

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PLOTAGON PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV SD
NEGERI LUBUK KUMBUNG**

Elya Rosalina¹, Tri Juli Hajani² & Yuyani³
Universitas PGRI, Lubuklinggau, Indonesia
elyarosalina@gmail.com

Article Info

Received : 30-04-2023

Accepted : 25-04-2023

Published : 15-06-2023

Abstract : *This study aims to make a plotagon-based learning video media for fourth grade students of SD Negeri Lubuk Kumbang Musi Rawas which is valid and practical. Rawas age with a sample of 10 students for the small group test. The type of development used is the type of development of the 4D model (four-D model). The data collection technique used a validation questionnaire of linguists, material experts and practicality questionnaires for teachers and students. Based on the results of research and development, several conclusions can be drawn as follows: 1) Based on the results of the validation, it is known that the plotagon-based learning video is categorized as good with a validity percentage of 86,26 so it is categorized as valid. 2) The practicality of plotagon-based learning videos in individual trials or one to one involving 10 students is categorized as very good with a percentage of 91.33%. Based on the test results, it is known that the student responses are categorized as good, which means that the plotagon-based learning videos are practical or easy to use.*

Keywords: *learning video, plotagon*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk media video pembelajaran berbasis plotagon untuk siswa kelas IV SD Negeri Lubuk Kumbang Musi Rawas yang valid dan praktis. usi Rawas dengan sampel 10 siswa untuk uji small group. Jenis pengembangan yang digunakan adalah jenis pengembangan model 4D (four-D model). Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli bahasa, ahli materi dan angket kepraktisan guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut 1) Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa video pembelajaran berbasis plotagon dikategorikan baik dengan kevalidan 86,26 sehingga dikategorikan cukup tinggi. 2) Kepraktisan video pembelajaran berbasis plotagon di uji coba perorangan atau one to one melibatkan 10 orang siswa dikategorikan sangat baik dengan persentase 91,33%. Berdasarkan hasil uji coba tersebut diketahui respon siswa dikategorikan baik yang diartikan bahwa video pembelajaran berbasis plotagon praktis atau mudah untuk digunakan.

Kata kunci: Video Pembelajaran, Plotagon

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mengubah nasib seseorang, mengubah nilai-nilai dan meningkatkan pengetahuan agar bermanfaat dalam kehidupan. Pendidikan berlangsung dalam jangka waktu yang lama dan tidak terbatas. Pendidikan merupakan tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan dan sikap. Dalam usaha

meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia yang paling dominan adalah melalui proses belajar mengajar salah satunya pembelajaran Bahasa Indonesia Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks menuntut kreativitas seorang guru. Guru diharapkan mampu mengkondisikan pembelajaran secara interaktif, inspiratif, menantang dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, siswa dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Salah satu upaya untuk mewujudkan harapan tersebut adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi dan ilmu pengetahuan. Pemanfaatan teknologi komunikasi dan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberi peluang pada guru untuk mengembangkan kreativitasnya. Dengan kata lain, guru mendapat kemudahan dalam proses pembelajaran di kelas. Kemudahan itu dapat dicapai dengan merancang sebuah media pembelajaran.

Media dapat membantu guru dalam menyajikan materi/data dengan menarik dan mudah menafsirkan data. Cahyadi (2019:19) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar bagi siswa. Dengan demikian, guru dapat memanfaatkan media dalam menyampaikan materi kepada siswa dalam hal ini, media berupa video. Media pembelajaran sebagai alat pembantu tenaga pendidik dari zaman ke zaman telah menjadi komponen yang penting bagi tenaga pendidik dalam proses menentukan minat belajar siswa yang kini semakin merosot menurun, dengan ditopangnya oleh media seharusnya ada inovasi baru dalam mengembangkan pembelajaran yang ada saat ini.

Media yang sesuai dalam pengembangan ini yaitu, media visual dan dua dimensi (grafis) yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *plotagon*. Media video animasi *plotagon* merupakan solusi yang tepat bagi sejumlah guru untuk dapat bisa menumbuhkan minat belajar siswa. Aplikasi *plotagon* dapat digunakan dengan Hp yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, dalam aplikasi *plotagon* terdapat pembuatan video animasi beserta *subttittle* sehingga mempermudah guru maupun siswa dalam menyajikan pembelajaran.

Menurut Rejeki (2022:65), animasi *plotagon* memungkinkan pembuat film amatir dengan mudah menghasilkan film yang cukup inovatif karena hanya dengan bantuan jalan cerita yang tertulis di *platform, user* naskah dapat langsung mengetahui jalan cerita yang mereka tulis secara *realtime*. Dengan animasi ini guru dapat membuat video dengan karakter sesuai yang diinginkan sehingga dalam video tersebut guru dapat menganimasikan lingkungan sekitar untuk dijadikan objeknya tanpa menghilangkan isi materi pembelajaran. Dengan objek dan tokoh sehari-hari maka siswa akan lebih merasakan dan terbawa suasana dalam video pembelajaran tersebut. Selain itu siswa juga lebih antusias untuk menyaksikan video.

