



Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Eva Margaretha Saragih^{1)*}, Syahriani Sirait¹⁾

¹⁾Universitas Asahan

*Corresponding Author: agethaevasaragih@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah digunakannya media animasi berbasis plotagon yang diadakan di SD N 010246 Banjar. Manfaat media animasi yang menarik seperti Plotagon dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi yang menarik dan relevan dengan minat mereka. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian one-group pretest-posttest design. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yakni sampel penelitian yang akan digunakan adalah semua anggota populasi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD N 010246 Banjar yang berjumlah 26 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media plotagon berpengaruh secara signifikan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut di dapat dari hasil pengujian uji hipotesis diperoleh perhitungan $t_{hitung} = 3,559$ dan $t_{tabel} = 1,675$. Dengan $dk = 51$. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $3,559 > 1,675$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media animasi berbasis plotagon untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Animasi Platagon, Hasil Belajar, Matematika.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam perkembangan individu dan masyarakat (Ningrum, 2016). Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan kognitif siswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep pembelajaran (Ruwaida, 2019; Sirait & Keswanto, 2023). Dalam konteks ini, media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah. Dalam era teknologi informasi yang terus berkembang, penggunaan media animasi telah menjadi tren yang semakin populer dalam bidang pendidikan. Animasi memiliki potensi besar untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, memperjelas informasi yang kompleks, dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa (Setiawan et al., 2023). Salah satu alat yang dapat digunakan adalah Plotagon, sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dengan karakter yang berbicara. Pendidikan telah mengalami perubahan signifikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Media animasi merupakan salah satu bentuk TIK yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Susanti, 2021).

Tantangan dalam Proses Pembelajaran saat ini adalah siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami dan menyerap informasi yang disampaikan melalui metode konvensional. Pembelajaran dengan pendekatan yang menarik dan interaktif dianggap mampu mengatasi tantangan ini. Media animasi memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ramdani, 2021). Animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak, menjadikan materi lebih mudah dipahami, dan memotivasi siswa untuk belajar. Plotagon sebagai Media Animasi: Plotagon adalah salah satu platform yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dengan karakter berbicara. Penggunaan Plotagon dalam pendidikan menawarkan fleksibilitas dalam pembuatan konten animasi (Rakhmat, N.D.). Tantangan dalam Penelitian Sebelumnya: Penelitian sebelumnya mungkin telah mengungkapkan hasil yang beragam tentang efektivitas media animasi dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, perlu ada penelitian lebih lanjut yang fokus pada pengaruh penggunaan Plotagon secara khusus. Hasil belajar kognitif adalah aspek penting dalam pendidikan yang berkaitan dengan pemahaman dan pengingatan materi pelajaran (Asriyadin et al., 2018, 2021). Meningkatkan hasil belajar kognitif siswa merupakan tujuan utama dari penggunaan media animasi.

Namun, meskipun potensi positif komedia animasi seperti Plotagon dalam meningkatkan hasil belajar siswa, belum banyak penelitian yang mendalam mengenai pengaruh penggunaannya secara spesifik dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mendalam untuk mengidentifikasi sejauh mana penggunaan media animasi Plotagon dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Penggunaan media animasi berbasis Plotagon yang tepat dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kognitif yang lebih baik melalui visualisasi yang lebih jelas dan interaksi (Rakhmat, n.d.). Kemudian penggunaan media animasi berbasis Plotagon yang tepat dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kognitif yang lebih baik melalui visualisasi yang lebih jelas dan interaksi (Cahyani et al., 2022).

Media animasi adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak atau ilustrasi yang disusun dalam urutan tertentu untuk menciptakan efek gerakan (Putra, 2021). Animasi dapat berupa serangkaian gambar diam yang diperlihatkan secara berurutan dengan kecepatan tinggi, menciptakan ilusi gerakan kepada mata manusia. Media animasi digunakan dalam berbagai konteks, termasuk hiburan, pendidikan, iklan, dan banyak lagi. Media animasi memiliki kemampuan untuk menghidupkan karakter, objek, dan situasi dalam cara yang menarik dan seringkali digunakan untuk tujuan hiburan, pendidikan, promosi, dan berbagai konteks lainnya (Rukmana et al., 2023). Dalam animasi, gambar-gambar yang berbeda ditampilkan dalam urutan cepat, yang menghasilkan persepsi gerakan saat ditampilkan dengan cepat. Ini menciptakan ilusi bahwa objek atau karakter sedang bergerak atau berinteraksi dalam lingkungan tertentu. Media animasi dapat berupa film animasi, video animasi, iklan animasi, permainan video, dan lebih banyak lagi.

