

Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBANTUAN PLOTAGON PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS III SD

Seser Novelina Purba¹, Tiarnita Maria Sarjani Br. Siregar², Eva Betty
Simanjuntak³, Robenhardt Tamba⁴, Husna Parluhutan Tambunan⁵

PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel : seserpurba04@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop animation-based learning media assisted by Plotagon for English learning in the third grade of SD Negeri 137 Pakkat. This study uses the Research and Development method with the ADDIE model. The research subjects consisted of 20 third-grade students. Data analysis techniques were carried out through qualitative and quantitative approaches. The results of the media feasibility assessment by media and material experts showed percentages of 98% and 96%, respectively, which fall into the very feasible category. The practicality of the media was obtained through teacher and student response questionnaires with percentages of 94% and 86%, thus categorized as very practical. The effectiveness of the media is reviewed from the improvement in student learning outcomes, where the classical completeness increased from 35% in the pretest to 100% in the posttest. In addition, the N-Gain calculation results showed an average of 0.72, which falls into the high category, and if reviewed from the N-Gain percentage of 72%, it is included in the effective category.

Keywords: Learning Media Animation, Plotagon, English Language Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas III. Teknik analisis data dilakukan melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penilaian kelayakan media oleh ahli media dan materi menunjukkan persentase masing-masing sebesar 98% dan 96% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan siswa dengan persentase 94% dan 86%, sehingga dikategorikan sangat praktis. Efektivitas media ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa, dimana ketuntasan klasikal meningkat dari 35% pada *pretest* menjadi 100% pada *posttest*. Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan rata-rata sebesar 0,72 yang berada pada kategori tinggi dan jika ditinjau dari persentase *N-Gain* sebesar 72% termasuk dalam kategori efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Animasi, Plotagon, Pembelajaran Bahasa Inggris.

Copyright (c) 2026 Seser¹, Tiarnita², Eva³, Robenhardt⁴, Husna⁵

✉ Corresponding author :

Email : seserpurba04@gmail.com

HP : 082163847101

Received Oktober 2025, Accepted Oktober 2025, Published Oktober 2025

PENDAHULUAN

Bahasa memegang peranan penting sebagai media komunikasi yang menghubungkan individu maupun kelompok dalam kehidupan sosial. Keberadaannya sangat dibutuhkan karena memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi dan menjalin relasi. Pada era globalisasi saat ini, bahasa yang menjadi sorotan utama dalam berbagai aspek kehidupan adalah bahasa Inggris. Perkembangan teknologi telah menjadikan bahasa Inggris semakin relevan dan diperlukan dalam berbagai bidang, terutama dalam pendidikan. Oleh sebab itu, penguasaan bahasa Inggris menjadi keterampilan yang penting untuk dikuasai oleh siswa sejak tahap awal pendidikan.

Awalnya, bahasa Inggris ini hanya diajarkan di jenjang pendidikan tingkat menengah. Namun seiring berjalannya waktu, kebutuhan dan popularitas bahasa Inggris mengalami peningkatan yang menjadikannya sebagai komponen yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan nasional. Sehubungan dengan upaya peningkatan kompetensi berbahasa Inggris siswa, maka mata pelajaran ini mulai diperkenalkan pada jenjang sekolah dasar. Mengingat bahasa Inggris bukanlah bahasa pertama (bahasa Ibu) bagi siswa, maka proses pembelajaran bahasa Inggris tentulah memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Oleh sebab itu, diperlukan penerapan metode dan pendekatan yang sesuai agar penyampaian materi dapat berlangsung secara efektif. Berdasarkan teori kognitif Piaget, siswa pada tahap operasional konkret sudah mampu berpikir logis, namun pemahaman mereka masih bergantung pada hal-hal yang nyata. Dengan demikian, proses pembelajaran bahasa Inggris pada siswa

sekolah dasar akan berjalan dengan baik apabila memanfaatkan media pembelajaran yang berorientasi pada hal-hal konkret atau nyata (Husein, 2020, h. 21).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran yang berfungsi sebagai alat penunjang bagi tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi dan materi pelajaran kepada siswa (Sofa, 2023, h. 410). Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran yang semula bersifat konvensional kini berubah menjadi media digital yang lebih beragam. Perkembangan tersebut mengharuskan pendidik untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital ini menjadi penting bagi siswa karena siswa saat ini sudah mulai terbiasa dengan digital sehingga lebih aktif dan antusias ketika pembelajaran berbasis teknologi ini diterapkan dikelas.

