

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

Pendekatan Penelitian *Research and Development* (R&D) pada Peserta
Didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Babakan Kota Bogor
Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

Siti Nur Azizah

037120093

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAKUAN
BOGOR
2024**

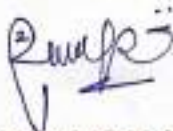
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

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

Penelitian *Research and Development* (R&D)
Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Babakan Kota Bogor
Semester Genap Tahun Pelajaran 2023/2024

Siti Nur Azizah (037120093)

Pembimbing Utama,



Resyi A. Gani, M.Pd
NIK. 1.0212009583

Menyetujui,

Pembimbing Pendamping,



Dita Deshana, M.Pd
NIK. 1.131118966

Dekan,
Kampus Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan



Dr. Eka Suardi, M.Si
NIK. 1.0694021205

Mengetahui,

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



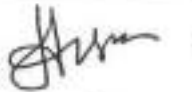
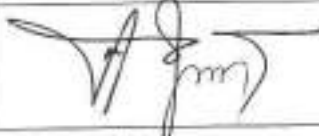

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd
NIK. 1.0410012510

BUKTI PENGESAHAN

TELAH DISIDANGKAN DAN DINYATAKAN LULUS

Pada hari Rabu tanggal 10 Juli 2024

Nama : Siti Nur Azizah
NPM : 037120093
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Yuli Mulyawati, M.Pd	
2.	Ratih Purnamasari, M.Pd	
3.	Resyi A. Gani, M.Pd	

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Ely Sukmanasa, M.Pd

NIK. 1.0410012510

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong" yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor adalah merupakan karya ilmiah saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau Sebagian skripsi ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bogor, 14 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow 10,000 Indonesian postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and '10000'. The serial number '1188A,IXS13088947' is visible at the bottom of the stamp.

Siti Nur Azizah

Hak Pelimpahan Kekayaan Intelektual

Kami yang bertandatangan di bawah ini adalah para penyusun dan penanggungjawab Skripsi yang berjudul: Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Menggunakan Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong, yaitu:

1. Siti Nur Azizah (NPM 037120093), Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Pakuan, selaku penulis Skripsi dengan judul tersebut di atas.
2. Resyi A. Gani, M.Pd (NIK. 1.0212009583), Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Utama Skripsi dengan judul tersebut di atas.
3. Dita Destiana, M.Pd (NIK. 1.131118866) Dosen Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Univeritas Pakuan, selaku Pembimbing Pendamping Skripsi dengan judul tersebut di atas.

Secara bersama-sama menyatakan kesediaan dan memberikan izin kepada Program Studi Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Univeritas Pakuan untuk melakukan revisi, penulisan-ulang, penggunaan data penelitian, dan atau pengembangan Skripsi ini, untuk kepentingan pendidikan dan keilmuan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dan ditandatangani bersama agar selanjutnya dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 11 Juni 2024

Yang Memberikan Pernyataan:

1. Siti Nur Azizah :



2. Resyi A. Gani, M.Pd :



3. Dita Destiana, M.Pd :




**BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

Pada hari ini, Rabu tanggal 10 bulan Juli tahun 2024.
Telah melaksanakan Ujian Skripsi terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pakuan :

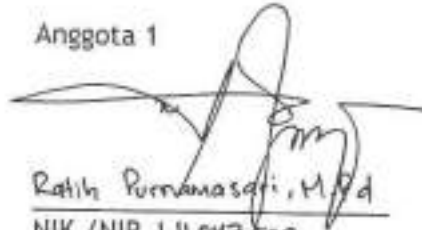
Nama : Siti Nur Azizah
NPM : 037120093
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong

TIM PENGUJI SKRIPSI


Ketua,


Yuli Mulyawati, M.Pd
NIK./NIP. 1.0212009578

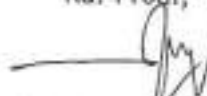
Anggota 1


Ratih Purnamasari, M.Pd
NIK./NIP. 1.11047559

Anggota 2


Resyi A. Gani, M.Pd
NIK./NIP. 1.0212009583

Mengetahui
Ka. Prodi,


Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 10410012510

ABSTRAK

Siti Nur Azizah. 037120093. Bahan ajar merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Namun, di SDN Babakan Bogor bahan ajar yang digunakan belum bervariasi serta berbasis digital. Oleh karena itu, di dalam pembelajaran tersebut perlu adanya pengembangan bahan ajar agar proses pembelajaran menjadi bervariasi. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong di kelas IV SDN Babakan Bogor. Penelitian ini menggunakan *Research and Development* (RnD) dengan menerapkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar instrumen yang berupa angket. Uji produk dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil penilaian dari ahli media 99%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 91% yang artinya sangat layak untuk diimplementasikan. Serta berdasarkan uji coba terbatas yang dilakukan kepada peserta didik kelas IV sebanyak 20 orang memperoleh nilai presentase sebesar 90% yang artinya bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon ini sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Plotagon, Video Animasi

ABSTRACT

Siti Nur Azizah. 037120093. *Teaching materials are tools used to facilitate the learning process and improve students' understanding. However, at SDN Babakan Bogor, the teaching materials used have not been varied and digital-based. Therefore, in this learning, it is necessary to develop teaching materials so that the learning process becomes varied. The purpose of this research is to produce animated video teaching material products using the Plotagon Application on the material of Mutual Cooperation in class IV SDN Babakan Bogor. This research uses Research and Development (RnD) by applying the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection technique in this study used an instrument sheet in the form of a questionnaire. Product testing was carried out by media experts, linguists, and material experts. The results of the assessment from media experts 99%, language experts 100%, and material experts 91% which means it is very feasible to implement. And based on a limited trial conducted on class IV students as many as 20 people obtained a percentage value of 90% which means that the animated video teaching material using the Plotagon Application is very feasible to use in the learning process.*

Keywords: *Teaching Materials, Plotagon, Animation Video*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong”** yang dilaksanakan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Babakan Kota Bogor.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat mengikuti ujian sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Bogor. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Karena itu, dengan penuh hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada;

1. Prof. Dr. rer. pol. Ir. H. Didik Notosudjono, M. Sc selaku Rektor Universitas Pakuan.
2. Dr. Eka Suhardi, M. Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.
3. Dr. Elly Sukmanasa, M. Pd, selaku Ketua Prodi Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pakuan.
4. Resyi A. Gani, M.Pd, selaku Dosen pembimbing utama yang telah mendidik dan memberikan bimbingan.
5. Dita Destiana, M.Pd, selaku Dosen pembimbing pendamping yang telah mendidik dan memberikan bimbingan.
6. Santa, M. Pd, selaku dosen wali kelas D yang selalu memberi nasehat dan motivasi.

7. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
8. Kepala Sekolah SDN Babakan Kota Bogor yang telah memberi izin bagi penulis dalam melakukan penelitian.
9. Guru kelas IV, rekan-rekan guru, serta peserta didik SDN Babakan Kota Bogor yang telah membantu dalam melakukan penelitian yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
10. Kedua orang tua saya yaitu Ibu Siti Samsiah, S.Pd dan Bapak Hasan Basri, S.Pd walaupun sudah tidak bersama tetapi beliau menjadi sebuah alasan utama untuk bertahan dalam proses yang saya jalani, beliau menjadi alasan saya untuk menyelesaikan skripsi dan mendapatkan gelar ini. Terima kasih karena tiada hentinya melangitkan do'a baiknya serta memberikan segala bentuk bantuan, dukungan, semangat hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada kakak saya tercinta Nurfita Indriyani, Yuni Anggraeni, Rudi Hartono, dan Zaenal yusuf yang selalu memberikan dukungan dan membantu saya dalam hal apapun. Terima kasih telah ikut serta dalam proses penulis menempun pendidikan selama ini.
12. Sahabat seperjuangan saya Najla Asyifa, Luthfiah Wardah, Wira Agung, Sri Wahyuningsih, Susi Nainggolan, Nunu Nadia, Nur Rachma, dan Ikhsan Diara yang sudah bersama-sama berjuang menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih sudah menemani dan mewarnai masa perkuliahan penulis.
13. Indah Rasya, Fadilla Dwi, Fidia Restu, Marsha Ananda, Julia Amanda, Aisyah Dewi, selaku sahabat penulis yang selalu menemani dan memberi dukungan kepada penulis hingga saat ini.
14. Sintiya, Sahra Diar, Rania Nur, selaku sahabat dekat penulis yang mau meluangkan waktu untuk saling mendukung memberi motivasi satu sama lain.

15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis mengharapkan saran serta kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan dari para pembaca pada umumnya.

Bogor, 21 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BUKTI PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORITIK	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Pengembangan Bahan Ajar	8
a. Pengertian Bahan Ajar.....	8
b. Fungsi Bahan Ajar	9
c. Jenis-jenis Bahan Ajar	10
d. Kelebihan Bahan Ajar	12
e. Kelemahan Bahan Ajar.....	13
2. Video Animasi Aplikasi Plotagon.....	15
a. Pengertian Video Animasi.....	15
b. Manfaat Video Animasi	17
c. Jenis Video Animasi.....	18
d. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi.....	21

e.	Pengertian Aplikasi Plotagon	23
f.	Materi Pola Hidup Gotong Royong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila	26
B.	Hasil Penelitian Relevan	28
C.	Kerangka Berpikir	30
D.	Produk yang Akan Dihasilkan	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		32
A.	Metode Prosedur Penelitian.....	32
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	40
1.	Tempat Penelitian	40
2.	Waktu Penelitian	41
C.	Subjek Penelitian	42
D.	Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	42
E.	Instrumen Penelitian	43
F.	Teknik Analisis Data	49
1.	Teknik Kualitatif.....	49
2.	Teknik Kuantitatif.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		53
A.	Hasil Penelitian	53
B.	Pembahasan.....	84
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		90
A.	Simpulan.....	90
B.	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN		97

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Desain Video Animasi Plotagon	37
Tabel 3.2 Nama Validator	39
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Pengembangan Bahan Ajar	41
Tabel 3.4 Tabel Observasi Peserta Didik.....	43
Tabel 3.5 Lembar Wawancara Guru.....	44
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Ahli Materi	46
Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Ahli Bahasa	46
Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Ahli Media.....	47
Tabel 3.9 Kisi-kisi Lembar Kuisisioner	49
Tabel 3.10 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase.....	51
Tabel 3.11 Kriteria Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Video Animasi	52
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru SDN Babakan Kota Bogor	54
Tabel 4.2 Storyboard Video Animasi Aplikasi Plotagon	58
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi 1 Bahan Ajar oleh Ahli Media.....	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi 2 Ahli Media Pada Produk Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon	65
Tabel 4.5 Revisi oleh Ahli Media	67
Tabel 4.6 Hasil Validasi 1 Bahan Ajar oleh Ahli Bahasa	68
Tabel 4.7 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa Pada Produk Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon	70
Tabel 4.8 Hasil Revisi oleh Ahli Bahasa	72
Tabel 4.9 Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	73
Tabel 4.10 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai	75
Tabel 4.11 Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai.....	76
Tabel 4.12 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai	77
Tabel 4.13 Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai	77
Tabel 4.14 Tabel Hasil Respon Guru pada Penggunaan	79
Tabel 4.15 Rekapitulasi Respon Peserta Didik	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	33
Gambar 4.1 Tabulasi Hasil Validasi.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan	97
Lampiran 2 Surat Izin Pra Penelitian.....	98
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian	99
Lampiran 4 Surat Izin Uji Instrumen.....	100
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian.....	101
Lampiran 6 Lembar Analisis Kebutuhan Guru	102
Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	103
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	104
Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa	105
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi	106
Lampiran 11 Hasil Validasi Pertama Ahli Media	109
Lampiran 12 Hasil Validasi Kedua Ahli Media	113
Lampiran 13 Hasil Validitas Pertama Ahli Bahasa	116
Lampiran 14 Hasil Validitas Kedua Ahli Bahasa.....	119
Lampiran 15 Lembar Angket Peserta Didik.....	122
Lampiran 16 Bukti Submit Jurnal Artikel	132
Lampiran 17 Surat Keterangan Validitas Ahli Materi	133
Lampiran 18 Surat Keterangan Validitas Ahli Media	134
Lampiran 19 Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa	135
Lampiran 20 Modul Ajar	136
Lampiran 21 Dokumentasi	149
Lampiran 22 Tentang Penulis.....	150

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

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

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

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

pancasila sejak dini adalah untuk membentuk karakter peserta didik serta memiliki rasa nasionalisme terhadap negara Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada pendidik di SDN Babakan Kota Bogor pada tanggal 1 November 2023 peneliti telah menemukan beberapa kendala yaitu: *Pertama*, kesulitan pada sumber belajar atau buku terkadang tidak sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) sehingga guru harus mencari referensi lain sendiri. *Kedua*, kompetensi (*skill*) yang memadai karena minimnya pengalaman guru dan beberapa guru mengalami kesulitan untuk menguasai atau menerapkan keterampilan dasar untuk kebutuhan pembelajar di era digital ini seperti *Ms. Word*, presentasi yang menarik dan menyenangkan, menggunakan Canva, dan lainnya. Kompetensi pendidik yang masih minim juga menjadi kendala dalam menjalankan merdeka belajar dengan cepat. *Ketiga*, kurang memadainya sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar berbasis digital. Pengelolaan sarana dan prasarana dalam kegiatan belajar memiliki peran penting di sekolah, karena keberadaannya akan sangat mendukung terhadap suksesnya proses pembelajaran di sekolah. *Keempat*, kurangnya motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. *Kelima*, peserta didik mengalami kesulitan konsentrasi dan sulit fokus saat pembelajaran berlangsung.

Dari pemaparan tersebut menjadi suatu permasalahan untuk mengembangkan bahan ajar inovatif dengan memanfaatkan Aplikasi Plotagon, salah satu media yang di manfaatkan menggunakan mengatakan

video 3D yang kreatif, imajinatif dan dapat menerapkan karakter yang cukup banyak serta bervariasi, aplikasi Plotagon dapat mengekspresikan diri ke dalam kisah-kisah animasi dan membuat cerita menjadi lebih hidup yang akan diterapkan pada materi Pola Hidup Bergotong Royong.

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

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

Oleh karena itu, peneliti memilih Aplikasi Plotagon sebagai bahan ajar dan memilih materi Pola Hidup Bergotong Royong dalam pembelajaran pendidikan pancasila karena membutuhkan media yang mampu memvisualisaikan materi tersebut dan materi ini belum pernah dibahas oleh

peneliti – peneliti terdahulu. Pemilihan materi tentang Pola Hidup Bergotong Royong dalam pembelajaran pendidikan pancasila akan dirancang dengan menyajikan materi yang semenarik mungkin dan mudah dipahami serta fleksibel sehingga dapat digunakan dimanapun dan kapanpun oleh guru maupun peserta didik.

Berdasarkan pemaparan diatas maka peneliti menggunakan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon yang dapat digunakan sebagai bahan ajar yang lebih menarik untuk peserta didik. Aplikasi Plotagon menarik dan mudah untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga membuat peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Dari permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon Pada Materi Pola Hidup Bergotong Royong.” Pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri Babakan Kota Bogor Tahun Pelajaran 2023/2024.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang ada, dapat diuraikan beberapa masalah yang ada sebagai berikut :

1. Peserta didik kelas IV di SDN Babakan Kota Bogor mengalami kesulitan fokus dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Motivasi belajar peserta didik kelas IV di SDN Babakan Kota Bogor tergolong rendah.

3. Bahan ajar yang digunakan di SDN Babakan Kota Bogor kurang menarik.
4. Sumber belajar yang ada kurang sesuai dengan Capaian Pembelajaran
5. Sarana dan pra sarana yang kurang memadai untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di SDN Babakan Kota Bogor.

C. Perumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan bahan ajar video animasi pada Kelas IV materi Pola Hidup Bergotong Royong di SDN Babakan Kota Bogor?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar video animasi pada Kelas IV materi Pola Hidup Bergotong Royong di SDN Babakan Kota Bogor?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan penggunaan bahan ajar video animasi diterapkan di SDN Babakan Kota Bogor.
2. Untuk menguji kelayakan penggunaan bahan ajar video animasi pada peserta didik kelas IV di SDN Babakan Kota Bogor.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis yang dapat didapatkan dari penelitian ini

diantaranya sebagai berikut :

- a. Memberikan pemikiran dan pengetahuan baru bagi pengembangan bahan ajar dengan menggunakan animasi video.
- b. Sebagai referensi yang bisa digunakan pada penelitian-penelitian selanjutnya yang bersangkutan dengan media bahan ajar dengan menggunakan video animasi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat yang didapatkan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Manfaat bagi peserta didik

Untuk lebih memahami materi pembelajaran dan juga agar lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

- b. Manfaat bagi tenaga pendidik

Bahan ajar dengan menggunakan video animasi ini dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran sehingga akan lebih memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran serta membuat pembelajaran lebih bervariasi.

- c. Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Dapat memotivasi untuk mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan media lainnya.

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Interaksi antar komponen tersebut sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru.

Bahan ajar merupakan sesuatu yang digunakan guru kepada peserta didik untuk memudahkan proses pembelajaran yang bentuknya bisa berupa buku bacaan, buku kerja, maupun tayangan video atau *slide power point* (Kosasih, 2021). Dengan adanya bahan ajar dapat memberi motivasi kepada peserta didik untuk lebih agar lebih giat lagi dan mampu mengembangkan potensi peserta didik.