Animasi telah menjadi bagian integral dari budaya populer dan memiliki dampak besar dalam industri hiburan dan kreatif. Penggunaan media animasi tidak hanya terbatas pada hiburan, tetapi juga telah diterapkan dalam pembelajaran, simulasi, pengembangan produk, dan berbagai cara lain untuk menyampaikan informasi secara visual dan menarik (Mustaqim, 2017). Dalam pendidikan, media animasi sering digunakan untuk membantu menjelaskan konsep-konsep kompleks, memvisualisasikan ide-ide abstrak, dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Ini dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efektif, karena animasi dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan mudah dicerna.

Berikut adalah beberapa elemen penting dalam media animasi (Retnawati et al., 2021): (1) Gambar Bergerak: Gambar atau ilustrasi digerakkan secara berurutan dalam urutan tertentu untuk menciptakan ilusi gerakan. Setiap gambar disebut sebagai "frame" dan perpindahan cepat antara frame-frame ini menciptakan ilusi gerakan yang mulus. (2) Ilusi Gerakan: Tujuan utama dari media animasi adalah menciptakan ilusi gerakan yang tampak nyata. Ini dicapai dengan mengatur urutan frame-frame secara cermat sehingga mata manusia memprosesnya sebagai gerakan kontinu. (3) Teknik-Teknik Animasi: Terdapat berbagai teknik animasi yang digunakan, termasuk animasi tradisional (frame demi frame), animasi komputer (CGI), stop-motion (memotret objek nyata per frame), dan animasi berbasis vektor. (4) Karakter dan Objek: Animasi dapat melibatkan karakter manusia, hewan, objek, atau bahkan bentuk-bentuk abstrak. Karakter dan objek ini diberikan gerakan dan ekspresi untuk mengkomunikasikan cerita atau pesan. (5) Penggunaan Suara: Audio dan efek suara seringkali digunakan dalam media animasi untuk memberikan dimensi tambahan pada pengalaman. Ini dapat termasuk dialog karakter, musik latar, dan efek suara yang sesuai. (6) Tujuan Komunikasi: Media animasi dapat digunakan untuk menghibur, mendidik, mempromosikan, dan menginformasikan. Dalam konteks pendidikan, animasi sering digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dimengerti. (7) Jenis-Jenis Animasi: Animasi dapat dikelompokkan menjadi berbagai jenis, termasuk animasi 2D (dua dimensi), animasi 3D (tiga dimensi), animasi hibrida (gabungan 2D dan 3D), animasi berbasis vektor, dan lain-lain. (8) Pemanfaatan Luas: Media animasi digunakan dalam berbagai industri, seperti film, televisi, permainan video, iklan, presentasi bisnis, e-learning, dan lain-lain. Kehadirannya yang kuat dalam budaya populer telah memberikan pengaruh besar pada cara kita berkomunikasi dan menerima informasi.

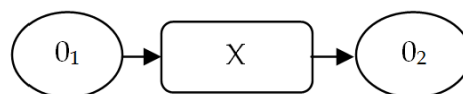
Dalam konteks pendidikan, media animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menjelaskan konsep-konsep yang rumit, menarik perhatian siswa, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Plotagon merupakan sebuah perangkat lunak berbasis animasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi karakter dan cerita dengan mudah (Mufidah et al., 2023). Perangkat lunak ini dirancang untuk membuat proses pembuatan animasi menjadi lebih sederhana dan dapat diakses oleh