Media animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam pembuatan dan pengimplementasiannya. Media animasi diartikan sebagai ilustrasi berupa gambar bergerak yang dirancang sedemikian rupa sehingga menampilkan objek seolah-olah hidup. Elemen visual dan audio dalam video animasi mampu mendukung siswa dalam memproses informasi secara lebih efektif, khususnya pada pembelajaran bahasa. Melalui media ini, siswa tidak hanya mendengarkan kosakata dan struktur kalimat, tetapi juga memahami maknanya dengan bantuan visualisasi animasi yang ditampilkan. Selain itu, media animasi memiliki kapabilitas dalam menampilkan elemen, warna, gerakan, serta karakter yang menarik, sehingga mampu menarik perhatian

dan fokus siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Muzaffar dkk. 2025, h.11).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan bersifat konvensional. Media pembelajaran yang tersedia hanya berupa media cetak, seperti kartu bergambar, teks bacaan, serta poster. Keterbatasan media pembelajaran ini menyebabkan proses pembelajaran bahasa Inggris belum berjalan secara efektif. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum optimal yang menyebabkan siswa kurang antusias dan pasif. Permasalahan pembelajaran bahasa Inggris ini berdampak pada hasil belajar siswa yang tergolong rendah sebagaimana diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Nilai Sumatif Tengah Semester Siswa Kelas III SDN 137 Pakkat Pada Pembelajaran Bahasa Inggris

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah
1.	≥60	Tuntas	8 siswa
2.	<60	Tidak Tuntas	12 siswa
Jumlah			20 siswa

Berdasarkan data nilai sumatif tengah semester tersebut, diketahui bahwa dari total 20 siswa hanya 8 siswa atau setara dengan 40% yang berhasil mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yakni 60. Sementara itu, 12 siswa lainnya atau sebesar 60% belum memenuhi standar KKTP yang telah ditetapkan. Data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai batas ketuntasan yang diharapkan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Merujuk pada permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti ingin mengembangkan

media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon untuk pembelajaran bahasa Inggris. Pemilihan media ini didasarkan pada pertimbangan bahwa media animasi tidak sekedar menyajikan konsep pembelajaran melalui visual berupa gambar, melainkan juga memadukan unsur audio, teks, serta narasi yang membantu siswa memahami materi dengan lebih efektif serta mampu menarik perhatiannya.

Selain itu, kemampuan aplikasi Plotagon dalam menghasilkan animasi melalui mekanisme penulisan dialog secara langsung, fleksibilitas dalam mengatur ekspresi dan gerak karakter, ketersediaan latar belakang yang relevan dengan materi pembelajaran bahasa Inggris, serta telah terbukti mendukung proses pembelajaran secara efektif berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Melalui pengembangan media animasi berbantuan Plotagon, diharapkan dapat menjadi alternatif dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran bahasa Inggris yang masih bersifat konvensional dengan mengintegrasikan fitur visual dan audio yang menarik bagi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ilham Akbar Aziiz (2024) menjadi bukti bahwa media animasi berbantuan Plotagon layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media animasi berbasis Plotagon pada mata pelajaran bahasa Inggris di MTS Mazro'atul Ulum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media dinyatakan valid dengan persentase penilaian sebesar 98% dari ahli media, 85% dari ahli materi, dan 98% dari praktisi pendidikan/guru. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media animasi berbasis Plotagon dapat mendukung proses pembelajaran

bahasa Inggris yang terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *posttest* siswa setelah penerapan media.

Dalam proses pengembangannya, media animasi berbantuan Plotagon berpedoman pada multimedia *learning theory* menurut Mayer yang menjelaskan adanya prinsip-prinsip tertentu yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran, meliputi prinsip kognitif yang bertujuan untuk meminimalkan beban kognitif dengan menghadirkan tampilan yang sederhana, menggunakan teks yang relevan, integrasi visual yang mendukung, serta penyampaian informasi secara terorganisir. Selain itu, terdapat prinsip kohesi yang menekankan pentingnya keselarasan antara elemen narasi, musik latar, efek suara, serta alur penyajian yang terstruktur sehingga mudah dipahami oleh siswa. (Hanifah dkk., 2024, h. 66).