Menurut Magdalena, Prabandani, *et al.*, (2020) bahan ajar yaitu berupa materi pembelajaran dari berbagai sumber belajar yang dibuat secara sistematis untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Pendapat ini sejalan dengan

Nurhayati, (2023) bahwa bahan ajar merupakan sumber belajar yang menarik dan dapat memajukan efektivitas guru dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Aisyah *et al.*, (2020) menetujui pendapat di atas bahwa bahan ajar merupakan sumber materi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tanpa adanya bahan ajar guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Adanya bahan ajar membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif bagi peserta didik dalam memahami suatu topik pembelajaran dan metode yang digunakan lebih variatif dan interaktif. Berbeda pendapat menurut R. Septianingsih, D. Safitri, (2023) menjelaskan bahwa bahan ajar merupakan materi pembelajaran yang telah tersusun secara sistematis dengan menggabungkan berbagai alat dan sumber pembelajaran.

b. Fungsi Bahan Ajar

Bahan ajar dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri serta dapat memuat materi pembelajaran dengan lengkap. Magdalena, Sundari, *et al.*, (2020) menjelaskan bahwa bahan ajar memiliki fungsi yaitu; *Pertama*, Untuk mengarahkan semua aktivitas guru dalam proses pembelajaran serta sebagai kompetensi yang seharusnya diajarkan kepada peserta didik. *Kedua*, Sebagai alat evaluasi pencapaian hasil pembelajaran.

Bahan ajar juga memiliki fungsi lain yaitu; 1) Sebagai sarana belajar, sumber informasi, dan sarana berlatih dalam proses pembelajaran, 2) Dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, 3) Membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Kosasih, 2021). Selaras dengan pendapat dari Oktaviani, (2021) yaitu fungsi bahan ajar sebagai fasilitator untuk peserta didik sehingga dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Pendapat lain dari Nurhayati & Nur Tanzila (2020) bahwa bahan ajar berfungsi sebagai sumber belajar serta dapat digunakan sebagai sumber informasi yang mempunyai fungsi sistemantik atau makna kepentingan dan fungsi manipulatif yaitu manipulasi objek untuk memudahkan pemahaman peserta didik pada objek karena keterbatasan ruang dan waktu.

Bahan ajar memiliki fungsi bagi peserta didik antara lain dapat belajar sesuai dengan pilihannya sendiri tanpa harus ada orang lain, bahan ajar juga dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik dimana dan kapan saja (Wahyudi, 2022).

c. Jenis-jenis Bahan Ajar

Terdapat jenis-jenis bahan ajar dalam proses kegiatan pembelajaran yang ada di dalam kelas, Izzah *et al.*, (2021) menjelaskan jenis bahan ajar berdasarkan pembelajaran terdiri dari; 1) Bahan ajar yang sengaja dirancang untuk pembelajaran

seperti buku, *handout*, lembar kerja, dan modul, 2) Bahan ajar yang tidak sengaja dirancang tetapi digunakan untuk pembelajaran seperti koran, film, atau iklan, 3) Bahan ajar memiliki banyak jenisnya mulai dari bahan ajar cetak, *audio*, *visual*. Selaras dengan pendapat Maulana & Aarsal, (2022) jenis-jenis bahan ajar berdasarkan bentuknya terbagi menjadi dua, yaitu; 1) bahan ajar cetak seperti buku, *handout*, modul, lembar kerja dan sebagainya, 2) bahan ajar non cetak seperti *audio*, dan video interaktif.

Terdapat dua jenis bahan ajar yaitu; 1) Bahan ajar yang di *desain* lengkap yang memuat semua pembelajaran secara utuh, seperti; modul pembelajaran, audio pembelajaran, video pembelajaran, pembelajaran berbasis komputer, web/internet, 2) Bahan ajar yang di *desain* tidak lengkap dalam bentuk komponen pembelajaran yang terbatas, seperti; pembelajaran dengan alat peraga, belajar dengan buku teks, peta globe, dan sebagainya (Ritonga *et al.*, 2022). Pendapat lain menurut (Wati, Yuniawatika and Murdiyah, 2020) yaitu jenis jenis bahan ajar perlu memuat elem-elemen yang dibutuhkan dalam pembelajaran, meliputi; *visual*, *audio*, *audio visual*, dan *interactive teaching material*.

Bahan ajar digunakan sebagai referensi guru berupa materi pembelajaran untuk membahas satu pokok bahasan. Bahan ajar terdiri dari beberapa jenis diantaranya adalah buku

referensi, diktat, dan modul pembelajaran. Bahan (Aisyah, Noviyanti and Triyanto, 2020).

d. Kelebihan Bahan Ajar

Kelebihan dari bahan ajar yaitu berpusat pada kemampuan peserta didik yang beragam, memiliki kontrol terhadap pencapaian hasil belajar serta memiliki relevansi dengan kurikulum (Faujiah *et al.*, 2022). Selaras dengan pendapat (Resmini *et al.*, 2021) bahan ajar memiliki kelebihan seperti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, serta menambah minat belajar peserta didik.

Menurut Puspitasari *et al.*, (2020) adapun kelebihan dari bahan ajar elektronik atau *e-modul* ini yaitu isi bahan ajar bervariasi tidak hanya teks saja, dapat memudahkan peserta didik belajar pada bagian tertentu sesuai yang diinginkan. *E-modul* lebih menarik karena dapat dilengkapi dengan fasilitas multimedia seperti gambar, animasi, audio, dan video.

Bahan ajar memiliki beberapa kelebihan yaitu; dapat dibaca dan dipelajari kapan saja dan di mana saja, membuat peserta didik mandiri dalam proses pembelajaran karena bisa dilakukan sendiri, desain visualnya banyak yang menarik (Khasanah & Nurmawati, 2021).

Bahan ajar memiliki beberapa kelebihan yaitu 1) pembelajaran menjadi kontekstual dengan napa yang dibutuhkan, 2) pilihan tema, kosakata dapat disesuaikan dengan tema pembelajaran, 3) pembelajaran berbasis masalah dan berbasis teori (Zulvira, 2022).

e. Kelemahan Bahan Ajar

Bahan ajar yang sering digunakan guru adalah buku teks dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Secara umum, buku teks sebagai bahan ajar hendaknya mengandung komponen-komponen, tujuan, pembelajaran, uraian materi dan evaluasi. Kelemahan bahan ajar yang digunakan di SD, diantaranya; penyajian evaluasi yang tidak sesuai dengan pengembangan alat evaluasi, dan penggunaan Bahasa yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik (Septiningrum, Khasanah and Khoiri, 2021). Sementara itu adapun pendapat lain menurut Sari, Fauzi and Primasari, (2020) kelemahan bahan ajar yang digunakan di SD, diantaranya adalah salah konsep, tidak memadainya cakupan materi yang disajikan, penggunaan ilustrasi yang kurang tepat.

Kelemahan dari bahan ajar elektronik atau *e-modul* yaitu kurang memadainya perangkat pembelajaran seperti komputer atau elektronik lainnya, kurangnya interaksi peserta didik

sehingga perlu diadakan kegiatan kelompok (Puspitasari, Hamdani and Risdianto, 2020).

Bahan ajar memiliki tiga kelemahan, yaitu sebagai berikut;

a) Membutuhkan keahlian tertentu dalam Menyusun bahan ajar yang baik, b) Membutuhkan manajemen pendidikan yang berbeda dibanding pembelajaran konvensional, c) Membutuhkan sumber belajar pendukung yang sangat mahal dibanding pembelajaran konvensional (Meilasari, 2022).

Bahan ajar digunakan oleh guru bersumber dari salah satu buku cetak yang memiliki beberapa kelemahan antara lain; a) soal-soal yang ada pada buku belum memenuhi indikator berpikir kritis, b) tidak adanya permasalahan yang harus dipecahkan oleh peserta didik sehingga belum memenuhi indikator pemecahan masalah, c) komponen isi buku tersebut masih kurang lengkap (Chania, Medriati and Mayub, 2020).

Jadi dapat disintesisikan bahwa bahan ajar merupakan suatu alat yang dirancang oleh guru secara sistematis dalam melaksanakan pembelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber belajar dan sumber informasi bagi peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Bahan ajar memiliki berbagai jenis yaitu bahan ajar cetak seperti buku, modul, handout, sedangkan

bahan ajar non cetak seperti video interaktif, semuanya tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Kelebihan bahan ajar yaitu tampilannya menarik karena bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sedangkan kelemahannya sendiri terletak pada kurang memadainya perangkat pembelajaran seperti komputer atau elektronik lainnya pada penggunaan bahan ajar tersebut.

2. Video Animasi Aplikasi Plotagon

a. Pengertian Video Animasi

Video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan Pendidikan. Video animasi dapat menyajikan informasi, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, dan mempengaruhi sikap. Video animasi merupakan media yang digunakan pendidik kepada peserta didik berupa tayangan video (Ramdani, 2021). Husni, (2021) juga sepakat dengan pendapat tersebut bahwa video animasi adalah pergerakan satu objek yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Selaras dengan pendapat lain menurut Prasetya, Suwatra and Mahadewi, (2021) video animasi merupakan video

yang di dukung dengan gambar-gambar bergerak di dalamnya sehingga lebih menarik perhatian peserta didik.

Pendapat lain juga mengemukakan bahwa video animasi berupa media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi *audio* dan *visual* secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan dinamis dan menarik. Video animasi merupakan gabungan gambar-gambar bergerak disertai audio pendukung (Rahayu *et al.*, 2022). Farida *et al.*, (2022) sepakat dengan pendapat tersebut bahwa video animasi merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang telah disusun secara khusus. selaras dengan pendapat Prasetya, Suwatra and Mahadewi, (2021) video animasi merupakan video yang di dukung dengan gambar-gambar bergerak di dalamnya sehingga lebih menarik perhatian peserta didik.

Video animasi merupakan video yang di dukung dengan gambar-gambar bergerak di dalamnya sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, membuat pembelajaran lebih menarik serta menambah perhatian peserta didik (Prasetya, Suwatra and Mahadewi, 2021).

b. Manfaat Video Animasi

Video animasi dapat memberi pengalaman belajar kepada peserta didik melalui tayangan visual yang jelas dan menarik. Video animasi memiliki manfaat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran (Pepadu *et al.*, 2022). Selaras dengan pendapat Izzaturahma *et al.*, (2021) menjelaskan bahwa video animasi memiliki manfaat yaitu; a) menarik perhatian, b) membuat unik pembelajaran, c) mempermudah sistematis pembelajaran, d) mampu memperjelas materi yang sulit. Pendapat lain menurut Pendidikan *et al.*, (2020) video animasi memiliki manfaat yaitu; a) mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dikarenakan proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian, b) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, c) mampu meningkatkan aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar.

Video animasi memiliki beberapa manfaat yaitu; a) memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu, b) menampilkan kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik, b) memberikan pengalaman baru kepada peserta didik Mahmudah & Fauzia, (2022). Selain itu video animasi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan

peserta didik mampu memecahkan permasalahan (Andrasari *et al.*, 2022).

c. Jenis Video Animasi

Dalam pembuatan video animasi terdapat berbagai jenis-jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat video animasi pembelajaran. Menurut Lingga Ananta Kusuma Putra & Pasek Putra Adnyana Yasa, (2020) jenis-jenis animasi yang dapat digunakan untuk mendukung pada proses pembelajaran yaitu;

a) Animasi *Stop Motion*

Jenis animasi yang menggunakan *shooting frame* demi *frame*, menggunakan boneka atau semacamnya. Dimana animasi ini tidak Digambar melainkan difoto satu persatu setiap pergerakan benda mati tersebut.

b) Animasi 2 Dimensi

Jenis animasi dalam bentuk dua dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan, yaitu berupa kumpulan beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek menjadi nyata.

Menurut pendapat Syahputra & Deslianti, (2021) video animasi dibagi menjadi 3 jenis, antara lain;

a) Animasi gambar diam (*stop motion animasi*)

Jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat (*clay*) sebagai objek yang digerakkan.

b) Animasi tradisional

Jenis animasi yang teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip dengan transparansi *overhead projector* (OHP) yang sering digunakan untuk presentasi.

c) Animasi komputer

Animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Melalui menu gerakan kamera dalam program komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara tiga dimensi sehingga lebih sering disebut dengan istilah animasi tiga dimensi (3D).

Pendapat tersebut selaras dengan pendapat Yuniartika, (2022) terdapat jenis-jenis animasi diantaranya; a) Animasi 2D terdiri dari beberapa gambar yang digabungkan dalam sebuah *frame*, b) Animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D dimana objek pada animasi 3D menjadi hidup dan nyata, c) Animasi *Stop Motion* animasi ini sama halnya dengan animasi clay yang dimana membuat sebuah objek dengan material tertentu seperti tanah liat ataupun plastisin, d) Animasi Anime adalah film animasi yang berasal dari Jepang yang mempunyai ciri khas tersendiri,

anime biasanya menggunakan tokoh karakter yang dibuat menggunakan tangan dan sedikit bantuan.

Animasi adalah kumpulan gambar yang telah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan sesuai dengan alur yang telah ditentukan. Dalam menyampaikan informasi ada beberapa jenis animasi yang dapat digunakan seperti; *stop motion*, animasi tanah liat, animasi *cut-out*, animasi wayang, dan *motion graphic* (Yuniartika, 2022). Selaras dengan pendapat (Lengkong *et al.*, 2020) salah satu jenis animasi yaitu *stop motion*, animasi *stop motion* merupakan salah satu teknik animasi yang menciptakan suatu ilusi gerakan sehingga mampu menghasilkan sebuah gerakan bahkan cerita. Pendapat serupa juga menurut Wahyuni *et al.*, (2021) juga menjelaskan bahwa jenis-jenis animasi yaitu animasi 2 Dimensi, animasi 3 Dimensi, animasi *Stop motion*. Dalam pembuatan video animasi terdapat berbagai jenis-jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat video animasi pembelajaran, berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi memiliki beberapa jenis diantaranya; *stop motion*, animasi tanah liat, animasi *cut-out*, animasi wayang, dan *motion graphic*.

d. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Kelebihan video animasi yaitu membuat hasil belajar peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan yang tidak menggunakan video animasi karena menarik perhatian dan mudah dipahami peserta didik (Dasar, 2022). Pendapat lain mengemukakan kelebihan video animasi yaitu, 1) media video animasi yang menarik peserta didik, 2) menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, 3) video animasi yang dikemas untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran (Dewayanti *et al.*, 2021). Pendapat selaras lain menurut Farida, Destiniar and Fuadiah, (2022) kelebihan dari video animasi yaitu penyajian materi yang ditrampilkan mudah dibaca dan menarik dalam proses pembelajaran

Kelebihan video animasi dapat membantu peserta didik menikmati suasana nyaman saat belajar. Dokumentasi yang melibatkan konsep dan gambaran visual yang awalnya sulit dijelaskan atau rumit untuk disampaikan, kini menjadi lebih mudah karena dapat memfasilitasi dan mengatasi batasan ruang dan waktu, ruang, dan kemampuan sensorik (Rahmawati 2022)

Menurut Rahayu *et al.*, (2022) kelebihan penggunaan video animasi yaitu; a) Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, b) Materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkret, c) Tingkat kerusakan rendah dan dapat

diterapkan secara berulang-ulang. mudah dibaca dan menarik dalam proses pembelajaran

Penggunaan bahan ajar video animasi dapat menghasilkan respon positif pada peserta didik dimana peserta didik dapat meningkatkan pemahaman materi. Dewayanti *et al.*, (2021) mengatakan dalam media video animasi tentu adanya kekurangan baik dalam segi pembuatannya atau penggunaannya, seperti: 1) keterbatasan alat saat proses pembuatan, 2) kurangnya pengetahuan untuk membuat video animasi, 3) tidak semua materi pembelajaran yang akan disampaikan dapat dimasukkan semua ke dalam video animasi yang dibuat. Selaras dengan pendapat Dasar, (2022) kelemahan dari video animasi diantaranya yaitu dibutuhkan peralatan yang memadai yaitu minimal tersedianya *handphone* yang mendukung. Pendapat lain menurut Yunika *et al.*, (2020) menjelaskan bahwa kelemahan video animasi yaitu membutuhkan waktu pembuatan yang cukup lama, tidak semua materi pembelajaran menggunakan video animasi serta memerlukan data internet yang stabil untuk mengunduh video animasi.

Kelemahan video animasi yaitu perlu keahlian khusus dalam proses pembuatannya, memerlukan kuota yang cukup untuk *mendownload*, penggunaan aplikasi terbatas (Dewayanti *et*

al., 2021). Suripatty, (2022) juga memiliki pendapat yang sama yaitu memerlukan alat khusus untuk membuat bahan ajar dalam bentuk video animasi, memerlukan penyimpanan dan memori yang cukup besar

e. Pengertian Aplikasi Plotagon

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Hamdanah, dkk (2021) media pembelajaran animasi menggunakan plotagon dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik karena memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Menurut Sholihatin, (2020) Aplikasi plotagon merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menuangkan seluruh imajinasi, menciptakan semua video-video 3D yang kreatif dan menyenangkan dan dapat menggunakan karakter yang cukup banyak serta bervariasi.

Aplikasi Plotagon adalah perangkat lunak animasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat karakter, memodifikasi penampilan mereka, dan mengatur berbagai adegan untuk membuat cerita yang menarik. Salah satu fitur paling menonjol adalah kemampuannya untuk menyintesis suara manusia, memberikan karakter animasi suara yang realistis. Ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan narasi yang lebih meyakinkan.

Kelebihan dalam pembelajaran animasi plotagon yaitu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan mampu memberikan peningkatan antusiasme dan motivasi peserta didik (Rejeki, 2022).

Adapun kelebihan dari penggunaan aplikasi Plotagon diantaranya sebagai berikut:

- a) Lebih banyak opsi karakter dan lingkungan 3D: Plotagon menawarkan lebih banyak pilihan karakter dan lingkungan 3D yang dapat digunakan untuk membuat video animasi. Karakter dan lingkungan yang ditawarkan juga lebih variatif, sehingga pengguna dapat memilih karakter yang sesuai dengan konsep atau cerita yang ingin diungkapkan melalui video animasi.
- b) Kemudahan penggunaan: Plotagon dirancang untuk mudah digunakan oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang teknis yang kuat. Pengguna dapat membuat video animasi dengan mudah dan cepat menggunakan antarmuka yang intuitif.
- c) Fitur suara: Plotagon menawarkan fitur suara yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan dialog dan efek suara ke video animasi mereka. Fitur ini membuat video animasi yang dibuat di Plotagon menjadi lebih hidup dan interaktif.

