

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI *PLOTAGON* PADA MATERI WAWANCARA SISWA SEKOLAH DASAR

Tutik Puji Rahayu¹, Nanda William², Intan Susetyo Kusuma Wardhani³

^{1, 2, 3} STKIP PGRI Trenggalek

² *williamnanda1@gmail.com*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media jagongan (video animasi wawancara) serta untuk melihat keefektifan media tersebut pada kelas III di sekolah dasar terhadap memahami materi wawancara. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development* model ADDIE. Media yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan validasi kepada praktisi. Setelah melakukan validasi kepada para ahli dan praktisi, maka dilakukan uji lapangan terhadap media, kemudian dilakukan uji keefektifan media. Media diuji cobakan pada siswa kelas III SDN 3 Ngantru, Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan media jagongan (video animasi wawancara) efektif untuk meningkatkan pemahaman materi wawancara kelas III di sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji beda bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pemahaman materi wawancara sebelum dan sesudah penggunaan media jagongan menggunakan aplikasi plotagon pada siswa kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Video Animasi; Plotagon; Materi Wawancara.

Abstract

The purpose of this study is to develop jagongan media (animated video interviews) and to see the effectiveness of these media in Grade III in elementary school to understand the interview. The research method used in this study is the ADDIE Research and Development model. The developed Media has been validated by media experts, material experts, linguists, and validation to practitioners. After validating to experts and practitioners, then conducted a field test of the media, then tested the effectiveness media. The Media was tested on Grade III students of SDN 3 Ngantru, Trenggalek District, Trenggalek Regency. Data analysis in this study uses quantitative and qualitative data analysis. Based on the results of the study showed that jagongan media (video animation interview) is effective to improve understanding of interview material in Class III in elementary school. It is shown based on the results of different tests that there are significant differences in understanding the interview material before and after the use of jagongan media using Plotagon application in Grade III elementary school students.

Keywords: *Animated video media; Plotagon; Interview Material.*

PENDAHULUAN

Pada masa pandemi COVID-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) telah menerapkan kebijakan *learning from home* atau belajar dari rumah, terutama bagi sekolah yang berada di wilayah zona kuning, oranye, dan merah. Hal ini mengacu pada keputusan beberapa menteri, diantaranya Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri tentang panduan pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 di masa COVID-19 (Asmuni, 2020). Bagi sekolah yang berada di zona hijau, dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka dengan tetap memperhatikan protokol kesehatan. Belajar dari rumah dilaksanakan dengan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran Jarak Jauh dijelaskan (Undang-Undang No. 20, 2003) pasal 1 ayat 15 bahwa PJJ adalah pendidikan yang siswanya terpisah dari guru dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. Merujuk Undang-Undang tersebut, (Asmuni, 2020) berpendapat bahwa dalam pelaksanaannya, PJJ dibagi menjadi dua, yakni pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (daring) dan pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring). Dalam pelaksanaan PJJ, satuan pendidikan dapat memilih dalam jaringan atau luar jaringan atau kombinasi dari keduanya sesuai dengan karakteristik dan ketersediaan, kesiapan sarana dan prasarana.

Sistem pembelajaran dalam jaringan merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, melainkan secara *online* yang menggunakan jaringan internet. Guru dan siswa melakukan pembelajaran dengan berbagai aplikasi seperti *whatsapp*, *telegram*, *zoom meeting*, *google meet*, *google classroom*, *quipper school*, ruang guru, dan aplikasi lainnya. Dalam kebijakan untuk dilakukannya pembelajaran secara daring yang mendadak muncul permasalahan lain pada guru yang tidak

memungkinkan guru untuk membuat media, sehingga sulit mencari materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran. Oleh karena itu, proses belajar mengajar di sekolah dasar tetap berlangsung hanya saja menggunakan grup *whatsapp*, kemudian guru mengirimkan modul kepada siswa, serta kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring dan mandiri. Siswa masih belajar menggunakan media buku sehingga pembelajaran daring tidak bisa maksimal. Untuk itu perlunya menggunakan media yang menarik dan sesuai dalam pembelajaran. Media yang lebih menarik perhatian siswa dapat menumbuhkan minatnya terhadap pembelajaran. Hamalik (Arsyad, 2014) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam suatu proses kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan minat baru, serta membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa.

