

Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Plotagon Berbasis *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar

Fauziah Novita Sari¹ Risda Amini²

¹⁻² Pendidikan Guru Sekolah dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning Media , Plotagon , Project Based Learning, 4-D</i>	<i>The purpose of this development is to develop valid and practical learning media using the Plotagon application based on Project Based Learning in integrated thematic learning in Class III SD using the 4D development model. Step 4D is to define (define), design (design), develop (develop) and disseminate (disseminate). The learning media uses the Plotagon application based on Project Based Learning for integrated thematic learning that is adjusted appropriately through validity and practicality tests. The results of the validity test of learning media using a project-based learning plotagon in integrated thematic learning for class III SD which were validated by material experts, linguists and media experts were declared valid with an average of 92.9% using a validator. While the results of the practicality test of learning media using a project-based learning plotagon in the pilot school were 92.3% for teacher responses and 93.75% for student responses. The results of the practicality test in the research schools were 95.83% for teacher responses and 93.78% for student responses. Thus, the use of learning media using a project-based learning plotagon in integrated thematic learning in grade III SD is valid and practical to use in the learning process.</i>
	ABSTRAK

Kata Kunci :Media Pembelajaran, Plotagon,Project Based Learning, 4-D	Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis menggunakan aplikasi <i>Plotagon</i> berbasis <i>Project Based Learning</i> pada pembelajaran tematik terpadu di Kelas III SD dengan menggunakan model pengembangan 4D. Langkah 4D adalah untuk mendefinisikan (<i>define</i>), merancang (<i>design</i>), mengembangkan (<i>develop</i>) dan menyebarluaskan (<i>disseminate</i>). Media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Plotagon</i> berbasis <i>Project Based Learning</i> untuk pembelajaran tematik terpadu yang disesuaikan secara tepat melalui uji validitas dan kepraktisan. Hasil uji validitas media pembelajaran menggunakan <i>plotagon</i> berbasis <i>project based learning</i> pada pembelajaran tematik terpadu kelas III SD yang divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dinyatakan valid dengan rata-rata 92,9% menggunakan validator. Sedangkan hasil uji praktikalitas media pembelajaran menggunakan <i>plotagon</i> berbasis <i>project based learning</i> di sekolah uji coba adalah 92,3% untuk tanggapan guru dan 93,75% untuk tanggapan peserta didik. Hasil uji kepraktisan di sekolah penelitian adalah 95,83% untuk tanggapan guru dan 93,78% untuk tanggapan peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran menggunakan <i>plotagon</i> berbasis <i>project based learning</i> dalam pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD ini valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
Corresponding author : fauziahnovita2730@gmail.com	JBES 2022

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang terjadi pada saat ini mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Cholik (2017) yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan warna baru dalam dunia pendidikan serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan pendidikan.

Pada abad ke-21 ini, dengan teknologi yang semakin canggih kita dituntut untuk menerapkan kurikulum yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi(Andriani, 2020)

Kurikulum memiliki peran yang sangat penting dalam bidang pendidikan. Kurikulum dijadikan sebagai acuan bagi pihak-pihak yang terkait baik secara langsung maupun tidak langsung seperti

kepala sekolah, guru, pengawas, orangtua dan masyarakat serta peserta didik itu sendiri agar terlaksananya proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran (Amini, 2017).

Salah satu upaya pemerintah dalam menyeimbangkan perkembangan zaman dengan dunia pendidikan adalah diterapkannya kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik diharapkan mampu melakukan pemecahan masalah sendiri serta berpikir kritis. Dengan diterapkannya kurikulum 2013 diharapkan dapat membentuk karakter yang positif dalam diri peserta didik.

Dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki peran yang cukup penting dan tanpa media, komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak berjalan dengan optimal (Rahmah & Arwin,2021). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara kreatif kepada peserta didik dan

dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Untuk menunjang proses pembelajaran , pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk guru terapkan (Fitri dan Lena, 2021).

Dengan adanya penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan salah satunya sebagai media pembelajaran diharapkan dapat mendukung pemahaman peserta didik dalam pembelajaran (Masniladevi, dkk, 2019). Hal ini agar dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara di kelas III SD Negeri 02 Percontohan Bukittinggi pada tanggal 17 dan 18 November 2021 pembelajaran di SD Negeri 02 Percontohan Bukittinggi, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran terkait media pembelajaran yang digunakan pada tema 3 “Benda di Sekitarku” sub tema 3 “Perubahan Wujud Benda” pembelajaran 3. Di sekolah disediakan fasilitas berupa LCD proyektor dan laptop yang bisa guru gunakan untuk menampilkan media pembelajaran, tetapi

belum digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi karena hanya mengambil gambar dari buku tema saja, jikapun ada guru sudah mengikuti perkembangan IPTEK dalam penggunaan media pembelajaran namun hanya sekedar menampilkan buku tema elektronik.