- d) Dapat diinstal di komputer: Plotagon tersedia dalam bentuk piranti lunak yang dapat diunduh dan diinstal di komputer pengguna. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengedit dan membuat video animasi tanpa koneksi internet.
- e) Konten pendidikan yang siap pakai: Plotagon menyediakan konten pendidikan yang siap pakai untuk pengguna yang ingin membuat video edukasi animasi. Konten tersebut dapat disesuaikan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Selain kelebihan, adapun kekurangan dari penggunaan aplikasi ini diantaranya:

- a) Biaya: Plotagon menawarkan layanan gratis dan berbayar. Versi gratis memiliki keterbatasan fitur dan karakter yang tersedia, sementara versi berbayar cukup mahal dan mungkin tidak terjangkau bagi pengguna individu atau organisasi kecil.
- b) Tidak fleksibel: Plotagon mungkin kurang fleksibel dibandingkan dengan beberapa layanan online lainnya dalam hal penggunaan font, efek visual, dan elemen desain lainnya. Ini mungkin menjadi masalah bagi pengguna yang ingin membuat video animasi yang unik dan menarik.
- c) Keterbatasan kolaborasi: Plotagon tidak menawarkan opsi kolaborasi yang baik, sehingga sulit untuk bekerja sama dengan tim dalam membuat video animasi.

- d) Memerlukan spesifikasi komputer yang cukup tinggi: Plotagon memerlukan spesifikasi komputer yang cukup tinggi, terutama untuk menjalankan aplikasi desktop. Hal ini mungkin menjadi kendala bagi pengguna dengan komputer yang lebih lama atau dengan spesifikasi yang lebih rendah.
- e) Tidak memiliki fitur animasi yang canggih: Meskipun Plotagon menawarkan karakter dan lingkungan 3D yang beragam, tetapi tidak memiliki fitur animasi yang canggih seperti beberapa layanan online lainnya. Ini mungkin menjadi masalah bagi pengguna yang ingin membuat video animasi yang lebih kompleks dan menarik.

f. Materi Pola Hidup Gotong Royong dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Dengan menggunakan aplikasi Plotagon peneliti akan membahas materi tentang “Pola Hidup Bergotong Royong” pada Bab 5. Dalam materi ini menekankan pentingnya perilaku bergotong royong di Masyarakat. Gotong royong merupakan kegiatan atau usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan bersama dengan adanya gotong royong masalah mudah diatasi. Pola hidup gotong royong penting untuk ditumbuhkan di Tengah Masyarakat karena memiliki banyak manfaat. Gotong royong memiliki banyak manfaat diantaranya; 1) Pekerjaan yang berat menjadi ringan, 2) Mempererat persaudaraan, 3) Membangun

semangat gotong royong, 4) Mempererat persatuan dan kesatuan Bangsa, 5) Kehidupan bermasyarakat menjadi nyaman, aman, damai, dan tentram.

Gotong royong dapat dilakukan dirumah, dimasyarakat, disekolah, dan masih banyak lagi. Maka dari itu dengan dipelajarinya materi ini peserta didik akan mengetahui pentingnya melakukan gotong royong pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan teori-teori Bahan Ajar Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong dapat di sintetiskan bahwa video animasi tergolong dalam jenis media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga dapat menghasilkan suatu tayangan menarik seperti gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sesuai alur yang sudah ditentukan. Video animasi memiliki banyak jenis diantaranya *stop motion*, animasi tanah liat, animasi *cut-out*, animasi wayang, dan *motion graphic*. Dengan adanya video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan peserta didik mampu memecahkan permasalahan. Salah satu bahan ajar video animasi yaitu dengan menggunakan aplikasi Plotagon, Plotagon merupakan perangkat lunak untuk membuah karakter, menuangkan imajinasi, dan menciptakan video 3D yang

bervariasi. Aplikasi ini dapat membantu guru dalam membuat bahan ajar menjadi kreatif dan inovatif yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Kelebihan dari penggunaan animasi Plotagon yaitu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan mampu memberikan antusiasme serta motivasi peserta didik, sedangkan kelemahannya fitur-fitur versi gratis yang disediakan terbatas, keterbatasan kolaborasi dan memerlukan spesifikasi computer yang cukup memadai.

B. Hasil Penelitian Relevan

Peneliti mengumpulkan beberapa penelitian yang relevan sebagai bahan perbandingan sebagai berikut:

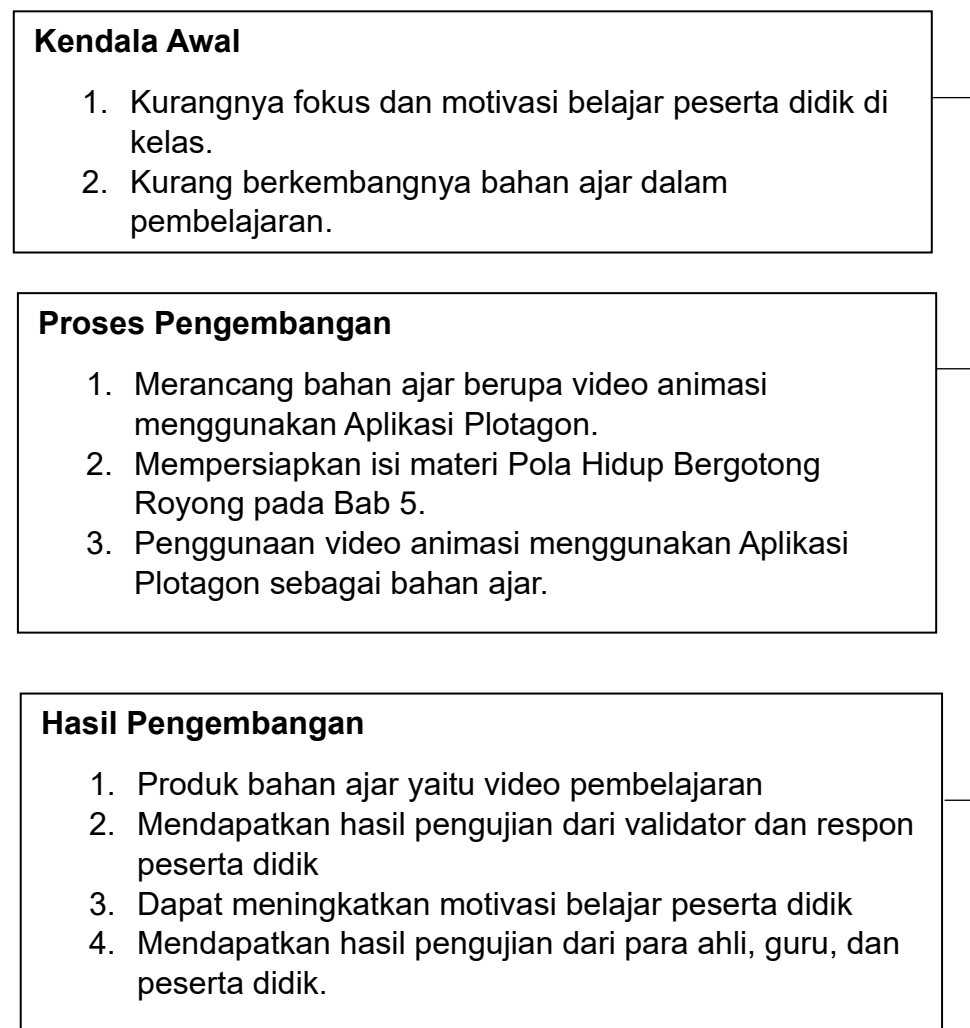
1. (Rahayu *et al.*, 2022) dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon pada Materi Wawancara Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan penelitian ini memperoleh hasil bahwa media pembelajaran jagongan (video animasi wawancara) valid dan efektif untuk digunakan. Produk media ini diimplementasikan untuk peserta didik kelas III sekolah dasar, sehingga desain yang digunakan pada media ini menggunakan animasi kartun dengan karakter guru, peserta didik, dan orang tua yang didesain dengan menggunakan komposisi karakter yang sudah disediakan oleh Aplikasi Plotagon Studio.

2. (Tri Inayah and Mahanani, 2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Plotagon Studio pada Materi Peluang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas. Dengan Plotagon Studio mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Hal ini disebabkan oleh tampilan yang menarik dan menyenangkan dari media pembelajaran, yang juga meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
3. (Guru *et al.*, 2020) dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Melalui Aplikasi Plotagon Untuk Materi Mematuhi Peraturan di Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil uji presentase tingkat kepraktisan sebesar 96,25% dan hasil data keefektifan berdasarkan hasil rata-rata nilai n-gain uji coba skala kecil sebesar 0,65 dalam kategori “sedang” dan pada uji coba skala besar sebesar 0,75 dalam kategori “tinggi”. Berdasarkan hasil *pre-test post-test* pada uji penerapan skala kecil dan skala besar, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi untuk materi mematuhi peraturan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

Persamaan pada penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu pada pengembangan media yang akan dikembangkan menggunakan Aplikasi Plotagon, kemudian kesamaan lainnya yaitu

sama-sama dilakukan di sekolah dasar. Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat pada kelas penelitian, subyek penelitian, serta materi penelitian.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Produk yang Akan Dihasilkan

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar dengan spesifikasi produk bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut;

1. Bahan ajar ini berupa video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon, pemilihan aplikasi ini karena menarik untuk digunakan dan banyak fitur-fitur untuk membuat karakter animasi 3D.
2. Animasi digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, pembuatan animasi dapat dilakukan dengan membuat karakter sesuai keinginan dan kebutuhan, bisa memilih *background* yang menarik sesuai dengan kebutuhan alur cerita.
3. Materi video animasi ini yaitu Pola Hidup Bergotong Royong untuk kelas IV Sekolah Dasar.
4. Suara yang digunakan untuk membuat video animasi menjadi lebih hidup

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Prosedur Penelitian

1. Metode Penelitian

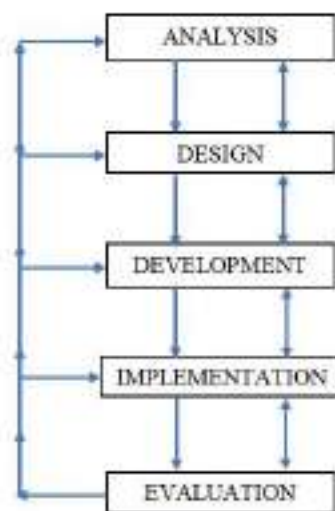
Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan menggunakan metode jenis penelitian *Research and Development* (RnD). Menurut Okpatrioka, (2023) RnD adalah langkah dalam menciptakan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang sudah ada dan menguji keefektifan produk yang telah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

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

produk yang akan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

2. Prosedur Penelitian

Model pengembangan ADDIE yaitu model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien yakni setiap hasil evaluasi setiap fase dapat membawa pengembangan pembelajaran ke fase selanjutnya. Desain pembelajaran model ADDIE merupakan salah satu desain pembelajaran yang berorientasi sistem, yaitu sebuah desain yang menghasilkan sistem pembelajaran yang mencakup seluruh komponen pembelajaran. Model ADDIE memiliki tahapan yaitu; *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi)



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap *Analysis* (analisis)

Tahap ini peneliti menganalisis masalah yang muncul pada proses pembelajaran, kemudian peneliti mencari solusi dengan cara memperbaiki serta mengembangkan bahan ajar. Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang ada pada peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dari segi materi, bahan ajar, karakteristik keterampilan dan tujuan pembelajaran untuk menentukan kemampuan atau kompetensi yang diperlukan oleh peserta didik.

b. Tahap *Design* (perancangan)

Tahap perencanaan dimulai dengan merancang konsep dan isi produk yang kemudian akan dikembangkan dalam bentuk video. Pada tahap ini dimulai dengan mendesain video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon. Berdasarkan analisis kebutuhan awal yang dilakukan serta disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran.

c. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap ini kegiatan mengembangkan rancangan yang sudah disusun kemudian dibentuk dan dilakukan uji validasi ahli untuk menguji kelayakan produk yang akan dikembangkan. Dalam fase ini perlu membuat instrumen untuk mengukur kinerja produk,

hasil uji instrumen tersebut untuk mendapatkan saran dan masukan untuk perbaikan produk agar layak digunakan.

d. Tahap *Implementation* (implementasi)

Kegiatan implementasi adalah tahap merealisasikan atau menguji coba produk untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang telah dibuat. Produk yang telah melewati proses validasi ahli, apakah produk yang dibuat telah selesai dan dapat membantu dalam proses pembelajaran. Produk yang telah direvisi akan implementasikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk video animasi melalui *instrument* angket.

e. Tahap *Evaluation* (evaluasi)

Tahap terakhir ini peserta didik diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik pada kelayakan bahan ajar yang telah digunakan. Hasil respon angket peserta didik akan dijadikan sebagai masukan terhadap produk yang telah dikembangkan dan untuk mengetahui kelayakan produk apakah produk yang telah dibuat berhasil atau tidak.

3. Tahap Pengembangan

Dalam pengembangan video pembelajaran berbasis Aplikasi Plotagon terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

a. Analisis Kebutuhan

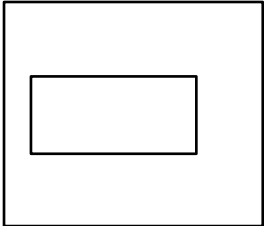
Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran. Peneliti menganalisis kebutuhan yang ada di SDN Babakan Kota Bogor khususnya kelas IV melalui observasi dan wawancara. Pada proses observasi dan wawancara ditemukan permasalahan dan kebutuhan selama proses pembelajaran dalam penggunaan bahan ajar. Penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan kurangnya motivasi belajar peserta didik pada proses pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Terdapat juga kurangnya referensi sumber belajar dari buku yang disediakan sehingga guru perlu mencari referensi lain secara mandiri. Jadi dapat disimpulkan disekolah tersebut kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pengembangan bahan ajar sehingga menyebabkan kurangnya semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu bahan ajar yang direkomendasikan untuk dikembangkan adalah media video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

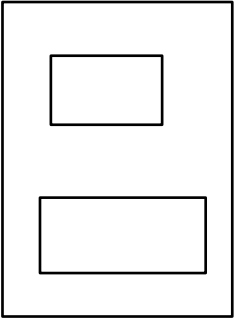
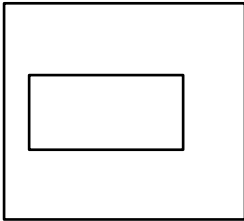
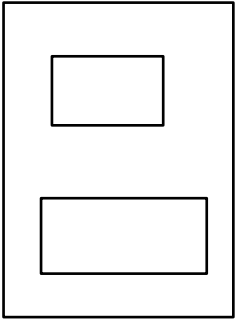
b. Desain

Pada tahap desain, melakukan rancangan pembuatan produk yang sesuai dengan masalah yang ada di lapangan, yakni pada pemahaman materi wawancara, mengidentifikasi

media yang digunakan guru didalam kelas. Hal ini dilakukan sebagai dasar untuk mengembangkan bahan ajar terdahulu, terutama dalam materi wawancara. Penelitian ini mendesain sesuai kebutuhan yang ada di kelas IV SDN Babakan Kota Bogor. Dalam kebutuhan ini maka peneliti mendesain produk yang tepat sesuai karakteristik peserta didik agar pembelajaran lebih efektif dan efisien dengan mempertimbangkan bahasa yang mudah dipahami untuk materinya. Pengembangan desain produk dibuat semenarik mungkin agar dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pada tahap desain ini dilakukan pengumpulan bahan atau materi serta ilustrasi yang akan digunakan untuk merancang video animasi.

Tabel 3.1 Rencana *Desain* Video Animasi Plotagon

No	Bagian	Rancangan	Keterangan
1.	Halaman judul		Judul, mata pelajaran, materi pembelajaran, tujuan pembelajaran.

2.	<i>Opening</i>		Perkenalan tokoh-tokoh yang terdapat dalam cerita.
3.	Isi		Penjelasan tentang materi pembelajaran mengenai gotong-royong.
4.	Penutup		Salam penutup video animasi.

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti mengumpulkan dari beberapa referensi berupa gambar, teks, animasi, dan

video animasi lalu merealisasikan produk menggunakan Aplikasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong. Setelah produk selesai dibuat selanjutnya melakukan validasi produk oleh para ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi yaitu dosen dan guru (*expert judgement*) yang selanjutnya hasil validasi dari para ahli tersebut direvisi untuk diperbaiki dan dinyatakan layak uji coba oleh peserta didik. Kegiatan pengembangan video animasi terdiri dari tampilan video, validasi video, dan revisi video yang telah dikembangkan sesuai dengan saran dari para ahli. Adapun beberapa validator dalam pengembangan video animasi ini yaitu:

Tabel 3.2 Nama Validator

No.	Nama Validator	Tim Ahli	Instansi
1.	Lia Andriani, S.Pd	Ahli materi	SDN Babakan Bogor
2.	Aries Mayesya, M.Kom	Ahli Media	Universitas Pakuan
3.	Stella Talitha, M.Pd	Ahli Bahasa	Universitas Pakuan

d. Implementasi

Pada tahap implementasi merupakan tahap yang digunakan untuk menerapkan desain hasil video animasi

Aplikasi Plotagon yang sudah dibuat dan telah di revisi. Selanjutnya akan dilakukan uji coba produk kepada peserta didik kelas IV di SDN Babakan Kota Bogor yang berjumlah 23 anak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang telah di tampilkan.

e. Evaluasi

Tahap akhir yaitu evaluasi, tahap ini merupakan pengembangan dari model ADDIE. Pada tahap evaluasi ini merupakan proses menganalisis produk yang telah diimplementasikan dengan memberikan angket pada peserta didik untuk melakukan penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Hasil angket tersebut untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong yang telah digunakan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Babakan, Jl. Malabar Ujung No. 7, Kel. Babakan, Kec. Bogor Tengah, Kota Bogor, Prov. Jawa Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2023 sampai dengan bulan Juni tahun 2024 Di semester genap. Masa pelaksanaan tersebut terhitung mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai laporan hasil penelitian.

Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan Pengembangan Bahan Ajar

No	Kegiatan	Bulan																															
		2023												2024																			
		Okt				Nov				Des				Mar				Apr				Mei				Jun				Jul			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■	■	■	■																												
2	Penyusunan Proposal					■	■	■	■																								
3	Ujian Seminar Proposal									■	■	■	■																				
4	Penyusunan Skripsi													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
5	Pengembangan Produk													■	■	■	■	■	■	■	■												
6	Validasi Expert																	■	■	■	■	■	■	■	■								
7	Revisi Pengembangan Produk																	■	■	■	■	■	■	■	■								
8	Uji Coba Produk																	■	■	■	■	■	■	■	■								
9	Pengolahan Data																									■	■	■	■				
10	Finalisasi Skripsi																									■	■	■	■				
11	Pembuatan Artikel																													■	■	■	■

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi dua subjek, antara lain subjek pertama yaitu, validator yang terdiri dari dosen ahli media, dosen ahli bahasa dan guru kelas sebagai ahli materi. Subjek kedua yaitu, peserta didik kelas IV SDN Babakan terdiri dari 23 peserta didik sebagai responden untuk mengetahui respon dalam menggunakan bahan ajar video animasi Aplikasi Plotagon.

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi dan Wawancara

Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan pembelajaran serta mengamati dan menganalisis permasalahan yang ada di SDN Babakan Kota Bogor. Wawancara dilakukan dengan wali kelas IV membahas terkait proses pembelajaran, penggunaan bahan ajar, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Tujuan dari wawancara ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan sumber belajar dan bahan ajar yang digunakan peserta didik kelas IV SDN Babakan saat pembelajaran agar menemukan permasalahan-permasalahan yang dapat diteliti lebih lanjut.

b. Angket

Angket digunakan untuk evaluasi dan validasi terhadap bahan ajar yang akan dikembangkan. Angket penelitian ini akan diberikan kepada ahli validasi materi, ahli validasi bahasa, ahli validasi media, respon guru, dan respon peserta didik sebagai instrument kelayakan produk yang dikembangkan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

a. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk melakukan pengamatan pada peserta didik saat proses pembelajaran.

Tabel 3.4 Tabel Observasi Peserta Didik

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Peserta didik memperhatikan penjelasan dari guru.		
2.	Peserta didik antusias saat proses pembelajaran di kelas berlangsung.		
3.	Peserta didik memiliki buku pegangan sebagai sumber belajar.		
4.	Peserta didik menggunakan bahan ajar selain buku.		

5.	Bahan ajar yang terdapat disekolah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.		
6.	Perlu adanya pengembangan bahan ajar.		
7.	Bahan ajar yang digunakan sudah memanfaatkan teknologi.		
8.	Peserta didik tertarik untuk menggunakan Aplikasi Plotagon.		

b. Instrumen Wawancara

Lembar wawancara dilakukan kepada guru wali kelas IV SDN Babakan Kota Bogor untuk mengetahui keadaan proses pembelajaran di kelas dan penggunaan bahan ajar yang digunakan. Kegiatan wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam mengembangkan bahan ajar.

Tabel 3.5 Lembar Wawancara Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kesulitan seperti apa yang dialami peserta didik saat pembelajaran?	
2.	Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan pada peserta didik?	

3.	Bahan ajar apa saja yang digunakan guru dalam proses pembelajaran?	
4.	Apakah peserta didik dapat memahami bahan ajar yang digunakan?	
5.	Apakah guru sudah menerapkan bahan ajar berbasis teknologi? Jika sudah sebutkan!	
6.	Bahan ajar seperti apa yang ingin digunakan pada saat proses pembelajaran?	
7.	Apakah guru sudah pernah menggunakan Aplikasi Plotagon sebagai bahan ajar?	
8.	Materi apa yang dibutuhkan untuk menggunakan bahan ajar Plotagon?	

c. Angket Validasi

Angket validasi ini diajukan kepada ahli media, ahli Bahasa, ahli materi dan respon peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon. Angket ini berisikan tentang kriteria produk yang telah dibuat yang akan diberikan kepada para ahli.

1) Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ini akan diisi oleh ahli materi dengan tujuan untuk menilai bahan ajar video animasi berbasis Plotagon, berikut instrumen lembar validasi ahli materi.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Isi	Kelayakan isi	1, 2, 3
		Kesesuaian materi	4, 5, 6
2.	Kebahasaan	Kosa kata	8, 12, 13, 14
3.	Penyajian	Aspek penyajian	10, 11
		Aspek belajar mandiri	9, 15
Jumlah			15

2) Lembar Validasi Ahli Bahasa

Instrumen kelayakan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon untuk ahli bahasa dilihat dari aspek Bahasa yang digunakan. Kisi-kisi lembar validasi ahli bahasa dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3.7 Kisi-kisi Lembar Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Bahasa	Ketetapan ejaan Bahasa	1, 9

		Bahasa yang digunakan jelas, mudah dimengerti dan sederhana	2, 3
		Ketetapan tata Bahasa pada saat penyampaian materi	4, 5
2.	Keterbacaan	Penggunaan jenis huruf	11, 12
		Keefektifan kalimat	7, 10
		Kalimat yang dipakai mewakili pesan atau materi yang ingin disampaikan	6, 8
Jumlah			12

3) Lembar Validasi Ahli Media

Instrumen kelayakan bahan ajar video animasi berbasis Plotagon untuk ahli materi dilihat dari aspek penampilan dan pemrograman. Kisi-kisi lembar validasi ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.8 Kisi-kisi Lembar Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Materi	Kesesuaian isi materi dengan KD	1
		Kesesuaian isis materi dengan indikator	2

2	Desain	Kejelasan audio (narasi, backsound, music)	3, 6, 7, 8
		Kesesuaian visual (warna, layout, Design)	4, 5
		Media bergerak (animasi) pada video pembelajaran	9, 10
3	Pemrograman	Mudah digunakan	14,
		Aktif, efisien dan interaktif	11
		Dapat digunakan belajar mandiri	12
		Kreatif dalam ide materi yang disampaikan	13, 15
Jumlah			15

4) Lembar Angket Peserta Didik dan Guru

Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap bahan ajar video animasi berbasis Plotagon. Angket ini bertujuan untuk mengetahui apakah media tersebut layak digunakan atau tidak.

Tabel 3.9 Kisi-kisi Lembar Kuisisioner

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Respon Peserta Didik dan guru	Minat peserta didik dan guru terhadap bahan ajar	1, 2, 3, 7,
		<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan pemahaman isi materi • Kebermanfaatan • Bahasa 	4, 5, 6, 8, 9, 10
Jumlah			10

F. Teknik Analisis Data

Dalam teknik ini peneliti mengumpulkan seluruh data, tahap ini merupakan merupakan penentuan dari hasil penelitian. Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu, analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

1. Teknik Kualitatif

Teknik kualitatif dilakukan setelah memperoleh hasil dari wawancara, observasi dan masukan dari para ahli mengenai kelayakan dan kualitas bahan ajar video animasi menggunakan

Aplikasi Plotagon. Data ini juga digunakan untuk melakukan perbaikan produk yang dikembangkan.

2. Teknik Kuantitatif

Analisis data kuantitatif untuk mengolah data yang dilakukan dengan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase mengenai suatu objek yang diteliti, maka akan menghasilkan kesimpulan. Objek yang diteliti pada penelitian ini mengenai kelayakan produk berupa bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon. Adapun analisis kuantitatif yang digunakan ada dua, yaitu:

a. Angket Validasi Ahli

Validasi ini dilakukan untuk menguji kelayakan bahan ajar video animasi tersebut, kelayakannya di dapat dari para ahli dengan menggunakan kuisioner. Skala pengukuran yang digunakan skala Likert yang berkriteria 5 tingkat yang diinterpretasikan ke dalam angka 1-5, masing-masing menunjukkan (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, (5) sangat baik.

Data validitas media dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : prestasi kelayakan

$\sum x$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$: jumlah skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Tabel 3.10 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Presentase Rata-rata

No	Tingkat Pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
1.	90%-100%	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu di revisi
2.	75%-89%	Baik	Layak, perlu di revisi
3.	64%-74%	Cukup	Cukup layak, cukup banyak yang di revisi
4.	55%-64%	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus di revisi
5.	0%-54%	Sangat kurang	Tidak layak, harus di revisi total

b. Angket Respon Peserta Didik

Hasil analisis tanggapan peserta didik terhadap bahan ajar video animasi berbasis Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong pada Bab 5 ini diambil melalui angket dengan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.11 Kriteria Respon Peserta Didik Terhadap Bahan Ajar Video Animasi

Presentase	Kriteria
80%-100%	Sangat Baik
66%-79%	Baik
56%-65%	Cukup
41%-55%	Kurang
<40%	Sangat Kurang

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Berikut ini adalah Langkah-langkah pada tahapan ADDIE:

1. Tahap Analisis

Tahap analisis ini merupakan tahap awal dalam pengembangan bahan ajar menggunakan Aplikasi Plotagon. Tahapan ini dilakukan untuk analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah yang terdapat pada saat proses pembelajaran di sekolah. Analisis kebutuhan yang dilakukan berupa wawancara dengan guru kelas IV SDN Babakan Kota Bogor dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi yang meliputi beberapa tahapan berikut:

a. Analisa Kurikulum

SDN Babakan Kota Bogor kelas IV menggunakan Kurikulum Merdeka, dalam kurikulum tersebut tentunya memiliki kekurangan dan kelebihan. Kurikulum Merdeka memiliki

beberapa kelebihan yaitu; 1) Pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, 2) Guru dapat memilih metode yang tepat dalam proses pembelajaran, 3) Meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar peserta didik.

Selain memiliki kelebihan Kurikulum Merdeka juga memiliki kekurangan yaitu; 1) Memerlukan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, 2) Memerlukan peran aktif guru dalam mengembangkan metode pembelajaran, 3) Kurang memadainya sarana dan prasarana di setiap sekolah. Sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran banyak sekali mengalami kesulitan karna kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih inovatif Sementara kesulitan pada sumber belajar atau buku terkadang tidak sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) sehingga guru harus mandiri dan dituntut untuk menemukan keluasaan sendiri untuk menyampaikan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar siswa,

Berikut merupakan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada guru di SDN Babakan:

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru SDN Babakan Kota Bogor

Nama	Hasil Wawancara
Lia Andriani, S.Pd	Pada saat pembelajaran di kelas peserta didik mengalami kesulitan konsentrasi dan sulit fokus

	saat pembelajaran berlangsung dan kurangnya motivasi belajar peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Kompetensi (<i>skill</i>) guru yang belum sepenuhnya bisa dalam memanfaatkan teknologi serta sarana dan prasarana yang kurang memadai untuk mengembangkan bahan ajar.
--	--

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa kurangnya kompetensi (*skill*) guru dan kurangnya fasilitas dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik menjadi alasan mengapa pembelajaran masih menggunakan bahan ajar berupa buku ajar dan metode pembelajaran ceramah yang membuat suasana belajar membosankan, sehingga membuat berkurangnya motivasi belajar peserta didik. Peserta didik mengharapkan pembelajaran yang menyenangkan dan bahan ajar yang variatif tidak hanya terpaku pada bahan ajar buku saja. Berdasarkan analisis bahan ajar tersebut, maka peneliti perlu untuk mengembangkan suatu bahan ajar yang dapat menarik minat belajar dan motivasi belajar peserta didik, yaitu berupa pengembangan bahan ajar

menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Pola Hidup Bergotong Royong.

b. Analisa Peserta Didik

Pada saat observasi di kelas IV SDN Babakan Bogor, guru menggunakan bahan ajar *Power Point* (PPT), video pembelajaran, dan *quiziz*. Peserta didik membutuhkan bahan ajar yang menarik perhatian agar peserta didik tidak merasa bosan saat proses pembelajaran. Dalam mengembangkan bahan ajar guru perlu memanfaatkan perkembangan teknologi yang berkembang pada saat ini untuk meningkatkan motivasi dan tujuan belajar peserta didik.

Peneliti melaksanakan penelitian di kelas IV SDN Babakan Bogor dengan total peserta didik sebanyak 23 orang. Tahapan uji efektivitas dan penelitian respon peserta didik terhadap bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon membuat peserta didik memiliki semangat belajar dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran menggunakan bahan ajar video animasi ini.

c. Analisis Guru

Pada saat pelaksanaan observasi yang telah dilakukan di SDN Babakan Bogor mengenai proses pembelajaran belum semua guru memahami perkembangan teknologi untuk

menjadikan bahan ajar lebih bervariasi dan menarik. Penggunaan buku cetak pada saat proses pembelajaran masih kurang cukup untuk mengasah kemampuan peserta didik, serta sarana dan prasarana penunjang yang belum memadai. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar menggunakan Aplikasi Plotagon yang nantinya dapat mempermudah menambah wawasan untuk guru di SDN Babakan dalam mengembangkan suatu bahan ajar yang lebih bervariasi lagi. Sehingga permasalahan kurangnya semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dengan mudah diatasi.

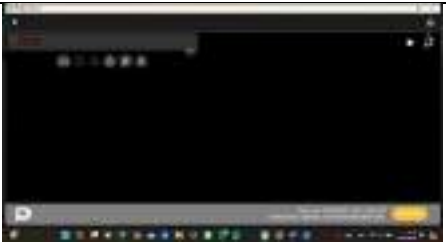
2. Tahap Desain




Pada tahap desain, peneliti menganalisis dari semua hasil analisis kebutuhan, memberikan Solusi dengan pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon. Tahap ini bertujuan agar menghasilkan sebuah bahan ajar yang maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan.


Aplikasi yang digunakan untuk mendesain bahan ajar video animasi yaitu Aplikasi Plotagon. Materi yang digunakan dalam video animasi ini yaitu Bab 5 materi Pola Hidup Bergotong Royong pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada tahap desain ini peneliti merancang desain tampilan, mengumpulkan materi, gambar, video,

dan *backsound* yang sesuai dengan video animasi yang akan dibuat. Proses pengembangan bahan ajar video animasi ini dibuat dengan tampilan yang menarik dan menggunakan *background* yang beragam, audio yang tidak membosankan dalam penyampaian materi sehingga terdengar lebih jelas. Hasil tahap desain video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon adalah sebagai berikut; a) Video diawali dengan salam pembuka dan perkenalan diri, b) Menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari, c) Selanjutnya ada perkanalan para tokoh yang ada di dalam video animasi tersebut, d) Pemaparam isi materi pembelajaran, e) Kalimat penutup.

Tabel 4.2 Storyboard Video Animasi Aplikasi Plotagon

Desain	Deskripsi
	<p>Pada tahap awal pembuatan video menggunakan aplikasi plotagon yaitu pertama buka Aplikasi Plotagon, setelah terbuka bisa mulai membuat video sesuai kebutuhan dengan memilih latar tempat, aktor, <i>backsound</i> sesuai kebutuhan yang diinginkan.</p> <p>https://www.plotagon.com/desktop/</p>

	<p>Kedua, klik <i>scene</i> untuk memilih latar tempat sesuai dengan kebutuhan video.</p>
	<p>Setelah memilih latar tempat pilih tambah aktor untuk menambahkan karakter yang akan digunakan.</p>
	<p>Karakter bisa memilih dari yang sudah di sediakan atau bisa membuat kreasi sendiri dan diberi nama sesuai dengan keinginan.</p>
	<p>Saat ingin memulai percakapan bisa memilih aktor yang akan digunakan dalam percakapan video animasi tersebut. Pada percakapan bisa menggunakan suara sendiri, menggunakan suara <i>Artificial Intelligence (AI)</i> atau menggunakan macam-macam suara lainnya.</p>

	<p>Buat video semenarik mungkin sesuai dengan keinginan, pada aplikasi plotagon ini bisa menambahkan latar musik yang sudah di sediakan pada aplikasi, karakter yang bisa di kreasikan sendiri, memilih latar tempat sesuai keinginan, membuat percakapan sesuai kebutuhan.</p>
---	---

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya untuk digunakan. Validasi dilakukan untuk mengevaluasi dan mengukur validitas produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu media, bahasa, dan materi. Hasil pengujian akan dianalisis dalam bentuk presentase sehingga dapat mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan. Penilaian terhadap produk video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon adalah sebagai berikut;

1) Deskripsi Validasi Ahli

Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator) untuk menentukan

valid atau tidaknya terhadap media yang dikembangkan. Tujuan validitas untuk mengetahui tingkat kelayakan produk bahan ajar menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong. Hasil yang diperoleh dari validasi ini menjadi masukan untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan Aplikasi Plotagon yang akan digunakan.

Hasil dari kegiatan ini adalah masukan untuk bahan ajar menggunakan Aplikasi Plotagon yang akan digunakan, Validasi produk dilakukan oleh 3 validator yang terdiri dari 2 dosen Universitas Pakuan dan 1 guru SDN Babakan Bogor. Pada bidang media yaitu Aries Maesya, M.Kom, pada bidang ahli bahasa yaitu Stella Talitha, M.Pd, dan sebagai ahli materi yaitu guru kelas IV SDN Babakan Bogor yang bernama Lia Andriani, S.Pd.