Media tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru, tetapi yang lebih penting lagi juga dapat digunakan oleh peserta didik. Menurut Edgar Dale (Musfiqon, 2012), suatu proses komunikasi merupakan gambaran dari tingkatan pemahaman perolehan hasil belajar. Materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik disebut pesan. Guru bertindak sebagai sumber pesan yang menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu dan peserta didik sebagai penerima pesan untuk menafsirkan simbol-simbol tersebut sesuai dengan kemampuannya, sehingga simbol tersebut dapat dipahami sebagai pesan.

Penerapan pembelajaran jarak jauh tentunya mempunyai banyak kendala dalam pelaksanaannya, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi wawancara yang membutuhkan suatu bentuk praktik yang cukup sulit dimengerti dalam sebuah teknik bicarannya apabila

menggunakan pembelajaran jarak jauh. Pengertian keterampilan berbicara menurut Permana (2015) merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan sekolah dasar, peserta didik dilatih agar mampu menggunakan dan menerapkan pemikirannya dengan menggunakan kata dan kalimat yang tepat. Keterampilan berbicara perlu dikuasai siswa pada materi wawancara. Menurut Edi (2016) wawancara merupakan salah satu dari beberapa teknik dalam mengumpulkan informasi atau data, sedangkan wawancara menurut Arikunto (Bagus Mahardhika, 2013) merupakan sebuah percakapan yang dilaksanakan oleh pewawancara untuk mendapatkan sebuah informasi dari narasumber, agar dapat memahami materi dengan baik, siswa dapat diharapkan dapat belajar dengan baik dan memiliki motivasi yang tinggi. Proses pembelajaran jarak jauh bisa berjalan dengan baik dengan bantuan teknologi informasi dalam pengembangan media menggunakan berbagai aplikasi saat ini diantaranya, yakni media *Plotagon*, *Video Scribe*, *Powtoon*, serta aplikasi lainnya yang dapat membuat keefektifan belajar atau proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik sebagaimana mestinya, meskipun di tengah pandemi corona COVID-19 ini.

Penggunaan video dalam proses pembelajaran jarak jauh merupakan suatu langkah yang tepat. Karena kemampuan video dapat memvisualisasikan materi dengan sangat efektif dan tentunya hal ini sangat membantu dalam suatu proses pembelajaran dalam menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Selain itu pengemasan video pembelajaran dapat dibuat semenarik mungkin, agar dapat menumbuhkan semangat belajar siswa di tengah pandemi COVID-19 ini, salah satunya dengan menggunakan video animasi. Menurut Agustien (Ammy & Wahyuni, 2020) animasi merupakan kegiatan mengubah gambar diam menjadi terlihat hidup dengan menggunakan efek gerakan. Dalam permasalahan ini, media tidak hanya berfungsi sebagai media

pembelajaran untuk daring atau pembelajaran jarak jauh, namun juga dapat digunakan dalam pembelajaran luring atau tatap muka pembelajaran biasa agar dapat mencegah kebosanan belajar di dalam kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat untuk materi wawancara, yakni media yang berbasis *audio visual* yang berciri video animasi yang menggunakan karakteristik peserta didik didalamnya. Menurut (Suryani, 2018) media *audio visual* adalah sebuah teknologi atau alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik. Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan video animasi yaitu *Plotagon*. Aplikasi *Plotagon* menurut Sholihatin (2020) adalah sebuah alat yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan untuk menuangkan seluruh imajinasi, menciptakan semua film-film 3D dengan karakter yang cukup banyak dan setiap pengaturan yang bisa dibayangkan. Penelitian terdahulu yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Sholihatin (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *Plotagon* pada Peserta didik MA NU Petung Panceng Gresik”. Penelitian lainnya oleh Salma (2018) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan *Lectora Inspire* dan *Plotagon* pada Sub Pokok Bahasa Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai”. Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *audio visual* video animasi merupakan media yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pendalaman materi tentang wawancara. Berdasarkan uraian di atas, maka perlu untuk dilakukan pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi *plotagon* pada materi wawancara siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R & D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Januszewski dan Molenda (Suryani, dkk, 2018) “model ADDIE merupakan komponen utama dari pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran, dan prosedur pengembangan dalam pembelajaran”. Model ADDIE memiliki tahap-tahap yang meliputi *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

