan revisi sesuai saran. Maka peneliti melakukan revisi sesuai saran dari ahli media untuk penyempurnakan dan pembuatan produk baru yang lebih baik. Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan revisi sudah dibuat, maka selanjutnya produk yang berupa media video animasi pembelajaran diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Pengembangan media ini kemudian melalui tahap angket keterbacaan untuk siswa. Angket diberikan kepada siswa yang sudah pernah mengalami pembelajaran dan dengan kemampuan yang berbeda yaitu siswa kelas III sebanyak 5 siswa. Angket diberikan dan dipandu pengisiannya setelah siswa selesai menggunakan media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster*. Uji keterbacaan media menurut siswa dalam kelompok kecil mendapatkan hasil 94,2% yang berarti masuk dalam kriteria sangat baik. Menurut siswa media video animasi memiliki tampilan gambar animasi yang menarik dan warna yang jelas, jenis dan ukuran huruf cocok dan nyaman untuk dibaca sehingga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri.

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).

Pada tahap implementasi peneliti menerapkan media dalam pembelajaran jarak jauh pada tanggal 22 Maret 2021. Kegiatan awal dilakukan dengan memberikan 15 soal *pretest* bentuk pilihan ganda untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal kognitif siswa tingkat C1-C3 sebelum menggunakan media yang dikembangkan. Video kemudian diunggah ke *situs youtube* dan dibagikan melalui *WhatsApp Grup* kelas II. Pada kegiatan inti pembelajaran jarak jauh, siswa menyimak penjelasan materi di dalam video. Siswa selanjutnya mengerjakan 15 soal *posttest* bentuk pilihan ganda yang sudah ada di akhir video animasi untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman kognitif siswa tingkat C1-C3. Hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 dipilih dalam penelitian ini karena mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran selanjutnya. Kemampuan kognitif awal tingkat C1-C3 diperlukan untuk mengetahui pemahaman anak sebelum memberikan pengetahuan baru pada tingkat yang lebih tinggi (Meriyati, 2015).

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan uji kemenarikan media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster*. Dari hasil uji kemenarikan mendapatkan hasil 90,7% yang berarti produk video animasi *Plotagon* dan *Kinemaster* masuk dalam kriteria sangat baik. Menurut siswa media video animasi *Plotagon* dan *Kinemaster* memiliki tampilan yang jelas dengan bahasa yang jelas dan tepat, penggunaan media praktis dan dapat dilihat berulang-ulang. Siswa merasa tertarik untuk belajar dan lebih memahami materi yang diajarkan.

### **Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II**

Hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 digunakan dalam penelitian ini karena mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran selanjutnya yang tingkat kemampuan kognitifnya lebih tinggi. Pada tahap evaluasi peneliti mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk yaitu untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Media video animasi pembelajaran akan dinyatakan layak

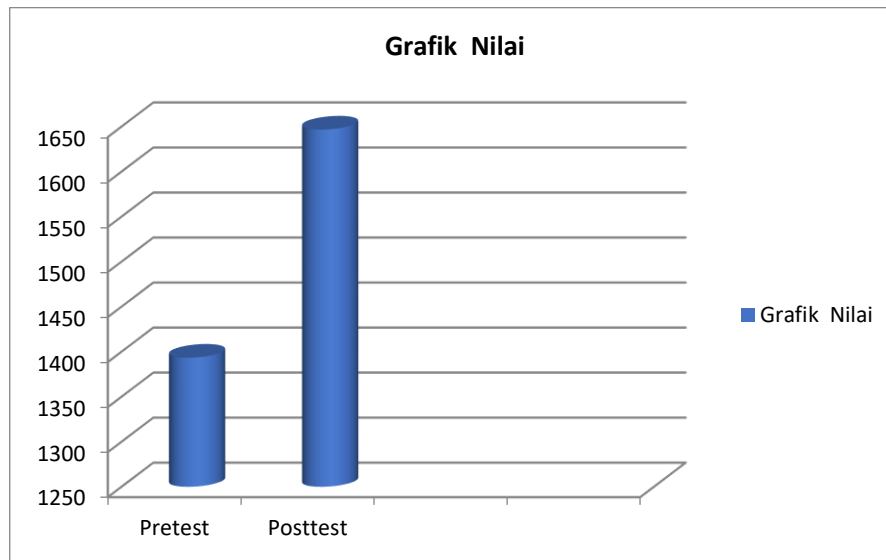


digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran apabila nilai dari *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*. Hasil nilai *pretest* dan *posttest* sebagaimana tersaji pada Tabel 4 dan Gambar 2.