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Plotagon Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas III SD Negeri 137 Pakkat T.A 2025/2026"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu mengembangkan media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon pada pembelajaran bahasa Inggris dengan materi *rooms at school*. Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dikemukakan oleh Branch. Model ADDIE

ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan komprehensif sehingga dinilai efektif dalam mengembangkan produk pembelajaran khususnya media pembelajaran yang menjadi fokus pada penelitian ini (Widodo, 2021, h. 176). Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 137 Pakkat yang berjumlah 20 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu wawancara, angket, tes, serta dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris, dokumentasi penerapan media dalam pembelajaran, serta masukan berupa kritik dan saran yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, serta praktisi pendidikan. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil validitas media oleh ahli media dan ahli materi, hasil praktikalitas media oleh praktisi pendidikan dan siswa, serta hasil uji efektivitas media melalui tes hasil belajar.

Data yang diperoleh melalui angket validasi ahli materi dan media, angket praktisi pendidikan, serta angket respon siswa kemudian disajikan dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus berikut ini:

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

(Sumber: Nafi'a, dkk., 2020, h.277)

Keterangan:

P : Persentase

\sum : Total skor keseluruhan jawaban validator

$\sum xi$: Jumlah total skor jawaban tertinggi

Selanjutnya, untuk melihat efektivitas media dapat dilakukan dengan menghitung nilai *N-Gain*. Adapun rumus yang dapat digunakan dalam menghitung *N-Gain*

adalah:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maks} - \text{Skor Pretest}}$$

(Sumber: Tanjung, dkk., 2023, h. 92)

Tabel 2. Kriteria N-Gain Score

Nilai Normalitas Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Febrinita, 2022, h. 5)

Tabel 3. Kriteria Efektivitas Media

Persentase (%)	Keterangan
$85 < \text{Rata-Rata} \leq 100$	Sangat Efektif
$65 < \text{Rata-Rata} \leq 85$	Efektif
$50 < \text{Rata-Rata} \leq 65$	Cukup Efektif
$35 < \text{Rata-Rata} \leq 50$	Tidak Efektif
$20 < \text{Rata-Rata} \leq 35$	Sangat Tidak Efektif

(Sumber: Eka, dkk., 2022, h. 8)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media dilakukan melalui metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Setiap tahapan pengembangan yang dilakukan menghasilkan data penelitian yang selanjutnya dijelaskan sebagai berikut ini:

1. Tahap Analysis

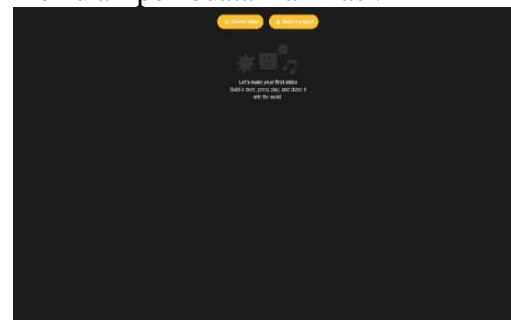
Tahap analisis merupakan tahap awal dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon

yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, serta tujuan pengembangan media. Hasil wawancara dengan guru bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat menunjukkan bahwa siswa cenderung cepat bosan dan kurang aktif karena media yang digunakan masih bersifat konvensional, seperti kartu bergambar, teks bacaan, dan poster. Pemanfaatan teknologi juga masih terbatas pada gambar atau presentasi *powerpoint* statis. Oleh karena itu, diperlukan media yang mengintegrasikan unsur audio dan visual agar pembelajaran lebih menarik dan kontekstual. Selain itu, hasil analisis juga menunjukkan bahwa siswa kelas III memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap media pembelajaran, namun mudah kehilangan fokus jika media kurang menarik. Dengan demikian, pengembangan media animasi berbantuan Plotagon diharapkan dapat meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

2. Tahap Design

Setelah tahapan analisis selesai dilakukan, maka penelitian dilanjutkan pada tahap design atau perancangan. Adapun langkah-langkah dalam merancang media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon, adalah:

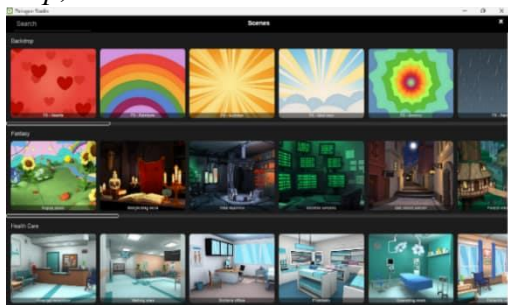
- a. Langkah pertama dalam pembuatan animasi yaitu membuat proyek baru dengan klik tombol *Create Video* untuk memulai pembuatan animasi.