Instrumen pengumpulan data yang dipakai dalam pengembangan media video animasi wawancara ini menggunakan teknik tes berupa soal, dan non tes melalui observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Teknik analisis data kuantitatif, menurut Sugiyono (2019) merupakan kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh objek/responden atau sumber data lain yang terkumpul. Pada analisis data kuantitatif yang digunakan untuk uji keefektifan. Teknik analisis yang kedua yaitu teknik analisis data kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah hasil angket penilaian ahli bahan ajar, materi, bahasa, praktisi, wawancara, dan respon peserta didik. Sumber data atau subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 24 siswa dan guru kelas III SDN 3 Ngantru Kabupaten Trenggalek Tahun Ajaran 2020/2021.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini dilaksanakan dengan mengacu model pengembangan ADDIE. Pengembangan ADDIE ada 5 langkah yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. Maka dalam penelitian ini menggunakan langkah kesatu sampai kelima, diantaranya sebagai berikut:

Analysis

Pada tahap *analysis*, dilakukan pengumpulan informasi terkait dengan

media pembelajaran yang ada di sekolah melalui observasi dan wawancara pada guru dan siswa di kelas III di SDN 3 Ngantru Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek. Pada tahap ini memperoleh hasil bahwa media pembelajaran jagongan (video animasi wawancara) menggunakan aplikasi *Plotagon* belum pernah dibuat dan digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya masih dari pemerintah, yakni buku guru dan buku siswa. Selain itu, guru juga membuat modul sendiri untuk media pembelajaran pada materi wawancara ini. Pada media yang dipakai guru ini, siswa tersebut kurang termotivasi, kurang semangat, dan kurang tertarik dengan media yang digunakan guru sebelumnya, siswa kurang memahami materi wawancara, serta hasil belajar siswa yang masih rendah. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dalam penelitian ini merancang solusi dari masalah tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yaitu media jagongan menggunakan aplikasi *Plotagon* untuk kelas III materi wawancara. Adapun bahan materi yang digunakan, yakni Tema 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan, Subtema 3 Menyayangi Tumbuhan, Pembelajaran 5. Bahan materi tersebut digunakan sebagai acuan untuk menyusun naskah dalam pembuatan media jagongan menggunakan aplikasi *Plotagon*.

Design

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 di dalam kelas. Hal ini dilakukan sebagai dasar untuk mengembangkan media pembelajaran terdahulu, terutama dalam materi wawancara. Penelitian ini mendesain sesuai kebutuhan yang ada di kelas III SDN 3 Ngantru. Dalam kebutuhan ini, maka mendesain produk media pembelajaran yang tepat sesuai

karakteristik siswa agar pembelajaran lebih efektif dan efisien dengan mempertimbangkan bahasa yang mudah dipahami untuk materinya, serta karakter kartun yang digunakan yaitu siswa dengan guru.

Development

Pada tahap pengembangan ini, pengembangan media jagongan menggunakan aplikasi *Plotagon* pada materi wawancara. Produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Setelah media dinilai valid dan layak oleh para ahli selanjutnya dilakukan uji skala kecil terhadap siswa kelas III SDN 3 Ngantru sejumlah 9 siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan kemampuan tinggi untuk mengidentifikasi kekurangan-kekurangan produk awal.

Hasil Validasi Ahli

Produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dari dosen STKIP PGRI Trenggalek yang sesuai dan berkompeten pada bidangnya serta validasi kepada

praktisi yaitu guru kelas III. Sedangkan kelayakan media dilakukan oleh praktisi yaitu guru kelas III SDN 3 Ngantru. Validasi media pembelajaran menurut Suryani (2018) merupakan tindakan berupa suatu pembuktian untuk media apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu membantu agar kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Tujuan dilaksanakannya validasi oleh para ahli tersebut, yakni untuk mendapatkan penilaian, kritik, dan saran sampai dengan revisi sebelum produk yang dikembangkan diuji coba kepada para peserta didik. Berikut hasil dari validasi dari validator sebagai berikut:

Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media sebagai penilai dan memberikan komentar serta saran tentang tampilan dari media jagongan menggunakan aplikasi *Plotagon*. Ahli media bertujuan untuk mengetahui penyajian, kemenarikan, desain, *layout*. Hasil uji validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Indikator	Nilai Validator	Keterangan
Penyajian	6	Media sangat valid untuk digunakan
Kemenarikan	10	
Desain	6	
<i>Layout</i>	9	
Dapat digunakan secara klasikal atau individual	12	
Jumlah	43	
Persentase	82,69%	

Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi sebagai penilai dan memberikan komentar serta saran tentang isi materi, kesesuaian dengan KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), kontekstual, dan keakuratan materi dari media jagongan (video animasi wawancara) menggunakan aplikasi *Plotagon* yang telah dikembangkan. Hasil uji validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Indikator	Nilai Validator	Keterangan
Isi Materi	8	Media sangat valid untuk digunakan
Kesesuaian dengan KI dan KD	12	
Kontekstual	8	
Keakuratan matei	12	
Jumlah	40	
Persentase	100%	

Hasil Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa sebagai penilai dan memberikan komentar serta saran tentang ketepatan dalam berbahasa, kekomunikatifan, keruntutan dan keterpaduan alur pikir, ketepatan kalimat,

kepokokan dalam bahasa dari media jagongan (video animasi wawancara) menggunakan aplikasi *Plotagon* yang telah dikembangkan. Hasil uji validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

Indikator	Nilai Validator	Ket.
Ketepatan dalam berbahasa	12	Media sangat valid untuk digunakan
Kekomunikatifan	6	
Keruntutan dan keterpaduan alur pikir	8	
Ketepatan kalimat	7	
Kepokokan dalam bahasa	7	
Jumlah	35	
Persentase	87,5%	

Hasil Validasi Praktisi

Praktisi sebagai penilai dan memberikan komentar serta saran tentang pengimplementasian dari media yang telah dikembangkan. Praktisi yang memvalidasi Pengembangan Media Jagongan Menggunakan Aplikasi *Plotagon* pada Materi Wawancara Siswa Kelas III di Sekolah Dasar yaitu ibu Tyas Susiana, S.Pd., S.D. yang merupakan guru di SDN 3 Ngantru. Hasil penilaian oleh Praktisi disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi Praktisi

Indikator	Nilai	Keterangan
Tampilan media menarik	4	Media sangat valid untuk digunakan
Setiap materi yang disampaikan jelas	4	
Pemilihan jenis huruf, warna, ukuran yang digunakan sesuai, sehingga mempermudah siswa memahami materi	3	
Keberadaan gambar dan suara dalam media dapat menyampaikan isi materi	3	
Media menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4	
Media mudah dipahami siswa	3	
Media mudah diimplementasikan siswa	4	

Indikator	Nilai	Keterangan
Media menggunakan bahasa yang komunikatif	4	
Media menggunakan kallimat yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa	4	
Karakter yang digunakan dalam media sesuai dengan lingkungan siswa yaitu peserta didik dengan orang tua	4	
Jumlah	37	
Persentase	92,5%	

Implementation

Tahap implementasi merupakan tahap ke empat dari model ADDIE. Pada tahap penelitian ini, yakni melakukan pengimplementasian atau menerapkan produk yang telah dikembangkan. Implementasi media diterapkan pada kelas III SDN 3 Ngantru Kabupaten Trenggalek dengan jumlah 24 siswa dengan kemampuan rendah, sedang, dan kemampuan tinggi. Pada tahap ini siswa akan diberikan tes, yakni *pre test* dan *post test* serta angket respon siswa. Dalam uji lapangan tentunya mendapat kekurangan, dari kekurangan ini produk yang akan diterapkan akan direvisi lagi untuk

perbaikan lebih lanjut dan mendapatkan hasil yang sesuai tujuan guru dan siswa.

Hasil Implementasi Media

Uji coba skala lapangan diterapkan kepada 24 siswa kelas III di SDN 3 Ngantru. Dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah media jagongan (video animasi wawancara) tersebut dapat meningkatkan pemahaman materi wawancara atau tidak dengan menggunakan soal *pre test* dan *post test*. Soal yang digunakan dalam *pre test* dan *post test* berupa soal uraian. Berikut hasil *pre test* dan *post test* siswa kelas III SDN 3 Ngantru yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Rentang Nilai	Frekuensi		Persentase (%)	
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1.	91-100	0	15	0	62,5%
2.	81-90	0	9	0	37,5%
3.	71-80	2	0	8,3%	0
4.	61-70	14	0	58,3%	0
5.	00-60	8	0	33,3%	0
Jumlah		24	24	100%	100%