Tabel 4. Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Rata-rata Nilai <i>Pretest</i>	Rata-rata Nilai <i>Posttest</i>	Keterangan
69,67	82,33	Meningkat

(Sumber: Data yang diolah peneliti)



Gambar 2. Grafik Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Data hasil belajar siswa dianalisis dengan melihat peningkatan nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Peningkatan yang terjadi sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media diperhitungkan dengan rumus *N-gain*.

Tabel 5. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas II

Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	<i>N-gain</i>	Interpretasi <i>N-gain</i>
69,67	82,33	0,42	Sedang

Dari Tabel 5 di atas menunjukkan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar kognitif siswa pada kelas II adalah 69,67. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa sudah terlihat pada nilai rata-rata *posttest* setelah menggunakan media. Nilai rata-rata *posttest* adalah 82,33. Nilai *N-gain* pada siswa kelas II di SD Islam Lukman Hakim menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan nilai kuantitatif 0,42 yang termasuk nilai kualifikasi sedang.

## Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* diukur kelayakannya dari hasil validasi materi mencapai persentase 100% dan dari hasil validasi media 88,9%, hal ini dapat diartikan bahwa media tersebut dalam kategori layak. Keterbacaan dan kemenarikan media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dinyatakan dalam kategori sangat baik terbukti dari hasil angket respon siswa, didapatkan persentase sebesar 94,2% untuk



keterbacaan media dan persentase sebesar 90,7% untuk kemenarikan media. Media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif tingkat C1-C3 siswa kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji-Malang 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. Kegiatan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media video animasi pembelajaran berbasis *Plotagon* dan *Kinemaster* untuk pembelajaran yang lain perlu dilaksanakan untuk mengetahui tingkat efektifitas penggunaan produk.

### Daftar Rujukan

- Adkhar, Bastiar Ismail. 2009. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD LABSCHOOL UNNES." *Unnes* 544.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Cahyadi, Ani. 2019. "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur." *Laksita Indonesia* (January 2018):153.
- Hadi, Sofyan. 2017. "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Prosiding TEP & PDs* 1(15):96–102.
- Khaira, H. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT." *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa ...* 39–44.
- Kurnia, Aang. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Pekalongan." *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Ekonomi Dan Bisnis* 1(1):1–8.
- Lestari dan Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Meriyati. 2015. *Memahami Karakteristik Anak Didik*. edited by F. Press. Lampung.
- OECD. 2019. "Programme for International Student Assessment (PISA) Results from PISA 2018." *Oecd* 1–10.
- Perwita, Deby Putri, Popi Sri Kandika, and yesni oktrisma. 2019. "Analisis Model Pengembangan Bahan Ajar (4D, Addie, Assure, Hannafin Dan Peck)." doi: 10.31227/osf.io/7bydx.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I. Nyoman Jampel, and I. Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Undiksha* 6(1):9–19.
- Salma, F. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire Dan Plotagon." *Digital Digital Repository Repository Universitas Jember Jember* 1–53.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methode)*. Bandung: Alfabeta.
- Sungkono. 2008. "Pemilipan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran." *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 4(1).

- Sutisna, Entis, Lina Novita, and M. Iqbal Iskandar. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku." *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 4(1):01–06. doi: 10.33751/pedagonal.v4i1.1929.
- Thohir, Muhammad, Kiki Cahya Muslimah, Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam, Negeri Sunan, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Jawa Timur, Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam, Negeri Sunan, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Jawa Timur, Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam, Negeri Maulana, Malik Ibrahim, Kota Batu, Jawa Timur, and Keterampilan Berbicara. 2021. "TADARUS : Jurnal Pendidikan Islam." 10(1):1–12.
- Wulandari N.P dan Wahono W. 2019. "Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Materi Konsep Energi." *Pendidikan Sains* 7(2).