berbagai kalangan, termasuk pendidik dan siswa. Berikut adalah manfaat media animasi berbasis Plotagon (Ailulia et al., 2022): (1) Pembuatan Karakter dan Dialog: Plotagon memungkinkan pengguna untuk membuat karakter animasi dengan mengklik dan menarik elemen-elemen, seperti wajah, rambut, pakaian, dan lainnya. Setelah karakter dibuat, pengguna dapat menambahkan dialog dengan mengetikkan teks yang akan diucapkan oleh karakter tersebut. Karakter akan mengucapkan teks dengan suara sintetis yang dapat diatur dalam berbagai nada dan gaya bicara. (2) Pembuatan Cerita: Pengguna dapat mengatur adegan dan merangkai cerita menggunakan antarmuka yang intuitif. Plotagon menyediakan latar belakang, properti, dan gerakan karakter yang dapat dipilih untuk membuat adegan yang sesuai dengan cerita yang ingin diungkapkan. (3) Animasi Otomatis: Salah satu fitur menarik Plotagon adalah kemampuan untuk menghasilkan animasi secara otomatis. Setelah teks dialog ditulis, perangkat lunak ini akan mengubahnya menjadi animasi dengan gerakan karakter yang sesuai. Hal ini memudahkan pengguna yang tidak memiliki latar belakang dalam animasi untuk membuat konten visual yang menarik. (4) Pengaturan Visual: Pengguna dapat menyesuaikan tampilan visual karakter dan adegan sesuai dengan preferensi mereka. Mereka dapat mengubah ekspresi wajah karakter, mengatur posisi dan gerakan tubuh, serta menambahkan efek-efek visual sederhana. (5) Ekspor dan Berbagi: Setelah animasi selesai dibuat, pengguna dapat mengunduhnya dalam format video atau GIF untuk berbagi dengan orang lain. Ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan hasil karyanya dalam berbagai platform, termasuk presentasi, pembelajaran online, media sosial, dan lain-lain. (6) Pemanfaatan dalam Pendidikan (Mubarok & Setiawan, 2023): Plotagon dapat digunakan dalam konteks pendidikan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik, seperti video pengajaran, presentasi animasi, atau cerita interaktif. Penggunaan media animasi seperti Plotagon dapat membantu menggambarkan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih visual dan memotivasi siswa untuk belajar.

Hal yang perlu diingat bahwa Plotagon tetap memberikan nilai tambah dalam membuat animasi yang mudah diakses dan mudah dimengerti. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul „Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” yang akan dilakukan di SD N 010246 Banjar.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 010246 Banjar yang beralamat di jln syeh silau Banjar, Desa Banjar Kecamatan Air Joman Kabupaten Asahan. Adapun pelaksanaannya dilakukan pada bulan September 2023. Penelitian ini termaksud penelitian Eksperimen Semu yang melibatkan 1 kelas kelompok, dengan menggunakan desain one Group Pretest-Posttest Design. Dengan instrument yang digunakan adalah test hasil belajar yang akan di berikan oleh responden sebelum mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi berbasis plotagon. Dan setelah pelaksanaan pembelajaran di akhir siswa kan di berikan test hasil belajar kembali untuk mengukur pengaruh metode yang di ajarkan.



Gambar 1. One Group pretest-Posttest design (Unaradjan, 2019)

Sampel penelitiannya yakni siswa kelas V yang sebanyak 26 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yakni sampel penelitian yang akan digunakan adalah semua anggota populasi. Instrumen penelitian yang digunakan yakni format test dengan menggunakan materi perkalian, meliputi pretest dan posttest sebanyak 10 soal. Untuk mengetahui data dari hasil belajar siswa, peneliti melaksanakan pretest dan posttest. Kelompok akan diberikan sebuah pre-test untuk mengetahui kondisi awal sebelum menerima perlakuan. Post-test untuk menentukan kondisi akhir perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan pada kelompok itu. Prosedur penerapan penelitian ini dimulai dari tahap persiapan dilihat dari kesiapan perangkat pembelajaran, dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan meliputi pemberian pretest sebelum diberikan perlakuan setelah itu diberikan perlakuan penyampaian materi dengan menggunakan media animasi berbasis plotagon. Kemudian diberikan test setelah perlakuan (posttest).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di UPTD SD N 010246 Banjar. Sampel penelitian yaitu kelas IV yang berjumlah 26 siswa. Pada akhir pembelajaran nantinya siswa akan diberikan Posttest yang diberikan berupa soal uraian.