Gambar 1. Tampilan Muka Aplikasi

Plotagon

- b. Langkah berikutnya adalah menentukan latar dengan klik menu *scene* untuk memilih latar sesuai kebutuhan. Latar dapat disesuaikan dengan skenario pembelajaran yang dirancang. Dalam penelitian ini, latar belakang media disesuaikan dengan materi *rooms at school* yang terdiri dari *classroom, library, canteen, teacher's room, restroom, school bus stop, headmaster's room*.



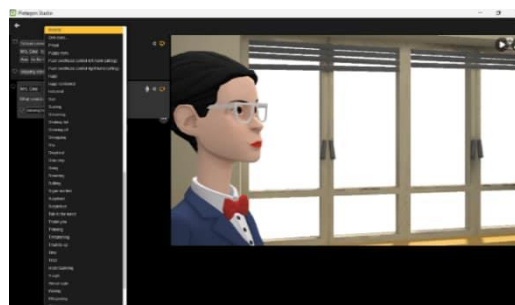
Gambar 2. Fitur Scene

- c. Kemudian, buatlah karakter dengan klik *No Actor* dan pilih *Create Character* untuk membuat karakter yang diinginkan. Aturlah jenis kelamin, bentuk wajah, rambut, pakaian, dan beri nama pada karakter, serta simpan karakter yang telah dibuat agar dapat digunakan untuk video animasi.



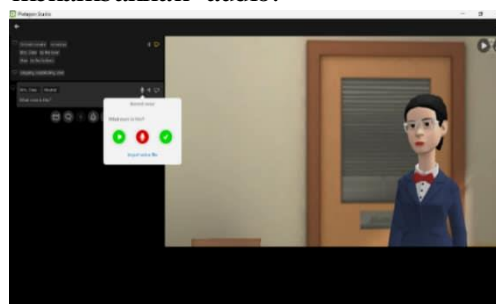
Gambar 3. Fitur Karakter

- d. Selanjutnya, mengatur posisi dan interaksi karakter dengan menambahkan satu atau lebih karakter ke dalam *Scene*. Atur posisi, ekspresi wajah, dan gestur tubuh menggunakan fitur *Actions and Emotions*.



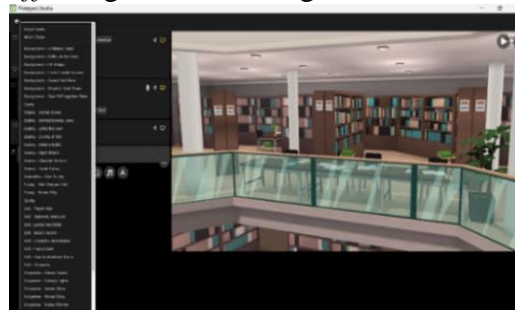
Gambar 4. Fitur Action dan Emotions

- e. Setelah mengatur posisi karakter, maka silahkan menambahkan dialog antar karakter dengan klik *speech bubble* dan ketik teks pada kolom *write dialogue here* atau gunakan *record voice* untuk menambahkan audio.



Gambar 5. Fitur Audio Karakter

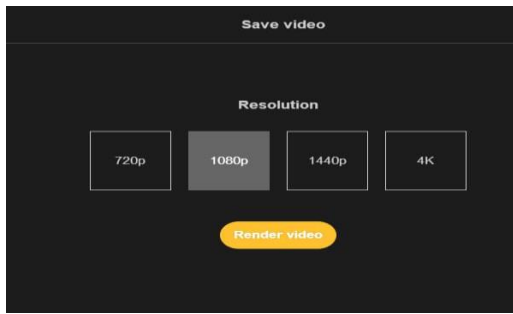
- f. Setelah itu, lakukan penambahan adegan lanjutan dengan klik *film/scene* untuk menambah latar baru dan melanjutkan alur cerita sesuai *storyboard*.
- g. Langkah berikutnya yaitu memasukkan efek tambahan dengan menggunakan fitur musik untuk menambahkan *background* dan menambahkan *sound effects* guna mendukung suasana cerita.