Data validitas diperoleh dari angket penilaian yang diberikan oleh validator. Selain memberikan penilaian, validator juga memberikan kritik dan saran terhadap produk pengembangan bahan ajar yang dibuat. Validasi dilakukan sebanyak dua kali sampai produk dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi. Adapun, hasil uji validitas terhadap produk pengembangan bahan ajar menggunakan Aplikasi Plotagon ini, disajikan sebagai berikut;

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media ditunjukkan untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan saran terkait produk bahan ajar pada materi Pola Hidup Bergotong Royong. Ahli media melakukan penilaian dari segi desain visual dan audio media. Uji validasi ahli media ini dilakukan oleh salah satu dosen dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Program Studi Ilmu Komputer Universitas Pakuan yaitu Aries Maesya, M.Kom. Berikut merupakan hasil penilaian produk bahan ajar pada materi Pola Hidup Bergotong Royong.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validasi 1 Bahan Ajar oleh Ahli Media

No.	Pertanyaan	Nilai
1.	Animasi tulisan yang disampaikan jelas dan menarik	4
2.	Kesesuaian tampilan dengan <i>background</i>	3
3.	Kombinasi warna yang menarik	3
4.	Kesesuaian <i>setting</i> gambar dan animasi	3
5.	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas	3
6.	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi	4
7.	Suara yang disajikan jelas	4
8.	Antara suara dengan animasi sesuai	3

9.	Kualitas video bagus	4
10.	Isi video runtut sesuai materi	4
11.	Video efektif dan efisien digunakan.	4
12.	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali.	4
13.	Media memuat konsep-konsep yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.	4
14.	Bahan ajar digital mudah diakses peserta didik	5
15.	Penyajian video animasi kreatif/unik	4
Total Penilaian		56
Skor Maksimal		76
Presentase		74%

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

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Angket yang disajikan terdapat 15 pertanyaan dengan skor antara 1 sampai 5. Jika 15 pertanyaan yang disajikan

mendapatkan jumlah skor ideal yaitu 5, maka akan memperoleh skor maksimal yaitu 75.

$$Presentase = \frac{56}{75} \times 100\% = 75\%$$

Jika dilihat dengan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, hasil produk yang sudah dikembangkan ini memiliki kategori “layak digunakan di sekolah dasar dengan revisi dan nilai antara 75%-89%, artinya produk ini layak untuk digunakan di lapangan. Namun perlu diperbaiki supaya produk pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon ini dikembangkan lagi supaya menjadi lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik.

Adapun data berupa komentar dan saran ahli media yang telah mengamati serta melihat semua komponen produk. Berikut ini merupakan saran dan komentar dari ahli media;

- 1) Pada *opening* video tambahkan identitas seperti; kalimat pembuka, judul materi pembelajaran, tujuan pembelajaran.
- 2) Kombinasikan media gambar dan teks untuk penekanan kepada audiens

Tabel 4.4 Hasil Validasi 2 Ahli Media Pada Produk Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon

No.	Pertanyaan	Nilai
1.	Animasi tulisan yang disampaikan jelas dan menarik	4
2.	Kesesuaian tampilan dengan <i>background</i>	5
3.	Kombinasi warna yang menarik	5
4.	Kesesuaian <i>setting</i> gambar dan animasi	5
5.	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas	5
6.	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi	5
7.	Suara yang disajikan jelas	5
8.	Antara suara dengan animasi sesuai	5
9.	Kualitas video bagus	5
10.	Isi video runtut sesuai materi	5
11.	Video efektif dan efisien digunakan.	5
12.	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali.	5
13.	Media memuat konsep-konsep yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.	5
14.	Bahan ajar digital mudah diakses peserta didik	5
15.	Penyajian video animasi kreatif/unik	5

Total Penilaian	74
Skor Maksimal	75
Presentase	99%

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

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

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

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

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

Berikut ini adalah beberapa perbaikan lampiran media yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini;

Tabel 4.5 Revisi oleh Ahli Media

Sebelum	Sesudah	Catatan
		Buatlah <i>opening</i> video animasi dengan menjelaskan identitas video.

b. Ahli Bahasa

Ahli bahasa dalam pengembangan produk ini yaitu Stella Talitha, M.Pd yang merupakan seorang dosen Prodi Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) yang berada di lingkungan Universitas Pakuan. Ahli bahasa memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap produk bahan ajar video animasi ini. Aspek yang dinilai dalam validasi bahasa ini meliputi kesesuaian tata bahasa, ketepatan tanda baca, keterbacaan atau kejelasan dan keefektifan serta penyampaian informasi yang mudah dipahami. Berikut ini merupakan data hasil penilaian ahli bahasa pada produk pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Pola Hidup Bergotong Rogong.

Tabel 4.6 Hasil Validasi 1 Bahan Ajar oleh Ahli Bahasa

No.	Aspek	Nilai
Aspek kelugasan		
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.	3
2.	Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas.	3
3.	Kejelasan informasi yang diberikan.	3
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.	3
Aspek komunikatif		
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.	3
6.	Dapat memotivasi peserta didik dalam menggunakan video animasi.	3
7.	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.	3
Kesesuaian dengan kaidah bahasa		
8.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.	2
9.	Ketepatan penggunaan ejaan.	2
10.	Penggunaan bahasa yang efektif	2
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).	2
12.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA.	5
Total Penilaian		34
Skor Maksimal		60
Presentase		57%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa mengenai pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan

Aplikasi Plotagon pada materi Pola Hidup Bergotong Royong dapat di presentasikan melalui rumus sebagai berikut;

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

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

$$Presentase = \frac{34}{60} \times 100\% = 57\%$$

Jika dilihat dengan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, hasil produk yang sudah dikembangkan ini memiliki kategori “kurang layak digunakan di sekolah dasar dengan revisi” dengan nilai antara 55%-64%, artinya produk ini kurang layak untuk digunakan di lapangan. Ada banyak hal yang perlu diperbaiki supaya produk pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon ini dikembangkan lagi supaya menjadi lebih baik dan dapat digunakan oleh peserta didik.

Adapun data berupa komentar dan saran ahli bahasa yang telah mengamati dan melihat semua komponen produk, berikut ini merupakan saran dan komentar dari ahli bahasa;

- 1) Gunakan Bahasa yang baik dan benar

- 2) Gunakan kalimat efektif
- 3) Sesuaikan tanda baca

Tabel 4.7 Hasil Validasi 2 Ahli Bahasa Pada Produk Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon

No.	Aspek	Nilai
Aspek kelugasan		
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.	5
2.	Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas.	5
3.	Kejelasan informasi yang diberikan.	5
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.	5
Aspek komunikatif		
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.	5
6.	Dapat memotivasi peserta didik dalam menggunakan video animasi.	5
7.	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.	5
Kesesuaian dengan kaidah bahasa		
8.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.	5
9.	Ketepatan penggunaan ejaan.	5
10.	Penggunaan bahasa yang efektif	5
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).	5
12.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA.	5
Total Penilaian		60
Skor Penilaian		60
Presentase		100%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli bahasa mengenai pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Pola Hidup Bergotong Royong dapat di presentasikan melalui rumus sebagai berikut;

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

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

$$Presentase = \frac{60}{60} \times 100\% = 100\%$$

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

Berikut ini adalah beberapa perbaikan lampiran media yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini;

Tabel 4.8 Hasil Revisi oleh Ahli Bahasa

Sebelum	Sesudah	Catatan
		Gunakan kalimat yang efektif.
		Gunakan tanda baca yang sesuai.

c. Ahli Materi

Ahli materi dalam pengembangan produk ini yaitu Lia Andriani, S.Pd yang merupakan guru kelas IV SDN Babakan Kota Bogor yang memiliki pengalaman dalam mengajar dan mempunyai kompetensi di bidang pendidikan guru sekolah dasar. Ahli materi memberikan penilaian, saran, dan komentar terhadap produk bahan ajar video animasi ini. Penilaian ini meliputi kesesuaian materi, kelayakan materi, kelayakan media terhadap materi dan penyajian materi. Berikut ini merupakan data hasil penilaian ahli materi pada produk pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Pola Hidup Bergotong Rogong.

Tabel 4.9 Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Pertanyaan	Nilai
1.	Kesesuaian isi materi dengan indikator.	4
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP).	4
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP).	5
4.	Materi yang disampaikan pada bahan ajar video animasi sudah sistematis.	5
5.	Materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.	5
6.	Materi pada video animasi sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.	4
7.	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari.	5
8.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.	5
9.	Materi dapat memicu peserta didik berpikir kritis dan termotivasi dalam belajar.	5
10.	Materi pada video animasi sudah tuntas.	4
11.	Kejelasan tulisan atau huruf yang digunakan.	5
12.	Ketepatan penggunaan kosakata.	5

13.	Kemudahan dalam membaca.	4
14.	Penulisan sesuai dengan EYD.	4
15.	Produk video animasi dapat membantu peserta didik belajar mandiri.	4
Total Penilaian		68
Skor Penilaian		75
Presentase		90%

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi mengenai pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Pola Hidup Bergotong Royong dapat di presentasikan melalui rumus sebagai berikut;

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

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

$$Presentase = \frac{68}{75} \times 100\% = 91\%$$

Jika dilihat dengan tabel kelayakan yang telah disajikan sebelumnya, hasil produk yang sudah dikembangkan ini memiliki kategori "sangat layak digunakan

di sekolah dasar tanpa revisi” dengan nilai antara 90% - 100%, artinya produk ini dianggap layak untuk diujicobakan di sekolah dasar tanpa adanya revisi.

Adapun data berupa komentar atau saran dari ahli materi setelah melihat dan mengamati semua materi yang telah disajikan, yaitu

- 1) Sangat baik dalam penyampaian materi
- 2) Terdapat identitas video seperti judul dan materi.
- 3) Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi sehingga secara keseluruhan tidak perlu adanya perbaikan.

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

Tabel 4.10 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	Rata-rata Skor Validasi
Ahli Media	75%
Ahli Bahasa	57%

Ahli Materi	91%
Rata-rata	74%

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

Tabel 4.11 Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kevalidan

Validator	Rata-rata Skor Validasi
Ahli Media	99%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	91%
Rata-rata	97%

Setelah pemaparan dari ketiga validator tersebut mendapatkan penilaian kelayakan produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong sebelum revisi dapat diperoleh hasil sebagai berikut;

Tabel 4.12 Penilaian Validator Sebelum Revisi Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian Produk Secara Keseluruhan
Ahli Media	Cukup Layak
Ahli Bahasa	Kurang Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

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

Tabel 4.13 Penilaian Validator Setelah Revisi Mengenai Aspek Kelayakan

Validator	Penilaian Produk Secara Keseluruhan
Ahli Media	Sangat Layak
Ahli Bahasa	Sangat Layak
Ahli Materi	Sangat Layak

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

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

4. Tahap Implementasi

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

5. Tahap Evaluasi

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

1) Respon Guru

Sebelum melakukan uji coba terhadap peserta didik dilakukan uji coba terlebih dahulu kepada guru kelas IV guna mengetahui respon guru pada produk pengembangan bahan ajar

video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong. Proses ini dilakukan dengan enam pertanyaan kuisisioner untuk mendapatkan respon guru terhadap produk pengembangan. Uji coba dilakukan pada guru kelas IV, berikut deskripsi respon guru yang diperoleh dengan menggunakan angket setelah menggunakan bahan ajar video animasi materi Pola Hidup Bergotong Royong;

Tabel 4.14 Tabel Hasil Respon Guru pada Penggunaan Bahan Ajar

No	Butir Pertanyaan	Nilai
1.	Tampilan video animasi menarik.	5
2.	Penyampaian video animasi menarik dan mudah dipahami.	5
3.	Tampilan suara/audio jelas.	4
4.	Cerita dalam video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon menarik dan materinya mudah dipahami.	5
5.	Bahasa/perintah dalam media sederhana dan mudah dipahami.	5
6.	Bahasa dalam media jelas dan sesuai.	4
7.	Bahan ajar video animasi menimbulkan minat saya untuk belajar.	5
8.	Bahan ajar video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	5
9.	Bahan ajar video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon dapat mempermudah saya dalam memahami materi.	4

10.	Bahan ajar video animasi dapat memudahkan saya dalam belajar.	4
	Total Skor	45
	Skor Maksimal	50
	<i>Presentase</i>	90%

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh melalui angket respon guru, maka dari hasil keseluruhan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar video animasi menggunakan Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong memperoleh hasil nilai yang sangat layak. Hasil tersebut dapat dilihat dari rata-rata *presentase* yang diberikan oleh peserta didik sebesar 90%. Nilai tersebut berada pada rentang nilai antara 80%-100%, sehingga dapat dikatakan bahan ajar video animasi menggunakan Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran disekolah serta layak uji coba.

2) Respon Peserta Didik Berdasarkan Uji Coba

Uji coba pelaksanaan dilakukan di SDN Babakan Bogor pada kelas IV SD, pada kelas VI ini terdapat permasalahan mengenai bahan ajar yang digunakan belum bervariasi dan hendak dijadikan penelitian dan pengembangan serta kurangnya motivasi belajar peserta didik. Pelaksanaan uji coba produk bahan ajar dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik saat

menggunakan bahan ajar yang dikembangkan melalui angket yang berisi sepuluh pernyataan, total pengisian angket sebanyak 23 peserta didik. Peneliti sebelumnya menjelaskan terlebih dahulu kepada guru kelas untuk mengkoordinasikan penggunaan produk, kemudian setelah peserta didik menggunakan produk tersebut peserta didik mengisi lembar angket yang diberikan. Berikut ini akan dijelaskan angket respon peserta didik yang diperoleh dengan diajukan angket kuisisioner setelah menggunakan produk.

Respon peserta didik terhadap produk bahan ajar dapat diketahui menggunakan perhitungan data kualitatif sederhana yaitu dengan rumus berikut;

$$Presentase = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\% =$$

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

Tabel 4.15 Rekapitulasi Respon Peserta Didik

No	Total Skor	Skor Maksimal	Presentase	Rata-rata Presentase
1	48	50	96	

2	47	50	94
3	39	50	78
4	46	50	92
5	25	50	50
6	37	50	74
7	46	50	92
8	47	50	94
9	46	50	92
10	48	50	96
11	46	50	92
12	43	50	86
13	49	50	98
14	49	50	98
15	50	50	100
16	35	50	70
17	34	50	68
18	39	50	78
19	48	50	96
20	42	50	84

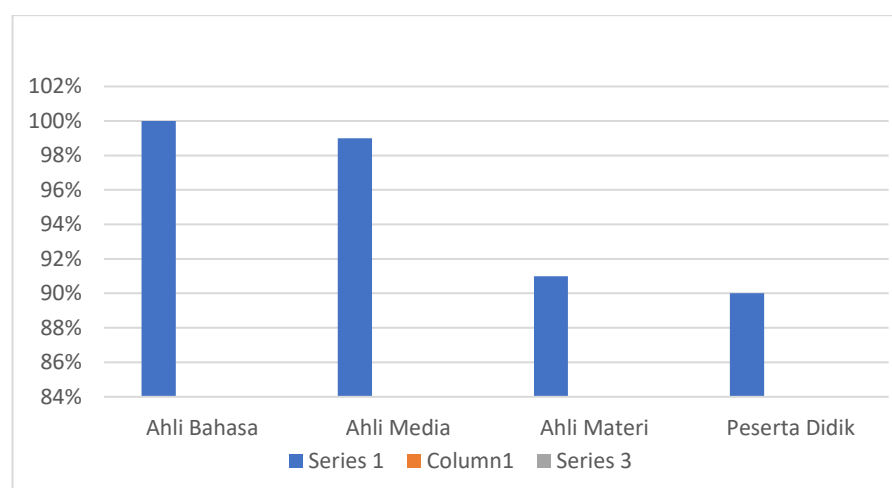
90%

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

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

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

Gambar 4.1 Tabulasi Hasil Validasi



B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong sangat layak digunakan pada pembelajaran kelas IV SD. Karena bahan ajar dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon ini dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan membuat pembelajaran semakin menarik.

Hal tersebut sesuai dengan hasil analisis data angket ahli media yang memperoleh nilai sebesar 99%. Ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi sebesar 91% dapat diartikan berdasarkan penilain dari ketiga ahli bahwa bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon ini sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan terhadap 23 peserta didik kelas IV memperoleh respon yang sangat baik dengan presentase 90% dan respon guru memperoleh presentase 90% yang artinya produk ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil ini relevan dengan penelitian sebelumnya mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Lubuk Kumbang yang dilakukan oleh Kumbang, (2023) menyatakan bahwa media video pembelajaran berbasis plotagon sudah valid, praktis dan efektif untuk digunakan, dengan presentase kevalidan 86,26% dan kepraktisan 82,67% aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi belajar

peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Rahmawati & Hikmah, (2022) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon *Story* di SMP Muhammadiyah 8 Tunggulangun Sidoarjo menyatakan bahwa efektifitas penggunaan aplikasi Plotagon menunjukkan hasil presentase kumulatif sebesar 82,4%. Aplikasi ini membantu peserta didik untuk memahami makna dan konteks suatu kosa kata bahasa Arab. Dan hasil relevan selanjutnya mengenai Pengembangan Media Video Animasi Melalui Aplikasi Plotagon Untuk Materi Mematuhi Peraturan di Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Guru *et al.*, (2020). Hasil penelitian ini berdasarkan hasil uji presentase tingkat kepraktisan sebesar 96,25% dan hasil data keefektifan berdasarkan hasil rata-rata nilai n-gain uji coba skala kecil sebesar 0,65 dalam kategori “sedang” dan pada uji coba skala besar sebesar 0,75 dalam kategori “tinggi”. Berdasarkan hasil *pre-test post-test* pada uji penerapan skala kecil dan skala besar, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi untuk materi mematuhi peraturan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

Selanjutnya bahan ajar merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan bahan ajar dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mencapai tujuan pembelajaran. pendapat tersebut selaras dengan Aisyah *et al.*, (2020) bahwa bahan ajar

merupakan sumber materi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tanpa adanya bahan ajar guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu kendala yang sering ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu belum semua guru menguasai teknologi untuk mengembangkan bahan ajar sehingga kurang menariknya proses pembelajaran dan kurangnya motivasi belajar peserta didik. Salah satu bahan ajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yaitu penggunaan bahan ajar video animasi. Video animasi merupakan media elektronik gabungan dari teknologi *audio* dan *visual* secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang menarik. Salah satu pengembangan video animasi yaitu menggunakan Aplikasi Plotagon, aplikasi ini dapat membuat tayangan video menjadi lebih menarik dan bervariasi.