Media pembelajaran ini didesain untuk membantu dan memudahkan para siswa dalam memahami materi. Dengan menggunakan bahasa, gambar dan cerita yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada membuat siswa lebih mudah dalam menyerap informasi yang ingin disampaikan oleh peneliti. Untuk itu peneliti mengangkat judul mengenai Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Plotagon* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Lubuk Kumbang.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbasis plotagon pada materi kebersamaan. Berbasis plotagon merupakan bentuk bacaan yang terdiri dari gambar dan tulisan yang saling berkaitan yang disusun dalam bentuk kotak-kotak atau panel-panel. Berbasis plotagon yang diajukan akan memuat materi mengenai keragaman budaya. Model pengembangan sistem perangkat pembelajaran yang digunakan peneliti adalah model Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Model Thiagarajan terdiri dari 4 tahap yang dikenal dengan model 4-D (four D model). Keempat tahap tersebut adalah tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development) dan tahap penyebaran (disseminate).

Kegiatan uji coba pada produk dilakukan dengan Uji Coba Validasi & Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group). Materi yang dipilih oleh peneliti yaitu keragaman budaya Indonesia. Peneliti memilih materi supaya memudahkan peneliti mengemas materi keragaman budaya Indonesia dalam bentuk media pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi kelompok kecil dilakukan kepada 10 orang siswa kelas IV SD Negeri Lubuk Kumbang, dengan cara mengumpulkan siswa menjadi satu kelompok kecil dalam melaksanakan penelitian menggunakan skala likert dengan pilihan ya atau tidak pada angket tersebut. Tujuannya adalah untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan dihasilkan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran pada tema 1 siswa kelas IV Sekolah Dasar yang telah disusun perlu dilakukan validasi sebelum uji cobakan ke lapangan. media pembelajaran yang telah selesai dirancang kemudian melakukan tahap validasi dengan memberikan lembar validasi kepada masing-masing ahli. Validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan dan saran sekaligus memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah disusun dan dirancang. Setelah di revisi berdasarkan masukan dan saran dari para ahli kemudian diuji cobakan pada 10 orang siswa dengan mengisi angket respon siswa dengan memberikan nilai pada masing-masing butir penilaian media pembelajaran sebagai pengguna media pembelajaran pada tema 1.

Berdasarkan penilaian angket yang didapatkan melalui uji small group pada media pembelajaran pada tema 1 siswa kelas IV SD Negeri Lubuk Kumbang dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 82,67%. Melalui hasil penilaian tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran pada tema 1 siswa kelas IV SD Negeri Lubuk Kumbang sudah praktis dan dapat diuji cobakan pada kelompok kecil dengan dan tanpa revisi

KESIMPULAN

Desain media video pembelajaran berbasis plotagon untuk siswa kelas IV SD Negeri Lubuk Kumbang friendly karena berbentuk video animasi dengan tema kehidupan sehari-hari, Kevalidan media pembelajaran ditunjukkan melalui hasil validasi ahli yang meliputi ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi diketahui bahwa media pembelajaran dikategorikan baik dengan persentase kevalidan 86,26% sehingga media pembelajaran pada tema 1 Indahnya kebersamaan dikategorikan valid, Kepraktisan media pembelajaran diukur melalui hasil angket yang diperoleh dengan uji coba kelompok kecil (small group) melibatkan 10 orang siswa dikategorikan sangat baik dengan persentase 82,67%. Berdasarkan hasil uji

coba tersebut diketahui respon siswa dikategorikan baik yang diartikan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis plotagon untuk siswa kelas IV SD Negeri Lubuk Kumbang yang valid, praktis dan efektif untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfin, Jauharoti. (2011). Analisis Karakteristik Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding Halaqoh Nasional & Seminar Internasional Pendidikan Islam*. 3 (2), 21-47.
- Amka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Praktek dan Teori*. Serang:Laksita.
- Driman dan Juarsih. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamdanah. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Plotagon Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology*. 2 (01), 77-84.
- Hasan (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Group.
- Jannah, Rodhatul. (2019). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Khair. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 81-98.
- Maydiantoro. (2020). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Bidang Pendidikan*, 4(2), 53 - 60.
- Mi'rojijah. (2016). Pengembangan Modul Berbasis Multirepresentasi pada Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pros. Semnas*, 1 (2), 217-226.
- Ningsih. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 Berbasis Teks yang Berorientasi pada Pendekatan Saintifik. *Jurnal Edukasi Lingua Sastra*, 15 (2), 31-42.
- Nurhadi. (2018). Kisi-Kisi Lembar Penilaian Pengembangan Modul. *Jurnal Pendidikan*. 6 (9), 27-37.
- Rahman, Abdul. (2017). *Model Pengembangan Fourd D (4D)*. Makassar: UNM.
- Rejeki. (2022). Pemanfaatan Animasi Plotagon Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 2 (1), 64-70.
- Resmini. (2009). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Salama. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Saputro, Budiyo. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development)*. Sleman: Aswaja.
- Sulaiman. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*. Jakarta: Kencana.
- Wibanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.