Gambar 6. Fitur Background dan Sound Effect

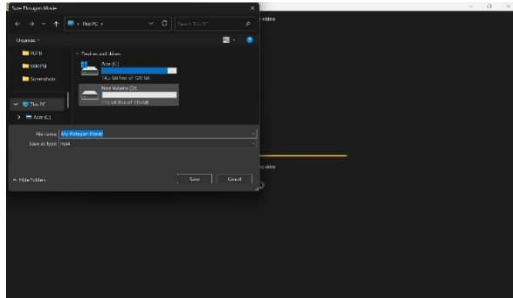
- h. Setelah semua dialog, adegan, serta musik selesai, maka pilih menu *render* video dan atur resolusi video sesuai

kebutuhan



Gambar 7. Fitur Render

- i. Simpan video ke perangkat dengan opsi *export without subtitles*. Tahap ini akan menghasilkan media berupa video animasi.



Gambar 8. Penyimpanan Video Animasi pada PC

- j. Terakhir, video animasi yang dihasilkan melalui aplikasi Plotagon akan didesain menggunakan aplikasi Capcut untuk menambahkan transisi, *opening*, *closing*, dan *subtitle*.



Gambar 9. Tampilan Muka Aplikasi CapCut

- k. Media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon telah selesai dan dapat digunakan dalam penelitian.



Gambar 10. Hasil Akhir Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Plotagon

3. Tahap Development

Pada tahap pengembangan, media animasi yang telah dirancang akan melalui proses validasi oleh ahli media dan materi. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi, yaitu:

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No.	Validator	Hasil Validasi	
		Persentase Kelayakan	Kategori
1.	Bapak Alfin Ghazali, M,Kom (Ahli Media)	98%	Sangat Layak
2.	Ibu Dea Yuanita Nasution, S.S., M.Hum (Ahli Materi)	96%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon memperoleh penilaian sebesar 98% dari ahli media dan 96% dari ahli materi, sehingga keduanya termasuk dalam kategori sangat layak.

4. Tahap Implementation

Tahap implementasi dilakukan dengan uji coba media pembelajaran yang

dinyatakan layak oleh validator kepada siswa kelas III SD Negeri 137 Pakkat. Tahap ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan media melalui angket respon praktisi pendidikan dan siswa. Adapun hasil praktikalitas media akan disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Media

No	Praktikalitas	Hasil Praktikalitas	
		Persentase Praktikalitas	Kategori
1.	Ibu Yosni D. Simanullang, S.Si	94%	Sangat Praktis
2.	Siswa Kelas III	86%	Sangat Praktis

Hasil penilaian menunjukkan bahwa persentase kepraktisan media memperoleh skor sebesar 94% dari praktisi pendidikan dan 86% dari siswa kelas III yang keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. Selain itu, pada tahap implementasi juga memiliki tujuan untuk mengevaluasi efektivitas media yang dikembangkan melalui pemberian *pretest* dan *posttest*, serta dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain*.

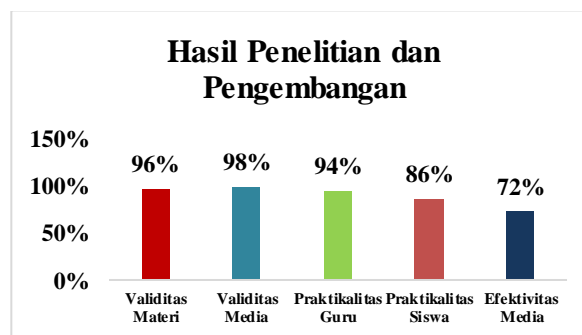
Pada tahap *pretest*, nilai rata-rata siswa sebesar 50,48 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 7 orang dan 13 siswa lainnya belum tuntas dengan ketuntasan klasikal mencapai 35% yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi masih tergolong rendah. Selanjutnya, pada tahap *posttest* menunjukkan peningkatan dimana rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 83,31 dan seluruh siswa telah mencapai standar pembelajaran yang ditetapkan dengan ketuntasan klasikal sebesar 100% yang menunjukkan bahwa siswa telah mencapai standar pembelajaran yang ditetapkan.

Analisis lebih lanjut dilakukan melalui perhitungan *N-Gain* yang menunjukkan

bahwa dari 20 siswa terdapat 17 siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar pada kategori tinggi, sementara 3 siswa lainnya berada pada kategori sedang. Secara keseluruhan, rata-rata peningkatan hasil belajar siswa memperoleh skor *N-Gain* sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi dan apabila ditinjau dari persentase *N-Gain* sebesar 72%, maka media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon masuk dalam kategori efektif.