Aplikasi Plotagon merupakan wadah yang dapat menuangkan imajinasi dan menciptakan video-video 3D. Plotagon ini memiliki banyak karakter yang menarik dan bisa di kreasikan sesuai dengan kebutuhan, dan latar belakang yang beragam sesuai dengan alur cerita yang diinginkan. Penggunaan aplikasi ini memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan mampu meningkatkan antusiasme serta motivasi belajar peserta didik. Peserta didik bisa merasakan pengalaman baru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Penelitian ini mengembangkan bahan

ajar video animasi materi Pola Hidup Bergotong Royong dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi terkait permasalahan dan pembelajaran kelas IV di SDN Babakan Kota Bogor. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara guru kelas dan peserta didik untuk menemukan permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas IV. Permasalahan yang dialami yaitu kurangnya motivasi belajar peserta didik, kesulitan fokus peserta didik pada saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Hal ini terjadi karena jenis bahan ajar yang digunakan kurang bervariasi, maka dari itu diperlukan pengembangan bahan ajar dengan sesuatu produk yang baru yaitu bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon.

Pada tahapan kedua yaitu desain, pada tahap ini dibuat sesuai dengan unsur-unsur yang perlu dimuat dalam bahan ajar seperti kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Kelayakan isi mencakup materi pada KI/KD, bahan ajar dan kesesuaian Tingkat kemampuan peserta didik menggunakan bahan ajar yang menarik. Kelayakan penyajian mencakup penyajian isi materi serta pemahaman peserta didik menggunakan bahan ajar video animasi Plotagon.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, setelah menyusun bahan ajar peneliti melakukan validasi produk kepada para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi, respon guru, dan respon peserta didik untuk mendapatkan komentar dan saran agar produk bahan ajar video animasi bisa dinyatakan valid dan layak digunakan di lapangan. Revisi akan dilakukan setelah produk dinilai oleh validator sesuai dengan komentar dan saran yang telah diberikan. Berdasarkan penilaian dari ketiga ahli yaitu ahli media sebesar 99%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 91%. Dapat ditentukan rata-rata dengan hasil penilaian dari para ahli yaitu memperoleh skor 97% dan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Setelah melakukan validasi selanjutnya produk di uji cobakan di lapangan, pada tahap keempat ini implementasi dengan melakukan uji coba kepada 23 peserta didik dan wali kelas IV SDN Babakan Bogor. Peneliti menampilkan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon setelah itu peserta didik dan guru diberikan angket respon yang berisikan 10 pertanyaan bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon yang sudah dikembangkan.

Dan tahap kelima yakni evaluasi dengan melakukan pengamatan terhadap respon peserta didik dan guru setelah menggunakan produk yang telah di kembangkan. Berdasarkan hasil

kriteria penilaian produk mendapatkan nilai rata-rata hasil presentase dari respon peserta didik memperoleh skor 90% dan hasil respon guru sebesar 90% dinyatakan sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik.

Berdasarkan paparan di atas respon peserta didik terhadap bahan ajar video animasi ini sangat bagus dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pepadu *et al.*, (2022) bahwa video animasi memiliki manfaat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini berhasil karena mendapatkan kategori “sangat layak” pada validasi ahli dan penilaian respon peserta didik. Bahan ajar harus terus dikembangkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

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

1. Pengembangan bahan ajar Aplikasi Plotagon pada materi Pola Hidup Bergotong Royong menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap langkah pertama yaitu melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan informasi terkait permasalahan dan pembelajaran kelas IV di SDN Babakan Kota Bogor. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara guru kelas dan peserta didik untuk menemukan permasalahan yang dialami oleh peserta didik kelas IV. Tahap kedua dilakukan perencanaan dan pengembangan produk bahan ajar sesuai dengan materi. Tahap ketiga setelah produk dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk mengevaluasi produk sehingga produk produk akhir yang dihasilkan menjadi lebih baik.

Tahap keempat yaitu implementasi uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas IV sebanyak 23 orang peserta didik untuk mengetahui kelayakan bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon materi Pola Hidup Bergotong Royong. Tahap kelima evaluasi yang dilakukan peneliti dengan melakukan pengamatan terhadap hasil angket respon peserta didik setelah menggunakan produk bahan ajar video animasi.

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

B. Saran

Berikut adalah saran yang dibuat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan;

1. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan penggunaan bahan ajar menggunakan Aplikasi Plotagon secara maksimal

dalam menyampaikan informasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

2. Bagi peserta didik, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik karena memperoleh validasi sangat layak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar video animasi lebih maksimal agar lebih mudah di mengerti oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- ASYAR, Rayanda. Pengertian Media Pembelajaran menurut Para ahli dan secara umum. *ZonaReferensi. com*, 2012.
- Falahuddin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Rusydiyah, E. F. (2014). Media Pembelajaran. UIN Sunan Ampel Press. Aisyah, S., Noviyanti, E. and Triyanto (2020) 'Bahan Ajar Sebagai Bagian daam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa', *Salaka*, 2(1), pp. 62–65.
- Andrasari, A.N. *et al.* (2022) 'Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis', pp. 76–83.
- Chania, D.M.P., Medriati, R. and Mayub, A. (2020) 'Pengembangan Bahan Ajar Fisika Melalui Pendekatan Stem Berorientasi Hots Pada Materi Usaha Dan Energi', *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(2), pp. 109–120. Available at: <https://doi.org/10.33369/jkf.3.2.109-120>.
- Dasar, D.I.S. (2022) 'Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 2 April 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun *Development Of Cartoon Animation Video-Based Learning Media In Elementary School Primary*: Jurnal Pendidikan Guru Sek', 11(April), pp. 316–326.
- Dewayanti, A. *et al.* (2021) 'Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid 19', 4(2), pp. 188–195.
- Farida, C., Destiniar, D. and Fuadiah, N.F. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data', *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), pp. 53–66. Available at: <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>.
- Faujiah, N. *et al.* (2022) 'Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media', *Jurnal Telekomunikasi, Kendala dan Listrik*, 3(2), pp. 81–87.
- Guru, P. *et al.* (2020) 'Pengembangan Media Video Animasi Melalui Aplikasi Plotagon Untuk Materi Mematuhi Peraturan Di Sekolah Dasar Bella Artha Ashari Vicky Dwi Wicaksono Abstrak', pp. 2162–2171.
- Izzah, N., Asrizal, A. and Festiyed, F. (2021) 'Meta Analisis Effect Size Pengaruh Bahan Ajar IPA dan Fisika Berbasis STEM Terhadap Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), p. 114. Available at: <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i1.3495>.
- Izzaturahma, E. *et al.* (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk

- Siswa Kelas III Sekolah Dasar', 9(2), pp. 216–224.
- Khasanah, I. and Nurmawati, I. (2021) 'Pengembangan Modul Digital sebagai Bahan Ajar Biologi untuk Siswa Kelas XI IPA', *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(1), pp. 34–44. Available at: <https://doi.org/10.35719/mass.v2i1.57>.
- Kumbung, N.L. (2023) '1 , 2 & 3', 5(1), pp. 26–29.
- Lengkong, O. et al. (2020) 'Perancangan Aplikasi Animasi Interaktif Cerita Alkitab Dengan Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android', *CogITO Smart Journal*, 6(1), pp. 97–106. Available at: <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.237.97-106>.
- Lingga Ananta Kusuma Putra, G. and Pasek Putra Adnyana Yasa, G. (2020) 'Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja', *Jurnal Bahasa Rupa*, 04(1), pp. 10–16. Available at: <https://s.id/jurnalbahasarupa>.
- Mahmudah, S. and Fauzia, F. (2022) 'Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Basicedu*, 6(1), pp. 633–645. Available at: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1974>.
- Maulana, G. and Arsal, A.F. (2022) 'Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Ekologi Tumbuhan', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Wahan*, 8(23), pp. 434–441.
- Meilasari, V. (2022) 'Learning in', 6(1), pp. 1055–1063.
- Nurhayati, N. (2023) 'Pengembangan Bahan Ajar Berdeferensiasi (*Literature Review*)', pp. 531–538.
- Okpatrioka (2023) 'Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan', *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), pp. 86–100.
- Pendidikan, J., Sipil, T. and Online, T. (2020) '3 1,2,3', 9(1).
- Pepadu, J. et al. (2022) 'Penyuluhan Pemanfaatan Video Animasi Untuk Pembelajaran Selama Pandemi Covid-2019 Di Smpn 3 Mataram', *Jurnal Pepadu*, 3(1), pp. 82–90. Available at: <https://doi.org/10.29303/pepadu.v3i1.2305>.
- Prasetya, W.A., Suwatra, I.I.W. and Mahadewi, L.P.P. (2021) 'Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika', *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), pp. 60–68. Available at: file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB (1).pdf.
- Puspitasari, R., Hamdani, D. and Risdianto, E. (2020) 'Pengembangan E-

- Modul Berbasis Hots Berbantuan Flipbook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa Sma', *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3), pp. 247–254. Available at: <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>.
- R. Septianingsih, D. Safitri, S.S. (2023) 'Cendikia pendidikan', *Cendekia Pendidikan*, 1(1), pp. 1–13. Available at: <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>.
- Rahayu, T.P. *et al.* (2022) 'Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Siswa Sekolah Dasar', *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 10(1), pp. 47–56.
- Rahmawati, A. and Hikmah, K. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Plotagon Story Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo', *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), pp. 225–241. Available at: <https://doi.org/10.32699/liar.v6i2.3489>.
- Rejeki, M.D. (2022) 'Pemanfaatan Animasi Plotagon Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia', *Language : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), pp. 64–70. Available at: <https://doi.org/10.51878/language.v2i1.1036>.
- Resmini, S. *et al.* (2021) 'Abdimas Siliwangi Abdimas Siliwangi', 4(2), pp. 335–343.
- Ritonga, A.P., Andini, N.P. and Iklimah, L. (2022) 'Pengembangan Bahan Ajaran Media', *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), pp. 343–348. Available at: <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>.
- Sari, H.P., Fauzi, A. and Primasari, Y. (2020) 'Kreasi Bahan Ajar Berkonsep Game Untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar', *Jabn*, 1(2), pp. 51–63. Available at: <https://doi.org/10.33005/jabn.v1i2.17>.
- Septiningrum, D., Khasanah, N. and Khoiri, N. (2021) 'Pengembangan Bahan Ajar Biologi Materi Virus Berbasis SocioScientific Issues (SSI) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa', *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 11(1), pp. 87–104. Available at: <https://doi.org/10.21580/phen.2021.11.1.4973>.
- Sholihatini, L. (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu', (1986), pp. 320–326.
- Suripatty, A.A. (2022) 'Pembuatan Video Animasi Sebagai Media Promosi Jasa Agen Bni 46 Dengan Menggunakan Adobe Animate Dan Adobe Premiere Pro', 2(1), pp. 11–16. Available at: <https://doi.org/10.53866/jimi.v1i2.24>.
- Syahputra, R.B. and Deslianti, D. (2021) 'Pembuatan Video Animasi 3D Kantor Gubernur Provinsi Bengkulu', *Rekursif: Jurnal Informatika*,

9(2), pp. 128–136. Available at:
<https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i2.17353>.

Tri Inayah, D. and Mahanani, C. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Membatik Teknik Jumputan', *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 3(2), pp. 162–171. Available at:
<https://doi.org/10.30738/jjpg.vol3.no2.a12704>.

Wahyudi, A. (2022) 'Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar dalam Pembelajaran IPS', *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), pp. 51–61. Available at:
<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/epi/index>.

Wahyuni, N.L.D.A., Sugihartini, N. and Sindu, I.G.P. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di Sma Negeri 1 Sawan', *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), p. 111. Available at:
<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31391>.

Wati, I.F., Yuniawatika, Y.Y. and Murdiah, S. (2020) 'Analisis Kebutuhan Terhadap Bahan Ajar Game Based Learning Terintegrasi Karakter Kreatif', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). Available at:
<https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.31880>.

Wulandari, I. and Oktaviani, N.M. (2021) 'Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), pp. 90–98. Available at:
<https://doi.org/10.31949/jcp.v7i1.2456>.

Yunika, E., Iriani, T. and Saleh, R. (2020) 'P-44 Pengembangan Media Video Tutorial Berbasis Animasi Menggunakan 4d Untuk Mata Kuliah Praktik Batu Beton The Development Of Animation Based Video Tutorial', pp. 299–306.

Zulvira, R. (2022) 'Jurnal Cakrawala Pendas Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu', 8(4), pp. 1273–1286.

Pendidikan, M. (n.d.). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 11, 131–144.

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan



**YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Bermutu, Mandiri dan Berkeadilan

Jl. Pakuan Kota Pos 452, Ciasem, Bogor, Jawa Barat, Indonesia | Telp. (0251) 8571008 Sigit

DUPAT KEPUTUSAN

DEKREK FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
Nomor: SK/554/DK/FP/2024

TENTANG

PENDAMPINGAN PEMEREBING DESKPI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS PAKUAN
DEKREK FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

- | | |
|-------------|--|
| Membuang : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bahwa, demi kepentingan peningkatan akademik, perlu adanya bimbingan terhadap mahasiswa dalam menyusun skripsi sesuai dengan peraturan yang berlaku. 2. Bahwa, perlu menetapkan pengangkatan pembimbing skripsi bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan. 3. Siswa merupakan syarat mutlak bagi mahasiswa untuk mengikuti ujian Sarjana. 4. Ujian Sarjana harus dilaksanakan dengan baik. |
| Mengingat : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Mengenai Perubahan dari Peraturan Pemerintah Nomor 10 Tahun 2005, tentang Standar Nasional Pendidikan. 3. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010, tentang Pengakuan dan Penghargaan Pendidikan. 4. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. 5. Keputusan Rektor Universitas Pakuan Nomor 100/KEP/REK/UNEP/2021, tentang Pembentukan dan Pengangkatan Asisten Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan Masa Bakti 2021-2025. |

Mencorelakan : 1. Hasil rapat fakultas Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pakuan.

MEMUTUSKAN

- | | | | | | | | |
|------------------------|--|-------------------|------------------|--------------------|-----------------------|---------------------|--|
| Menetapkan
Pansia : | <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Mangaglat Sufiana</td> <td style="width: 50%;">Pembimbing Utama</td> </tr> <tr> <td>Reny A. Gani, M.Pd</td> <td>Pembimbing Pendamping</td> </tr> <tr> <td>Dita Diantara, M.Pd</td> <td></td> </tr> </table> | Mangaglat Sufiana | Pembimbing Utama | Reny A. Gani, M.Pd | Pembimbing Pendamping | Dita Diantara, M.Pd | |
| Mangaglat Sufiana | Pembimbing Utama | | | | | | |
| Reny A. Gani, M.Pd | Pembimbing Pendamping | | | | | | |
| Dita Diantara, M.Pd | | | | | | | |
| Nama : | Siti Nur Azkaah | | | | | | |
| NPM : | 037120090 | | | | | | |
| Program Studi : | PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR | | | | | | |
| Judul Skripsi : | PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENYERAHKAN VIDEO ANIMASI PLUOTACIN MATERI POLA HIDUP COTONG-POYONG | | | | | | |
| Kedua : | Keputusan yang bersangkutan diserahkan hak dan tanggung jawab serta kewajiban sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pakuan. | | | | | | |
| Ketiga : | Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan selama 1 (satu) tahun, dan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perbaikan secepatnya. | | | | | | |



- Tembusan :
1. Rektor Universitas Pakuan
 2. Wakil Wakil I, II, dan III Universitas Pakuan

Lampiran 2 Surat Izin Pra Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kota No. 452, E-mail: kep@unpak.ac.id, Telepon (0251) 8375608 Bogor

Nomor : 8030/WADEK I/FKIP/IV/2024

22 April 2024

Perihal : Prapenelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Babakan Kota Bogor
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Siti Nur Azizah
NPM : 037120093
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

mengadakan prapenelitian di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Dr. Sandi Budiana, M.Pd.

NIK 11006025469

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan-Kiri No. 402, E-mail: kip@pakuan.ac.id, Telepon: (021) 8070608 Bogor

Nomor : B217/WADEK/IFKIPVI/2024

15 Mei 2024

Perihal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SDN Babakan
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Siti Nur Azizah
NPM : 037120093
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

Untuk mengadakan penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun kegiatan penelitian yang akan dilakukan pada tanggal 20 Mei s.d 3 Juni 2024 mengenai: **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PLOTAGON MATERI POLA HIDUP BERGOTONG ROYONG**

Kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberikan izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

sa.n. Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan

Sa.n. Dekan, M.Pd.
NIP. 11006025469

Lampiran 4 Surat Izin Uji Instrumen



YAYASAN PAKUAN SILIWANGI
UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Jalan Pakuan Kertak Pos. 451, E-mail: kip@pakuan.ac.id, Telp: (021) 8373601 Bogor

Nomor : 8216/WADEK /FKIP/V/2024

15 Mei 2024

Perihal : Izin Uji Instrumen

Yth. Kepala Sekolah SDN Baltakan
di
Tempat

Dalam rangka penyusunan skripsi, bersama ini kami hadapkan mahasiswa :

Nama : Sili Nur Azirah
NPM : 037120093
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Semester : Akhir

mohon diberikan izin uji Instrumen penelitian untuk menunjang kelancaran penelitian yang akan dilakukan oleh yang bersangkutan.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan kemahasiswaan



Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian



NPSN : 20219910

PEMERINTAH KOTA BOGOR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI BABAKAN
Jln. Malabar Ujung No. 7 telp. (0251) 8356983 Bogor 16128
e-mail : sdnegeribabakan2@gmail.com



NSS : 101026101013

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/2023-SDNB5kn/V/2024

Berdasarkan surat nomor 8217/WADEK/IFKIP/V/2024 perihal Izin Penelitian mengenai *Pengembangan Bahan Ajar Video Animasi Menggunakan Aplikasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong*, yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN Babakan Kecamatan Bogor Tengah Kota Bogor.