Berdasarkan Tabel 5, data yang didapatkan dari nilai *pre test* dan *post test* pada kelas III SDN 3 Ngantru dapat dilihat bahwa nilai *pre test* 71-80 sebanyak 2 siswa atau 8,2%. Kemudian nilai *pre test* 61-70 sebanyak 14 siswa atau 58,3% dan nilai *pre test* 00-60 sebanyak 8 siswa atau 33,3%. Sedangkan untuk nilai *post test* 91-100 sebanyak 15 siswa atau 62,5%. Kemudian nilai *post test* 81-90 sebanyak 9 siswa atau 37,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada nilai *pre test* kelas III SDN 3 Ngantru nilai terbanyak terdapat pada rentang nilai 71-80, sedangkan pada nilai *post test* kelas III SDN 3 Ngantru nilai terbanyak terdapat pada rentang 91-100. Berdasarkan rentang nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rentang nilai dari hasil *pre test* dan *post test*. Dari hasil *pre test* dan *post test* yang didapat, terdapat perbedaan rata rata nilai antara nilai *pre test* dan *post test* yang diperoleh masing-masing siswa. Rata-rata nilai *pre test* pada kelas III sebesar 63, sedangkan untuk rata-rata nilai *post test* pada kelas III sebesar 90,87.

Respon mengenai produk media jagongan (video animasi wawancara) menggunakan aplikasi *Plotagon* dilakukan setelah melakukan uji skala lapangan.

Respon mengenai produk dilakukan oleh siswa kelas III SDN 3 Ngantru dengan berjumlah 24 siswa. Hasil dari respon siswa disajikan pada Tabel 6. berikut:

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa Skala Lapangan

No.	Soal Pernyataan	Persentase (%)
1	Saya tidak bosan mendengarkan materi dan video	89,58%
2	Saya merasa senang ketika melihat video	89,58%
3	Melalui video membuat saya lebih paham materi tentang wawancara	89,58%
4	Saya suka dengan karakter yang ada pada video	75%
5	Saya suka dengan suara yang ada pada video	79,16%
6	Materi dalam video jelas	89,58%
7	Materi dalam video mudah dipahami	88,54%
8	Saya suka dengan warna yang ada pada video	89,58%
9	Saya suka dengan gambar yang ada pada video	86,45%
10	Saya merasa mudah belajar di mana saja menggunakan handphone	77,08%
11	Saya menjadi tahu langkah-langkah melakukan wawancara yang baik	88,54%
12	Saya menjadi tahu sopan santun dalam wawancara yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari	91,66%
13	Melalui video saya dapat bertingkah laku yang lebih sopan kepada orang yang lebih tua	91,66%
Total Persentase Skor		86,61%

Berdasarkan Tabel 6 di atas, maka analisis hasil penelitian angket respon siswa kelas III terhadap media jagongan (video animasi wawancara) menggunakan aplikasi *Plotagon* secara keseluruhan mencapai 86,61%, berdasarkan Tabel kriteria kelayakan maka persentase skor perolehan ini termasuk dalam kriteria “sangat menarik”. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa siswa tertarik dengan produk media jagongan (video animasi wawancara) menggunakan aplikasi *Plotagon* yang telah dikembangkan.

Evaluation

Tahap yang terakhir dari model ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini melakukan uji keefektifan terhadap media yang telah dikembangkan. Tujuan dilakukannya tahap evaluasi yaitu untuk menilai kualitas media yang telah dikembangkan mulai dari proses hingga hasil pembelajaran baik sebelum maupun setelah diimplementasikan pengembangan produk media tersebut, yakni melalui evaluasi hasil dari tes (*pretest* dan *posttest*) dan mengevaluasi hasil dari kuesioner.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini dilakukan guna mengetahui apakah data yang akan diuji berdistribusi normal atau tidak. Jika data tersebut berdistribusi normal, maka *independent sample t-test* dapat langsung dilakukan. Uji normalitas ini dilakukan dengan mengambil nilai *pre test* dan *post test* dari kelas III. Pengujian normalitas data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 25. Berikut Tabel 7 *output* uji normalitas nilai *pre test* dan *post test* dari kelas III.

Tabel 7. Output Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre Test	,196	24	,018	,875	24	,007
	Post Test	,260	24	,000	,909	24	,033

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 7, hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov, mendapatkan nilai signifikansi 0,000. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Kolmogorov-Smirnov yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,005 maka data penelitian berdistribusi normal, dan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,005, maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Dapat dilihat dari tabel di atas, menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,005$ oleh karena itu dapat dikatakan data yang dihasilkan berdistribusi tidak normal, maka uji t akan dilakukan dengan melalui uji statistik non parametrik.