5. Tahap Evaluation

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE yang bertujuan untuk menilai kesesuaian antara tujuan awal pengembangan dengan hasil produk yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti merangkum validitas, praktikalitas, serta efektivitas media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon. Adapun hasil evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan akan diuraikan pada diagram berikut ini:



Gambar 11. Rekapitulasi Hasil Penelitian dan Pengembangan Media

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase 98% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Hal ini sejalan dengan teori *multimedia learning theory* oleh Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa melalui

kombinasi visual, verbal, dan audio dalam media pembelajaran (Afriyanti, dkk., 2025, h. 291). Validasi materi memperoleh persentase 96% dengan kategori sangat layak, sesuai dengan teori Muslich yang menyatakan bahwa materi pembelajaran harus memenuhi kesesuaian kurikulum, keakuratan materi, serta kebahasaan (Kaaffah, dkk., 2021, h. 25). Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media animasi berbantuan Plotagon layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Penilaian praktikalitas media oleh guru memperoleh persentase 94% dan respon siswa sebesar 86% yang keduanya termasuk kategori sangat praktis. Hal ini sesuai dengan pendapat Mudjjo bahwa kepraktisan media ditentukan oleh kemudahan penggunaan media serta respon praktisi pendidikan dan siswa (Roy, dkk., 2022, h. 8946). Berdasarkan hasil penilaian praktisi pendidikan dan respon siswa tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, serta mendukung pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris.

Efektivitas media pembelajaran ditinjau dari peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media berlangsung (Mahmudi & Alena, 2023, h. 14644). Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 50,48 dengan ketuntasan klasikal 35% pada *pretest* menjadi 83,81 dengan ketuntasan klasikal 100% pada *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Lebih lanjut, Analisis *N-Gain* menunjukkan rata-

rata sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori tinggi. Jika ditinjau dari persentase sebesar 72% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon pada pembelajaran bahasa Inggris kelas III SD Negeri 137 Pakkat dengan materi *rooms at school*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 96% dan ahli media sebesar 98% yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kelayakan.
- b. Media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian praktisi pendidikan memperoleh persentase 94%, sedangkan respon siswa memperoleh 86% yang menunjukkan bahwa media praktis dan mudah digunakan, serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- c. Media pembelajaran animasi berbantuan Plotagon terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan klasikal dari 35% pada *pretest* menjadi 100% pada *posttest*, serta nilai *N-Gain* sebesar 0,72 dengan persentase 72% yang masuk dalam kategori efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriyanti, L., Dewi, S., & Kholidin, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Box* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 04, 282–294.
- Eka, F. H., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 2(3), 1–13.
- Febrinita, F., & Balitar, U. I. (2022). Efektivitas Penggunaan Modul Terhadap Hasil Belajar Matematika Komputasi pada Mahasiswa Teknik Informatika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(1), 1–9.
- Hanifah, D. P., Supadmi, Mustafa, Wibowo, S., Wardani, K. D. K. A., Budiyo, A., Pratama, M. P., Sari, M. N., Taufikurrahman, Maliki, R. Z., Ervianti, Wijaya, L., Prihastari, E. B., & Putri, R. A. R. (2024). Teori dan prinsip pengembangan media pembelajaran. In *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Pradina Pustaka
- Husein, B. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Kaaffah, R., Safi'I, I., & Ibrahim, N. (2021). Buku Teks Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII: Buku Teks Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII: Tinjauan Isi, Bahasa, dan Teknik Penyajian. *Journal of Language Learning and Research*, 4(I), 24–36.
- Mahmudi, M. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Video Animasi Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 53 / VI Pasar Masurai II Kabupaten Merangin*. 3, 14632–14646.
- Muzaffar, dkk. (2025). Penerapan media animasi pada pembelajaran matematika di SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 9–17.
- Nafi'a, M. Z. I., Degeng, I. N. S., & Soepriyanto, Y. (2020). Pengembangan multimedia mnteraktif Materi. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(3), 272–281. <https://doi.org/10.17977/um038v3i32020p272>
- Roy, A., Pratama, J., Arifin, Z., & Supardi, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Materi Cuaca untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar. *Basic Education*, 6(5), 8936–8951.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tanjung, S., Ane, L., Sumantri, P., & Mursid, R. (2023). Model Pembelajaran ICARE Berbasis Blended: Literasi Sejarah Pada Mata Kuliah Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 10(2), 87–96.
- Widodo, B. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Sistematis & Komprehensif*. Yogyakarta: Eiga Media