Nama : Euis Marni Sudaryah, S.Pd

NIP : 196603051986102008

Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : Siti Nur Azizah

NPM : 037120093

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah kami setuju melaksanakan penelitian di SD Negeri Babakan. Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 30 Mei 2024
Kepala SDN Babakan

Euis Marni Sudaryah, S.Pd
196603051986102008



Lampiran 6 Lembar Analisis Kebutuhan Guru

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kesulitan seperti apa yang dialami peserta didik saat pembelajaran?	Kesulitan yang dialami peserta didik berbeda-beda, peserta didik mayoritas mengalami kesulitan konsentrasi dan sulit fokus dikelas.
2.	Faktor apa saja yang menyebabkan kesulitan pada peserta didik?	Kurangnya motivasi, minat peserta didik dalam belajar dan kelas yang gaduh.
3.	Bahan ajar apa saja yang digunakan guru dalam proses pembelajaran?	Buku cetak. Media kertas gambar, video pembelajaran.
4.	Apakah peserta didik dapat memahami bahan ajar yang digunakan?	Belum paham semuanya karena kemampuan peserta didik berbeda-beda.
5.	Apakah guru sudah menerapkan bahan ajar berbasis teknologi? Jika sudah sebutkan!	Sudah menerapkan yaitu <i>quiziz</i> , <i>canva</i> , <i>power point</i> , dan video <i>youtube</i> .
6.	Bahan ajar seperti apa yang ingin digunakan pada saat proses pembelajaran?	Yang menarik, menyenangkan, mudah di akses, mudah digunakan, mudah di pahami oleh guru dan peserta didik.
7.	Apakah guru sudah pernah menggunakan Aplikasi Plotagon sebagai bahan ajar?	Belum pernah.
8.	Materi apa yang dibutuhkan untuk menggunakan bahan ajar Plotagon?	Mungkin kata Pelajaran IPAS atau PKN cocok bisa dibuat video animasi.

Lampiran 7 Surat Permohonan Validasi Ahli Materi



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermata, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 690/WADEK I/FKIP/V/2024
Perihal : Permohonan Validator Data

21 Mei 2024

Yth. Kepala SDN Babakan
di Kota Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Siti Nur Azizah
NPM : 037120093
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari sekolah untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Guru : Lia Andriani, S.Pd.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,




Dr. Sandy Budianna, M.Pd.
NID. 1.1006 025 469

Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Media



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 690/WADEK/IFKIP/V/2024
Perihal : Permohonan Validator Data

21 Mei 2024

Yth. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
FMIPA Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Dalam rangka Penyusunan Skripsi, dengan ini kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa:

Nama : Siti Nur Azizah
NPM : 037120093
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

agar dapat dibina oleh validator data dari pihak FMIPA Universitas Pakuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh mahasiswa tersebut. Adapun validator data yaitu:

Nama Dosen : Aries Maesya, M.Kom.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan

Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Dr. Sandi Budiana, M.Pd.
NIK: 1.1006 025 469

Lampiran 9 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa



UNIVERSITAS PAKUAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Bermutu, Mandiri dan Berkepribadian

Nomor : 690/WADEK /FKIP/V/2024
Perihal : Permohonan Validator Data

21 Mei 2024

Yth. Ibu Stella Talitha, M.Pd.
Dosen FKIP Universitas Pakuan
Bogor

Dengan hormat,

Sehubungan dengan permohonan mahasiswa dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Siti Nur Azkaah
NPM : 037120093
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

kami mohon kesediaan Ibu untuk menjadi validator data yang diperlukan oleh mahasiswa tersebut dalam penyusunan skripsi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas perhatian dan bantuan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,


Dr. Budiana, M.Pd.
NIP. 19630106025469

Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Video Animasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong

Peneliti : Siti Nur Azizah

Sasaran Program : Peserta didik SDN Babakan Kota Bogor

Pembimbing Utama : Resyi A. Gani, M.Pd

Pembimbing Pendamping : Dita Destiana, M.Pd

Nama Validator : Lia Andriani, S.Pd

Hari / Tanggal : Kamis / 6 Juni 2024

Tujuan :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui kelayakan materi pada produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* (v) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Tidak Baik (TB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek					
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan indikator.				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP).				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP).					✓
4.	Materi yang disampaikan pada bahan ajar video animasi sudah sistematis.					✓
5.	Materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.					✓
6.	Materi pada video animasi sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual peserta didik.				✓	
7.	Keterkaitan materi dengan kehidupan sehari-hari.					✓
8.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.					✓
9.	Materi dapat memicu peserta didik berpikir kritis dan termotivasi dalam belajar.					✓
10.	Materi pada video animasi sudah tuntas.				✓	
11.	Kejelasan tulisan atau huruf yang digunakan.					✓
12.	Ketepatan penggunaan kosakata.					✓
13.	Kemudahan dalam membaca.				✓	
14.	Penulisan sesuai dengan EYD.				✓	
15.	Produk video animasi dapat membantu peserta didik belajar mandiri.				✓	

Saran dan Komentar :

Video pembelajaran sudah bagus, namun alangkah baiknya contoh-contoh gotong royong lebih banyak lagi agar peserta didik lebih memahami materi pembelajaran.

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon dapat dinyatakan:

- Layak digunakan di sekolah dasar tanpa revisi
- Layak digunakan di sekolah dasar dengan revisi
- Belum layak digunakan di sekolah dasar

Link Video :

https://drive.google.com/drive/folders/1y83-et05h0nM6bS3T16vqsTgn_FWI9XV?usp=sharing



Bogor, 2024

Validator,



Lia Andriani, S.Pd

NIK. 199605162023212021

Lampiran 11 Hasil Validasi Pertama Ahli Media

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Video Animasi Plotagon Materi Aku dan Kebutuhanku
Peneliti : Siti Nur Azizah
Sasaran Program : Peserta didik SDN Babakan Kota Bogor
Pembimbing Utama : Resyi A. Gani, M.Pd
Pembimbing Pendamping : Difa Destiana, M.Pd

Nama Validator : Aries Maesya, M.Kom
Hari / Tanggal : Selasa / 21 Mei 2024

Tujuan :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui kelayakan materi pada produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* (v) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut.

- 1 = Tidak Baik (TB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1 (TB)	2 (KB)	3 (CB)	4 (B)	5 (SB)
1.	Animasi tulisan yang disampaikan jelas dan menarik				✓	
2.	Kesesuaian tampilan dengan <i>background</i>			✓		
3.	Kombinasi warna yang menarik			✓		
4.	Kesesuaian <i>setting</i> gambar dan animasi			✓		
5.	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas			✓		
6.	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi				✓	
7.	Suara yang disajikan jelas				✓	
8.	Antara suara dengan animasi sesuai			✓		
9.	Kualitas video bagus				✓	
10.	Isi video runtut sesuai materi				✓	
11.	Video efektif dan efisien digunakan.				✓	
12.	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali.				✓	
13.	Media memuat konsep-konsep yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.				✓	
14.	Bahan ajar digital mudah diakses peserta didik					✓

15.	Penyajian video animasi kreatif/unik				✓	
-----	--------------------------------------	--	--	--	---	--

Saran dan Komentar :

- Kembangkan media gambar dan teks
 berupa masih w/ Penekanan ke audiens

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon dapat dinyatakan:

- Layak digunakan di sekolah dasar tanpa revisi
- Layak digunakan di sekolah dasar dengan revisi
- Belum layak digunakan di sekolah dasar

Link Video .

<https://youtu.be/l5hFV4W61E?si=Fqd-IbGzPylaGmyD>



Bogor, 2024

Validator,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Aries Maesya'.

Aries Maesya, M.Kom

NIK 10411006520

Lampiran 12 Hasil Validasi Kedua Ahli Media

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Video Animasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong
Peneliti : Siti Nur Azizah
Sasaran Program : Peserta didik SDN Babakan Kota Bogor
Pembimbing Utama : Resyl A. Gani, M.Pd
Pembimbing Pendamping : Dita Destiana, M.Pd

Nama Validator : Aries Maesya, M.Kom
Hari / Tanggal : Rabu / 5 Juni 2024

Tujuan :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui kelayakan materi pada produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* (\checkmark) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Tidak Baik (TB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek					
		1	2	3	4	5
1.	Animasi tulisan yang disampaikan jelas dan menarik				✓	
2.	Kesesuaian tampilan dengan <i>background</i>					✓
3.	Kombinasi warna yang menarik					✓
4.	Kesesuaian <i>setting</i> gambar dan animasi					✓
5.	Kesesuaian penyajian gambar dengan materi yang dibahas					✓
6.	Kesesuaian musik pengiring dengan narasi					✓
7.	Suara yang disajikan jelas					✓
8.	Antara suara dengan animasi sesuai					✓
9.	Kualitas video bagus					✓
10.	Isi video runtut sesuai materi					✓
11.	Video efektif dan efisien digunakan.					✓
12.	Video pembelajaran dapat digunakan berulang kali.					✓
13.	Media memuat konsep-konsep yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.					✓
14.	Bahan ajar digital mudah diakses peserta didik					✓
15.	Penyajian video animasi kreatif/unik					✓

Saran dan Komentar :

Silahkan diupload ke fisika dan jawa

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon dapat dinyatakan:

- Layak digunakan di sekolah dasar tanpa revisi
- Layak digunakan di sekolah dasar dengan revisi
- Belum layak digunakan di sekolah dasar

Link Video :

https://drive.google.com/drive/folders/1y63-et05h0nM6bS3Tt8vcsTgn_FWl9XV?usp=sharing



Dogor, 6 Juni 2024

Validator



Aries Maesya, M.Kom

NIK 10411006520

Lampiran 13 Hasil Validitas Pertama Ahli Bahasa

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Video Animasi Plotagon Materi Aku dan Kebutuhanku
Peneliti : Siti Nur Azizah
Sasaran Program : Peserta didik SDN Babakan Kota Bogor
Pembimbing Utama : Resyi A. Gani, M.Pd
Pembimbing Pendamping : Dita Destiana, M.Pd

Nama Validator : Stella Talitha, M.Pd
Hari / Tanggal : 22 Mei 2024

Tujuan :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui kelayakan materi pada produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Tidak Baik (TB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek					
		1	2	3	4	5
Aspek kelugasan						
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.			✓		
2.	Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas.			✓		
3.	Kejelasan informasi yang diberikan.			✓		
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.			✓		
Aspek komunikatif						
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.			✓		
6.	Dapat memotivasi peserta didik dalam menggunakan video animasi.			✓		
7.	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.			✓		
Kesesuaian dengan kaidah bahasa						
7.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.		✓			
8.	Ketepatan penggunaan ejaan.		✓			
9.	Penggunaan bahasa yang efektif		✓			
10.	Konsisten dalam penggunaan istilah.			✓		
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).		✓			
12.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA.					✓

Saran dan Komentar :

Perbaiki bagian-bagian yang ditandai. Buatlah kalimat efektif, serwakan tanda baca. Cek pengertian sekunder.

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon dapat dinyatakan:

- Layak digunakan di sekolah dasar tanpa revisi
- Layak digunakan di sekolah dasar dengan revisi
- Belum layak digunakan di sekolah dasar

Link Video :

<https://youtu.be/15hFV4Wo61E?si=Fqd-lbGzPyloGmyD>



Bogor, 22 Mei 2024

Validator,



Stella Talitha, M.Pd

NIK. 1130417787

Lampiran 14 Hasil Validitas Kedua Ahli Bahasa

INSTRUMEN ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Judul Penelitian	: Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Video Animasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong
Peneliti	: Siti Nur Azizah
Sasaran Program	: Peserta didik SDN Babakan Kota Bogor
Pembimbing Utama	: Resyi A. Gani, M.Pd
Pembimbing Pendamping	: Dita Destiana, M.Pd
Nama Validator	: Stella Talitha, M.Pd
Hari / Tanggal	: Rabu / 5 Juni 2024

Tujuan :

Lembar validasi ini dibuat untuk mengetahui kelayakan materi pada produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut:

- 1 = Tidak Baik (TB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No.	Aspek					
		1	2	3	4	5
Aspek kelugasan						
1.	Bahasa yang digunakan tidak berbelit-belit.					✓
2.	Kalimat yang digunakan sederhana dan jelas.					✓
3.	Kejelasan informasi yang diberikan.					✓
4.	Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif.					✓
Aspek komunikatif						
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik.					✓
6.	Dapat memotivasi peserta didik dalam menggunakan video animasi.					✓
7.	Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik.					✓
Kesesuaian dengan kaidah bahasa						
8.	Ketepatan penggunaan simbol dan tanda baca.					✓
9.	Ketepatan penggunaan ejaan.					✓
10.	Penggunaan bahasa yang efektif					✓
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).					✓
12.	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur SARA.					✓

Saran dan Komentar :

Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon dapat dinyatakan:

- Layak digunakan di sekolah dasar tanpa revisi
- Layak digunakan di sekolah dasar dengan revisi
- Belum layak digunakan di sekolah dasar

Link Video :

https://drive.google.com/drive/folders/1y83-et05h0nM6bS3Tt0vqsTgn_FWl9XV?usp=sharing



Bogor, 5 Juni 2024

Validator,



Stella Talitha, M.Pd

NIK. 1.130417787

Lampiran 15 Lembar Angket Peserta Didik

LEMBAR UJI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PLOTAGON MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU

Nama : Muhammad Asyraf
Hari/Tanggal : Senin 2 Mei 2024
Sekolah : SDN Babakan

Tujuan :

Lembar melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan materi pada produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

1 = Tidak Baik (TB)

2 = Kurang Baik (KB)

3 = Cukup Baik (CB)

4 = Baik (B)

5 = Sangat Baik (SB)

Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan video animasi menarik.					✓
2.	Penyampaian video animasi menarik dan mudah dipahami.					✓
3.	Tampilan suara/audio jelas.					✓
4.	Cerita dalam video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon menarik dan materinya mudah dipahami.					✓
5.	Bahasa/perintah dalam media sederhana dan mudah dipahami.					✓
6.	Bahasa dalam media jelas dan sesuai.					✓
7.	Bahan ajar video animasi menimbulkan minat saya untuk belajar.					✓
8.	Bahan ajar video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar saya.					✓
9.	Bahan ajar video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon dapat mempermudah saya dalam memahami materi.					✓
10.	Bahan ajar video animasi dapat memudahkan saya dalam belajar.					✓

**LEMBAR UJI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN
VIDEO ANIMASI PLOTAGON MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU**

Nama : siti Hafsa Hanifa
Hari/Tanggal : Senin, 20 Mei 2024
Sekolah : SDN Dabakan

Tujuan :

Lembar melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan materi pada produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

- 1 = Tidak Baik (TB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan video animasi menarik.					✓
2.	Penyampaian video animasi menarik dan mudah dipahami.					✓
3.	Tampilan suara/audio jelas.		✓		✓	
4.	Cerita dalam video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon menarik dan materinya mudah dipahami.					✓
5.	Bahasa/perintah dalam media sederhana dan mudah dipahami.					✓
6.	Bahasa dalam media jelas dan sesuai.					✓
7.	Bahan ajar video animasi menimbulkan minat saya untuk belajar.					✓
8.	Bahan ajar video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar saya.					✓
9.	Bahan ajar video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon dapat mempermudah saya dalam memahami materi.					✓
10.	Bahan ajar video animasi dapat memudahkan saya dalam belajar.					✓

**LEMBAR UJI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN
VIDEO ANIMASI PLOTAGON MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU**

Nama : Azzahwaoketajiana.
Hari/Tanggal : Senin 20-Mei-2024.
Sekolah : SDN Babakan

Tujuan :

Lembar melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan materi pada produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

- 1 = Tidak Baik (TB)
- 2 = Kurang Baik (KB)
- 3 = Cukup Baik (CB)
- 4 = Baik (B)
- 5 = Sangat Baik (SB)

Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan video animasi menarik.		✓			
2.	Penyampaian video animasi menarik dan mudah dipahami.		✓			
3.	Tampilan suara/audio jelas.			✓		
4.	Cerita dalam video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon menarik dan materinya mudah dipahami.			✓		
5.	Bahasa/perintah dalam media sederhana dan mudah dipahami.		✓			
6.	Bahasa dalam media jelas dan sesuai.	✓				
7.	Bahan ajar video animasi menimbulkan minat saya untuk belajar.			✓		
8.	Bahan ajar video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar saya.		✓			
9.	Bahan ajar video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon dapat mempermudah saya dalam memahami materi.			✓		
10.	Bahan ajar video animasi dapat memudahkan saya dalam belajar.				✓	

**LEMBAR UJI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN
VIDEO ANIMASI PLOTAGON MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU**

Nama : M. Rizki Faqih S
Hari/Tanggal : Senin / 20
Sekolah : bbrn

Tujuan :

Lembar melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan materi pada produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

1 = Tidak Baik (TB)

2 = Kurang Baik (KB)

3 = Cukup Baik (CB)

✓4 = Baik (B)

5 = Sangat Baik (SB)

Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan video animasi menarik.				✓	
2.	Penyampaian video animasi menarik dan mudah dipahami.				✓	✓
3.	Tampilan suara/audio jelas.				✓	
4.	Cerita dalam video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon menarik dan materinya mudah dipahami.					✓
5.	Bahasa/perintah dalam media sederhana dan mudah dipahami.				✓	
6.	Bahasa dalam media jelas dan sesuai.			✓		
7.	Bahan ajar video animasi menimbulkan minat saya untuk belajar.				✓	
8.	Bahan ajar video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar saya.				✓	
9.	Bahan ajar video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon dapat mempermudah saya dalam memahami materi.			✓		
10.	Bahan ajar video animasi dapat memudahkan saya dalam belajar.			✓		

**LEMBAR UJI PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN
VIDEO ANIMASI PLOTAGON MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU**

Nama : Aqila Nurra m
Hari/Tanggal : Senin / 20 Mei
Sekolah : SDN Batubani

Tujuan :

Lembar melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan materi pada produk bahan ajar video animasi menggunakan Aplikasi Plotagon pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom skor yang telah disediakan (1, 2, 3, 4, dan 5) dengan keterangan sebagai berikut :

1 = Tidak Baik (TB)

2 = Kurang Baik (KB)

3 = Cukup Baik (CB)

4 = Baik (B)

5 = Sangat Baik (SB)

Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

No	Butir Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Tampilan video animasi menarik.	-	-	-	√	-
2.	Penyampaian video animasi menarik dan mudah dipahami.	-	-	-	-	√
3.	Tampilan suara/audio jelas.	-	-	-	√	-
4.	Cerita dalam video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon menarik dan materinya mudah dipahami.	-	-	-	J	-
5.	Bahasa/perintah dalam media sederhana dan mudah dipahami.	-	-	-	-	√
6.	Bahasa dalam media jelas dan sesuai.	-	-	-	-	√
7.	Bahan ajar video animasi menimbulkan minat saya untuk belajar.	-	-	√	-	-
8.	Bahan ajar video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar saya.	-	-	√	-	-
9.	Bahan ajar video animasi pembelajaran menggunakan Aplikasi Plotagon dapat mempermudah saya dalam memahami materi.	-	-	-	-	√
10.	Bahan ajar video animasi dapat memudahkan saya dalam belajar.	-	-	-	√	-

Lampiran 16 Bukti *Submit* Jurnal Artikel

SITI NUR AZIZAH

037120093

<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/issue/view/454>

SINTA 4, BUKTI SBMIT

JUDUL SKRIPSI:

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



Journal Pendas

Journal Great Pendidikan Dasar

Current Issue

Vol. 4 No. 1 (April 2023) - 2 April 2023 (PDF)

Journal Pendas Dasar was selected as the address for the first issue of May (2023). We hope that not a single of the contributors and the different personnel or members of the journal administration will be disappointed. Pendas is a journal primarily written, reviewed, and edited. The purpose of the establishment of this journal is to provide a platform for the publication of research and studies in the field of education, particularly in the area of elementary school. The journal is published quarterly (April, August, December, and February). The journal is published online and can be accessed via the journal's website (www.pendas.unpas.ac.id). The journal is published by the journal Pendas (Journal of Great Education) and is a member of the Association of Journals in Education (AJE) and the Association of Journals in Education (AJE) in Indonesia. The journal is published by the journal Pendas (Journal of Great Education) and is a member of the Association of Journals in Education (AJE) and the Association of Journals in Education (AJE) in Indonesia. The journal is published by the journal Pendas (Journal of Great Education) and is a member of the Association of Journals in Education (AJE) and the Association of Journals in Education (AJE) in Indonesia.