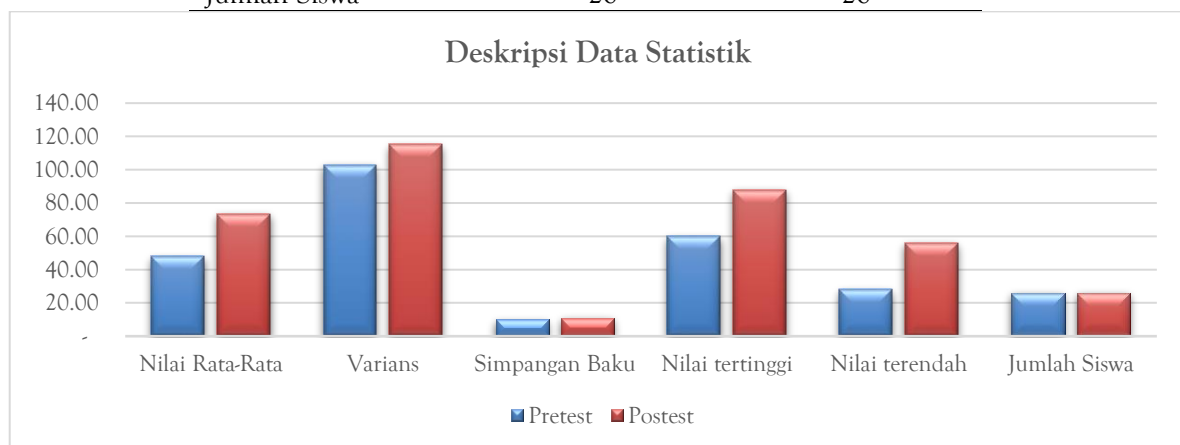
Sebelum diujikan kepada sampel, test tersebut diujikan terlebih dahulu kepada siswa yang dianggap telah mendapatkan pembelajaran materi-materi yang telah diujikan. Pada analisis butir soal yang diujikan sebanyak 10 butir soal pretest dan 10 butir soal postest. Namun sebelum itu instrumen terlebih dahulu diuji validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembedanya.

Untuk uji validitas soal pretes diperoleh jumlah butir soal pretes yang valid sebanyak 6 soal untuk diujikan kepada kelompok sampel. Proporsi tingkat kesukaran pretes yaitu sukar 1 soal, sedang 4 soal, dan mudah 1 soal. Proporsi daya pembeda untuk pretes adalah baik 1 soal, cukup 3 soal, dan jelek 2 soal. Sedangkan untuk uji validitas soal posttes diperoleh jumlah butir soal yang valid sebanyak 6 soal untuk diujikan kepada kelompok sampel. Proporsi tingkat kesukarannya sedang sebanyak 4 soal dan sukar 2 soal. Proporsi daya pembeda untuk postes adalah baik 1 soal, cukup 4 soal, dan jelek 1 soal.

Sebelum melakukan proses pembelajaran, terlebih dahulu diberikan pretes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Berdasarkan analisis data pretes diperoleh deskripsi data seperti pada tabel 1 dan dalam bentuk histogram pada gambar 1.

Tabel 1. Data Statistik Pretest Siswa

Deskripsi Data	Pretest	Postest
Nilai Rata-Rata	47,385	73,538
Varians	102,966	115,298
Simpangan Baku	10,147	10,738
Nilai tertinggi	60	88
Nilai terendah	28	56
Jumlah Siswa	26	26



Gambar 1. Histogram Hasil Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Data Pretes

Pengujian Analisis Data

Uji Normalitas Data Pretes

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors, pada data pretest dan postest. Dari tabel normalitas data tes hasil belajar matematika siswa pada materi perkalian diperoleh $L_0 = 0,1075$ dengan $n = 26$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, maka nilai kritis melalui uji liliefors diperoleh $L_{tabel} = 0,1706$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1075 > 0,1706$, maka terbukti bahwa populasi berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Normalitas Data Pretes

Data	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Pretest	0,1075	0,1706	Berdistribusi Normal

Uji Normalitas Data Postes

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji liliefors yaitu pada data postes. Dari tabel normalitas data tes hasil belajar matematika siswa diperoleh $L_0 = 0,1170$ dengan $n = 26$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, maka nilai kritis melalui uji liliefors diperoleh $L_{tabel} = 0,1706$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1170 < 0,1706$, maka terbukti bahwa populasi berdistribusi normal.