Hasil Uji Wilcoxon

Setelah melakukan uji normalitas, diperoleh data yang berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, analisis data dilanjutkan uji statistik non parametrik yaitu uji Wilcoxon untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan peningkatan pemahaman materi wawancara pada siswa melalui implementasi media jagongan (video animasi wawancara) menggunakan aplikasi *Plotagon*. Dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji Wilcoxon jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari $< 0,05$ maka H_a diterima dan jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* lebih besar dari $> 0,05$, maka H_a ditolak. Hasil uji Wilcoxon disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	Post Test - Pre Test
Z	-4,290 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
 b. Based on negative ranks.

Berdasarkan output *Test Statistics* pada Tabel 8 di atas diketahui nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima. Artinya ada perbedaan antara hasil belajar materi wawancara untuk *pre test* dan *post test*, sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran jagongan (video animasi wawancara) menggunakan aplikasi *plotagon* pada siswa kelas 3 di SDN 3 Ngantru. Berikut ini tabel 9 *Descriptive Statistic* yang menunjukkan rata-rata nilai *pre test* dan nilai *post test* bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap siswa kelas 3 di SDN 3 Ngantru.

Tabel 9. Nilai Rata-Rata *Pre Test* dan *Post Test*

Descriptive Statistics					
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pre Test	24	63,04	6,906	40	73
Post Test	24	90,88	1,569	88	95

Berdasarkan nilai rata-rata *pre test* dan *post test* yang disajikan pada Tabel 9, hasil *pre test* menunjukkan nilai 63,04 sedangkan hasil *post test* menunjukkan nilai 90,88. Dari hasil nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil nilai *post test* lebih tinggi daripada nilai *pre test*, dan dapat dikatakan bahwa produk media yang dikembangkan berhasil untuk meningkatkan pemahaman materi wawancara.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, produk yang dihasilkan yaitu media jagongan (video animasi wawancara) valid dan efektif untuk digunakan. Produk media ini diimplementasikan untuk siswa kelas 3 sekolah dasar, sehingga desain yang digunakan pada media ini menggunakan animasi kartun dengan karakter guru, siswa, dan orang tua yang didesain dengan menggunakan komposisi karakter yang sudah disediakan oleh aplikasi *Plotagon Studio*.

Pengembangan media ini dapat digunakan guru sebagai referensi pembuatan media pembelajaran yang berbasis *audio visual*. Media dengan menggunakan aplikasi *Plotagon*, seperti pada penelitian ini dapat digunakan untuk berbagai macam materi atau muatan pelajaran mulai dari kelas I hingga kelas VI. Pada media jagongan (video animasi wawancara) menggunakan aplikasi *Plotagon* ini dapat dikembangkan oleh guru yang tidak hanya pada materi yang ada pada media ini, namun dapat ditambahkan materinya oleh guru yang dianggap sulit dipahami materinya oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Ammy, P. M., & Wahyuni, S. (2020). Analisis Motivasi Belajar Mahasiswa Menggunakan Video Pembelajaran sebagai Alternatif Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Jurnal Mathematics Pedagogic*, 5(1), 27–35. (diakses 30 April 2021)

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (17th ed.). Raja Grafindo Persada.
- Asmuni. (2020). *Jurnal Paedagogy : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(4), 281–288. (diakses 29 April 2021)
- Bagus Mahardhika. (2013). *Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Narasi dari Teks Wawancara dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Explicit Instructions Teknik Kronologis Peristiwa pada Siswa Kelas VII I SMP Negeri 3 Ungaran*. (diakses 1 Mei 2021)
- Edi, F. R. S. (2016). *Teori Wawancara Psikodiagnostik* (1st ed.). PT. Leutika Nouvalitera.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (sudarmaji lamiran (ed.); 1st ed.).
- Permana, E. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Boneka Kaus Kaki untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 2(2), 133–140.
<https://doi.org/10.23917/ppd.v2i2.1648>
- Salma, F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Cerita Animasi Berbantuan Lectora Inspire dan Plotagon. *Digital Digital Repository Repository Universitas Jember Jember*, 1–53.
- Sholihatin, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon pada Siswa Ma NU Petung Panceng Gresik. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 1986*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)* (S. Suryandari (ed.); 4th ed.). Alfabeta.
- Suryani, Nunuk dll. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (pipih latifah (ed.); 1st ed.). Remaja Rosdakarya.