Submission Files

File Name	Size	Article Title
Template-Jurnal-Perdas-Submit-Azizah	2004	Article Title

Your submission has been uploaded and is ready to be sent. You may go back to review and adjust any of the information you have entered before continuing. When you are ready, click "Finish Submission".

Finish Submission Cancel

Lampiran 17 Surat Keterangan Validitas Ahli Materi

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Lia Andriani, S.Pd

Jabatan : Guru

Instansi : SDN Babakan

Telah menerima produk pengembangan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Video Animasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong" yang disusun oleh:

Nama : Siti Nur Azizah

NPM : 037120093

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperlihatkan dan mengadakan penilaian aspek bahasa terhadap produk pengembangan pada penelitian tersebut dinyatakan **"TIDAK VALID/VALID"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 6 Juni 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Resyl A. Gani, M.Pd
NIK. 1.0212009583

Pembimbing Pendamping, Validator,



Dita Destiana, M.Pd
NIK. 1.131118866



Lia Andriani, S.Pd
NIK. 19960516 2023 212021

Lampiran 18 Surat Keterangan Validitas Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Validator : Aries Mayesya, M.Kom

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima produk pengembangan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Video Animasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong" yang disusun oleh:

Nama : Siti Nur Azizah

NPM : 037120093

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperhatikan dan mengadakan penilaian aspek bahasa terhadap produk pengembangan pada penelitian tersebut dinyatakan "TIDAK VALID/VALID".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 5 Juni 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Resyi A. Gani, M.Pd
NIK. 1.0212009583

Pembimbing Pendamping, Validator,



Dita Desliana, M.Pd
NIK. 1.131118886



Aries Mayesya, M.Kom
NIK. 1.0411006520

Lampiran 19 Surat Keterangan Validitas Ahli Bahasa

SURAT KETERANGAN VALIDITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Validator : Stella Talitha, M.Pd

Jabatan : Dosen

Instansi : Universitas Pakuan

Telah menerima produk pengembangan dengan penelitian yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Video Animasi Plotagon Materi Pola Hidup Bergotong Royong" yang disusun oleh:

Nama : Siti Nur Azizah

NPM : 037120093

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah memperlihatkan dan mengadakan penilaian aspek bahasa terhadap produk pengembangan pada penelitian tersebut dinyatakan "TIDAK VALID/VALID".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bogor, 5 Juni 2024

Mengetahui,

Pembimbing Utama,



Resyl A. Gani, M.Pd

NIK. 1.0212009583

Pembimbing Pendamping,



Dita Destiana, M.Pd

NIK. 1.131118866

Validator,



Stella Talitha, M.Pd

NIK. 1.130417787

Lampiran 20 Modul Ajar

MODUL AJAR	
INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Siti Nur Azizah
Jenjang	: Sekolah Dasar
Fase/ Kelas	: B/ IV (Empat)
Materi Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Bab	: 5. Pola Hidup Bergotong Royong
Alokasi Waktu	: 1 Hari
Jumlah Pertemuan	: 1 Pertemuan
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik dapat membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.• Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none">1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,2. Berkebinekaan global3. Mandiri,4. Bernalar kritis, dan5. Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none">1. Buku Guru dan Buku Siswa2. Perangkat pembelajaran3. Alat tulis4. Ruang kelas	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.	

2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
F. MODEL PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1 Pendekatan: <i>Student Centered</i> 2 Model: <i>Problem Based Learning</i> 3 Metode: Demonstrasi, Jigsaw, Tanya jawab, Penugasan, Diskusi.
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Capaian Pembelajaran (CP)
Peserta didik dapat mengetahui, dan mempraktikkan kegiatan gotong royong di lingkungan sekolah, masyarakat, dan rumah untuk mencapai tujuan bersama.
2. Tujuan Pembelajaran (TP)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapaitujuan bersama. 2. Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan gotong royong untuk mencapaitujuan bersama.
3. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Melalui mengamati video yang ditampilkan oleh guru, peserta didik dapat mengetahui contoh kegiatan gotong royong.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Peserta didik mempelajari materi yang terkait dengan membangun tim dan mengelola gotong royong untuk mencapai tujuan bersama.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah yang dimaksud dengan gotong royong? 2. Sebutkan manfaat gotong royong! 3. Sebutkan contoh kegiatan gotong royong!
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru memberikan salam dan mengaja peserta didik memimpin do'a untuk memulai pembelajaran menurut agama dan keyakinan masing - masing. (Religius)
2. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional "Garuda Pancasila" (Berkebinekaan Global)
3. Guru melakukan tepuk semangat untuk membangkitkan semangat peserta didik.
4. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
5. Guru melakukan apersepsi dengan mencoba mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. (*Communication*)

Kegiatan Inti (45 menit)

Fase 1: Orientasi Peserta Didik pada Masalah

1. Peserta didik menyimak materi pada tayangan video tentang kegiatan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari. (Menyimak)
2. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang sedang ditayangkan
3. Peserta didik menonton video pembelajaran tentang "gotong royong"
4. Peserta didik melakukan tanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan (menanya)

Fase 2: Mengorganisasikan Peserta Didik

5. Guru membagi peserta didik kedalam beberapa kelompok belajar terdiri dari 4-5 orang.
6. Peserta didik diberikan lembar LKPD.

Fase 3: Membimbing Individu maupun Kelompok

7. Guru menyampaikan Langkah-langkah mengisi LKPD

8. Peserta didik mengisi LKPD sesuai dengan Langkah-langkah yang sudah dijelaskan oleh guru. (Gotong Royong, Mencoba).
9. Guru berkeliling memantau dan memberikan arahan kepada kelompok yang membutuhkan bantuan atau menjawab pertanyaan.
10. Peserta didik dipantau keterlibatannya dalam proses diskusi bersama kelompok dan memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan dengan tepat waktu.

Fase 4: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

11. Peserta didik menuliskan hasil diskusi pada LKPD yang telah disediakan (Menalar, Bernalar Kritis).
12. Peserta didik mempresentasikan LKPD yang telah didiskusikan dengan bimbingan guru (Mempresentasikan).

Fase 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

13. Peserta didik diberikan apresiasi oleh guru terhadap materi yang telah dikuasai, seperti memberikan pujian atau reward.
14. Peserta didik bersama guru membahas materi yang belum dikuasai.
15. Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan terhadap permasalahan yang ditemui.
16. Peserta didik mendengarkan penguatan dan kesimpulan tentang materi tersebut.

Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya jika ada yang belum dipahami,
2. Peserta didik dibantu dengan Guru menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Peserta didik diberikan soal evaluasi pengetahuan.
4. Guru memberikan penguatan dan refleksi.
5. Peserta didik dan Guru mengakhiri pembelajaran dengan bernyanyi lagu daerah dan berdoa bersama.

E. REFLEKSI

Refleksi guru merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru itu sendiri berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan mulai dari selama mempersiapkan, melaksanakan, hingga mengevaluasi kegiatan belajar 1 yang dilakukan selama satu kali pertemuan.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pemilihan bahan ajar telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2.	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman siswa?	
3.	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4.	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5.	Apakah pelaksanaan pembelajaran tidak keluar dari norma-norma?	
6.	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

F. ASESMEN

a. Penilaian Sikap

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa pada awal pembelajaran, diskusi, dan menyimak penjelasan materi yang disampaikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila pada setiap kegiatannya, dari saat kegiatan pembuka hingga kegiatan penutup. Berikut ini panduan asesmen Rubrik Sikap (*Civic Disposition*).

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Peningkatan (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Nilai-Nilai Pancasila	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain, menghargai	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan orang lain,	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmat dalam berdoa, menghormati guru dan
	orang lain, dan mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	mengungkapkan apresiasi dengan bantuan guru.	pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi tanpa bantuan guru.	orang lain, menghargai pendapat orang lain, dan mengungkapkan apresiasi.

Memahami Materi yang Disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menerima materi dan informasi tanpa bantuan guru.	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi dan informasi -
Menggali dan Menjelaskan Informasi atau Menceritakan Ulang Cerita	Belum mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita dengan bantuan guru.	Berusaha dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita tanpa bantuan guru.	Mandiri dan berani dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali cerita.
Bekerja Sama dalam Diskusi Kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan,	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan,	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan,	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan
	serta menyelesaikan masalah dengan bantuan guru.	masalah dengan bantuan guru.	serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	serta menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru.	keputusan, serta menyelesaikan masalah.

b. Penilaian

Pengambilan nilai ini dapat dilakukan saat mengamati kegiatan siswa ketika mengerjakan lembar aktivitas atau soal latihan yang diberikan. Penilaian ini bertujuan untuk melihat pemahaman siswa dalam menyerap dan menerima materi atau informasi yang berkaitan dengan penerapan nilai Pancasila.

Jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apakah yang dimaksud dengan gotong royong?
2. Sebutkan manfaat dari gotong royong?
3. Sebutkan contoh kerukunan dan saling tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari?
4. Apa saja yang termasuk kerukunan tolong menolong di lingkungan sekolah?
5. Mengapa kerukunan dalam kehidupan harus kita jaga?

Pedoman Penskoran

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	Sikap bekerja bersama-sama, tolong menolong, dan saling berbagi dalam menyelesaikan sesuatu hal.	20
2.	<ol style="list-style-type: none"> a. Meringankan pekerjaan b. Pekerjaan akan cepat selesai c. Menjalin kerukunan hidup bermasyarakat d. Mempererat rasa persaudaraan 	20
3.	<ol style="list-style-type: none"> a. Bergotong royong membersihkan rumah b. Menghibur adik yang sedang sakit 	20
4.	<ol style="list-style-type: none"> a. Kerja bakti membersihkan kelas b. Berteman dengan siapa saja 	20
5.	Merupakan perbuatan yang mulia dan membuat hidup Bahagia,	20
Total Skor		100

G. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Pengayaan : Peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, diberikan bahan materi tambahan untuk memperluas dan memperdalam materi yang dikuasai.

2. Remedial : Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, diberikan tugas individu untuk membaca materi di bahan ajar.

H. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Peserta didik

1. Apa saja kesulitanmu dalam menyelesaikan tugas ini?
2. Pada bagian mana dari hasil pekerjaanmu yang dirasa masih memerlukan bantuan?
3. Bantuan seperti apa yang kamu harapkan?
4. Hal apa yang membuatmu bersemangat saat belajar hari ini?

Guru

1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
2. Apakah seluruh peserta didik mengikuti pelajaran dengan antusias?
3. Kesulitan apa yang dialami?
4. Langkah apa yang diperlukan untuk memperbaiki proses belajar?
5. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?

I. DAFTAR PUSTAKA

Buku Guru dan Buku Siswa PKN Kurikulum Merdeka Kelas 4.

Mengetahui,

Bogor, 8 Maret 2024

Kepala Sekolah

Wali Kelas 4

NIP.

Siti Nur Azizah

LEMBAR KERJA SISWA**Kelompok :****Kelas :****Nama Anggota :**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Perhatikan gambar berikut ini! Kemudian ceritakan dan jelaskan yang kamu ketahui di depan kelas.



Kerja sama membersihkan rumah

Nilai

Paraf Orang Tua

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Pentingnya Kerukunan Hidup, Saling Berbagi, dan Tolong-menolong Kerja sama yang dilakukan oleh masyarakat biasanya disebut dengan istilah gotong royong. Gotong royong dilakukan dengan tujuan untuk meringankan pekerjaan, sehingga pekerjaan yang seberat apapun akan terasa ringan dikerjakannya. Kegiatan gotong royong mengandung nilai kerukunan, saling berbagi, dan tolong-menolong. Nilai-nilai itu sangat berguna bagi kehidupan kita.

Hari ini adalah hari pertama masuk sekolah. Nina, Rafi, dan Yuni berangkat ke sekolah bersama. Mereka tampak bersemangat, karena sekarang mereka telah duduk di kelas empat sekolah dasar. Nina, Rafi, dan Yuni sudah bersahabat sejak kelas satu. Kebetulan tempat tinggal mereka pun berdekatan.



Setiap hari mereka berangkat ke sekolah bersama. Sepulang sekolah mereka belajar dan bermain bersama. Mereka juga bermain dan belajar tidak selalu bertiga, mereka selalu mengajak temantemannya yang lain. Mereka selalu hidup rukun dengan siapapun, sehingga mereka sangat disukai oleh teman-teman yang lain, guru, dan orang tua mereka. Sebagai sesama teman, Nina, Rafi, dan Yuni selalu saling membantu dalam segala hal.

Mereka juga senang membantu sesamanya, baik di sekolah maupun di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Dengan saling membantu, pekerjaan mereka menjadi lebih ringan. Misalnya, jika ada kesulitan dalam mengerjakan tugas atau PR, mereka selalu saling memberitahu dalam penyelesaiannya, sehingga tugas dari guru dapat mereka kerjakan dan nilai yang mereka dapatkan pun selalu memuaskan. Nina, Rafi dan Yuni juga suka saling berbagi. Mereka senang berbagi cerita tentang pengalaman mereka di rumah, saling berbagi mainan ketika bermain, saling

meminjamkan buku cerita, alat-alat tulis, dan sebagainya. Mereka juga suka tolong-menolong.



Ketika ada teman yang memerlukan bantuan, mereka selalu membantunya. Ketika ada teman yang belum mengerti pelajaran, mereka juga sering membantunya sehingga temannya tersebut dapat memahami pelajaran.

Tidak hanya itu, Nina, Rafi dan Yuni suka memberi bantuan kepada korban bencana alam. Selain itu, mereka sering mengumpulkan bantuan dari teman-teman yang lain, guru atau anggota masyarakat lainnya. Kemudian, mereka menyerahkannya kepada korban bencana alam secara langsung atau dititipkan kembali kepada Posko penampungan bantuan untuk korban bencana alam.



Hidup rukun, saling berbagi dan tolong-menolong adalah perbuatan yang mulia dan membuat hidup kita bahagia. Kita dapat mempunyai banyak teman sehingga kita tidak menjadi sedih dan kesepian karena di sekeliling kita banyak teman yang menemani dalam hidup kita. Selain itu, kita menjadi disayangi oleh orang tua, guru, teman, dan anggota masyarakat lainnya. Hidup rukun, saling berbagi dan saling tolong dengan sesama termasuk

nilai-nilai gotong royong. Gotong royong merupakan kebiasaan hidup masyarakat Indonesia. Gotong royong merupakan ciri khas masyarakat Indonesia yang membedakannya dengan masyarakat negara lain.

Gotong royong banyak sekali manfaatnya, di antaranya dapat memperingan dan mempercepat pekerjaan selesai, menjalin kerukunan hidup bermasyarakat, dan mempererat rasa persaudaraan. Oleh karena itu, sebagai masyarakat Indonesia kita harus melaksanakan gotong royong dalam seluruh kegiatan yang membutuhkan bantuan orang lain. Gotong royong dapat kita wujudkan dengan melaksanakan hidup rukun, saling berbagi, dan saling tolong menolong dengan semua orang. Dengan demikian, hidup kita diliputi kedamaian, ketenteraman, kenyamanan, dan menyenangkan

Lampiran 21 Dokumentasi



Lampiran 22 Tentang Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Siti Nur Azizah, beragama Islam, lahir di Bogor pada tanggal 11 Juli 2002. Merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara oleh pasangan Ibu Siti Samsiah, S.Pd dan Bapak Hasan Basri. S.Pd. Tinggal di Jl. Tasmania V No.8 Rt08/Rw05, Kecamatan Bogor Utara, Kelurahan Tanah Baru, Kota Bogor. Pendidikan formal yang ditempuh yaitu TK Mexindo Kota Bogor pada tahun 2007-2008, SD Negeri Babakan pada tahun 2008-2014, SMP Negeri 20 Kota Bogor 2014-2017, SMA Negeri 3 Kota Bogor 2017-2020, kemudian pada tahun 2020 melanjutkan studi pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pakuan Kota Bogor.