Tabel 3. Uji Normalitas Data Postest

Kelompok	L_0	L_{tabel}	Keterangan
Postest	0,1170	0,1706	Berdistribusi Normal

Uji Homogenitas

Untuk menghitung homogenitas data hasil belajar matematika siswa digunakan statistik uji F yaitu varians terbesar banding varians terkecil.

Tabel 4. Uji Homogenitas

	Varians Terbesar	Varians Terkecil	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Nilai Pretes	102,966	98,746	1,043	1,94	Homogen
Nilai Postes	115,298	108,695	1,061	1,94	Homogen

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga diperoleh kesimpulan bahwa data homogen.

Pengujian Hipotesis Data Penelitian

Pengujian hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diungkapkan dalam penelitian ini dapat diterima atau ditolak. Dari hasil pengujian analisis data diketahui bahwa data penelitian merupakan data yang berdistribusi normal dan homogen, sehingga pengujian hipotesis telah dapat dilakukan menggunakan uji-t, dengan perumusan hipotesisnya adalah :

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

$H_a : \mu_1 > \mu_2$: Terdapat pengaruh penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Tabel 5. Hasil Uji t

t_{hitung}	t_{tabel}	dk
3,559	1,675	51

Dari hasil pengujian uji hipotesis diperoleh perhitungan $t_{hitung} = 3,559$ dan $t_{tabel} = 1,675$. Dengan $dk = 51$. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $3,559 > 1,675$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media animasi berbasis plotagon untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan kata lain penggunaan Plotagon dapat memberikan beberapa potensi manfaat yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu ada beberapa dampak positif penggunaan media plotagon di kelas V SD N 010246 Banjar yaitu dapat memberika visualisasi Konsep dalam hal ini animasi dapat membantu visualisasi konsep yang sulit dipahami melalui metode pembelajaran tradisional. Karakter dan cerita yang dihasilkan dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan cara yang lebih mudah. Selanjutnya dapat menciptakan keterlibatan Siswa sehingga proses menciptakan animasi dengan plotagon dapat meningkatkan aktivitas kreatif seperti ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Manfaat lain dari penggunaan Plotagon memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan multimedia, termasuk penulisan skenario, pilihan karakter, dan pengaturan animasi. Ini dapat menjadi tambahan berharga untuk keterampilan yang dibutuhkan di era digital. Siswa dapat bekerja sama dalam kelompok untuk membuat animasi, mempromosikan kolaborasi dan interaksi antar teman sekelas. Ini dapat meningkatkan keterampilan sosial dan tim mereka. Pembuatan animasi melibatkan unsur kreativitas yang tinggi. Siswa dapat mengembangkan pemikiran kreatif mereka dalam merancang cerita, karakter, dan pengaturan animasi. Plotagon dapat digunakan untuk membuat simulasi atau skenario yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman praktis tanpa risiko nyata. Ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan aplikatif. Penggunaan animasi dapat membantu menciptakan variasi dalam metode pengajaran. Dengan menyajikan materi pembelajaran melalui media yang berbeda, guru dapat mencapai siswa dengan berbagai gaya pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan temuan sebelumnya yaitu (Nurhaura & Zulfadewina, 2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis plotagon berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penerapan Plotagon di Kelas Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Belajar Mengajar. Karena siswa dapat berkonsentrasi pada apa yang disajikan dengan media plotagon, mereka cenderung tidak merasa bosan dengan materi pelajaran, dan lebih cenderung mengembangkan minat untuk belajar lebih banyak secara mandiri. Selanjutnya (Azizah & Habaridota, 2023) menyatakan bahwa berdasarkan analisis data di dapatkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan video animasi berbantuan aplikasi plotagon pada hasil belajar peserta didik kelas V MIS Nurul Islam Pontianak. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest peserta didik sebesar 92,86. Selanjutnya hasil penelitian tersebut juga menyatakan media video animasi memberikan keaktifan peserta didik dan dapat menarik perhatian peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media video dalam pembelajaran dapat dikatakan lebih efektif dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan sehingga peserta didik menjadi lebih memahami materi yang disampaikan dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Selanjutnya penelitian dari (Insiyah & Rukmana, 2022) juga menyatakan bahwa hasil analisis keaktifan siswa didapatkan hasil t_{hitung} (12.913) > t_{tabel} (2,064), demikian juga hasil analisis terhadap tes hasil belajar diperoleh t_{hitung} (14.736) > t_{tabel} (2,064). Berdasarkan hasil analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media plotagon terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Cibuntu 01.

4. SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media plotagon berpengaruh secara signifikan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut di dapat dari hasil pengujian uji hipotesis diperoleh perhitungan $t_{hitung} = 3,559$ dan $t_{tabel} = 1,675$. Dengan $dk = 51$. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $3,559 > 1,675$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Hal tersebut dikarenakan dampak positif dari penggunaan media plotagon itu sendiri yaitu plotagon dapat meningkatkan keterlibatan siswa sehingga dapat menciptakan aktivitas kreatif yang dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti ingin mengucapkan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, kepada keluarga, kepada Yayasan universitas asahan yang telah memberikan bantuan dana internal, dan semua orang yang ikut serta dalam penelitian ini, terutama kepala sekolah, guru, dan siswa-siswi SD Negeri 010246 Banjar.

Daftar Pustaka

- Ailulia, R., Saidah, P. N., & Sutriani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 47-56.
- Asriyadin, A., Puspitasari, I., & Susilawati, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Software Phet Sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau dari Kemampuan Awal Siswa Kelas X IPA SMA Negeri 1 Palibelo Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 8(1), 29-38.
- Asriyadin, A., Yulianci, S., Kaniawati, I., & Liliawati, W. (2021). Improving student character and learning outcomes through a neuroscience approach based on local wisdom. *AIP Conference Proceedings*, 2330(1).
- Azizah, R. D., & Habaridota, M. L. B. B. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN APLIKASI PLOTAGON TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MI NURUL ISLAM PONTIANAK. *Jurnal Karya Ilmiah Pendidik Dan Praktisi SD&MI (JKIPP)*, 2(2), 144-163.
- Cahyani, N. M. D., Dewantara, I. P. M., & Wirahyuni, K. (2022). PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPANASI PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 MELAYA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(4), 417-426.
- Insiyah, L. W., & Rukmana, D. (2022). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STAD BERBANTUAN

MEDIA PLOTAGON TERHADAP KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD.
PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN, 11(2).

- Mubarok, H., & Setiawan, W. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi Menggunakan plotagon studio pada materi peluang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(4).
- Mufidah, A., Agustina, W. L., & Ekapti, R. F. (2023). DE-ASIGION (DIGITAL PLOTAGON ANIMATION VIDEO) AS A MIDDLE SCIENCE LEARNING MEDIA TO AVOID SDGS 2030. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 4(1).
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).
- Ningrum, E. (2016). Pengembangan sumber daya manusia bidang pendidikan. *Jurnal Geografi Gea*, 9(1).
- Nurhaura, S. E., & Zulfadewina, Z. (2022). PENGARUH MEDIA PLOTAGON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI KALOR DI SDN CIBUNTU 01. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 11(2).
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- RAKHMAT, N. U. R. (n.d.). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SAINS TEMA BUMIKU MENGGUNAKAN PENDEKATAN STEAM BERBASIS PLOTAGON*.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi (Vol. 1)*. Rinda Fauzian.
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 5(1), 35–44.
- Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Aryanto, D., Nur'Aini, I., Ardiansyah, W., Adhicandra, I., & Setiawan, Z. (2023). *DUNIA MULTIMEDIA: Pengenalan dan Penerapannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ruwaida, H. (2019). Proses kognitif dalam taksonomi bloom revisi: analisis kemampuan mencipta (c6) pada pembelajaran fikih di mi miftahul anwar desa banua lawas. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51–76.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sirait, S., & Keswanto, F. (2023). Pengaruh Course Review Horay Berbantuan Aplikasi Matrix Operations Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC*, 8(1), 25–30.
- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Penerbit NEM.
- Unaradjan, D. D. (2019). *Metode penelitian kuantitatif*. Penerbit Unika Atma Jaya Jakarta.