Kemudian peneliti juga melakukan observasi dan wawancara di SDN 23 Guguk Randah pada tanggal 19 dan 20 November 2021, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan hasilnya, yaitu guru masih menggunakan media gambar, benda-benda di sekitar serta belum menggunakan media yang bervariasi karena hanya berpedoman pada buku tema. Selain itu peneliti juga melakukan observasi dan wawancara pada tanggal 15 dan 16 Maret 2022 di SDN 07 Teladan diketahui bahwa guru menggunakan media berupa buku tema dan benda disekitar peserta didik. Media yang digunakan guru belum mampu menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran guru masih

menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan. Hal ini sangat disayangkan karena sekarang telah banyak teknologi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran namun tidak dimanfaatkan sebagaimana mestinya. Permasalahan tersebut berdampak bagi peserta didik, diantaranya yaitu: (1) Peserta didik kurang memahami apa yang diajarkan guru (2) kurang aktifnya peserta didik dalam menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan guru (3) peserta didik didalam kelas terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran (4) aktivitas peserta didik kurang terlaksana, terlihat ada peserta didik yang ribut sehingga peserta didik kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada disekolah, contohnya media video pembelajaran menggunakan LCD proyektor untuk menampilkannya. Video adalah media pembelajaran yang paling efektif dalam menyampaikan sebuah

informasi. Hal ini dikarenakan dalam video disajikan audio dan visual yang memuat materi yang akan diajarkan. Penerapan video dalam pembelajaran dapat memberikan sebuah pengalaman baru. Guru dapat memanfaatkan beberapa aplikasi dalam membuat video diantaranya *powtoon*, *plotagon*, *videoscribe*, dan sebagainya. Aplikasi ini bisa digunakan guru dalam membuat video sebagai media dalam penyampaian materi pembelajaran. Pesan yang disampaikan akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Hamdanah, dkk (2021) media pembelajaran animasi menggunakan *plotagon* dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik karena memberikan suatu ilustrasi yang berkaitan dengan materi yang diajarkan. Menurut Sholihatin (2020) Aplikasi *plotagon* merupakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk menuangkan seluruh imajinasi, menciptakan semua video-video 3D yang kreatif dan menyenangkan dan dapat menggunakan karakter yang cukup banyak serta bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 3 di SDN 02 Percontohan Bukittinggi, SDN 23 Guguak Randah dan SDN 07 Teladan disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan kurang efektif sehingga peserta didik kurang tertarik dan juga merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran. Contohnya dengan penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran, dimana guru lebih dominan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru. Hasilnya peserta didik hanya dapat menguasai materi secara teoritis saja namun kurang terampil dalam memecahkan masalah secara mandiri. Oleh sebab itu, seharusnya perkembangan teknologi yang pesat dapat dimanfaatkan secara optimal bagi guru untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Sehingga diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan peneliti melihat perlu dikembangkannya media pembelajaran

berbasis model pembelajaran yang efektif dan dapat memecahkan masalah pembelajaran tersebut. Alternatif tindakan yang dapat diambil adalah pemilihan model. Model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu *Project Based Learning* yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik belajar secara mandiri, meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah secara mandiri dan berkelompok dan dapat mendorong peserta didik dalam meningkatkan keterampilannya. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran menggunakan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (dalam Sutarti & Irawan, 2017 : 12) dengan langkah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penulisan ini menggunakan model pengembangan 4-D dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Plotagon Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran**

Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar”

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang diperoleh adalah: 1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran menggunakan *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar yang valid? 2) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran menggunakan *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar yang praktis

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dengan kualitas valid dan praktis. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran menggunakan aplikasi *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam

penelitian ini adalah model 4D. Model 4D terdiri dari empat tahap yaitu: *define*, *design*, *develop*, *disseminate*.

Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 29,30 dan 31 Mei 2022 untuk sekolah uji coba dan 2 dan 3 Juni 2022 untuk sekolah penelitian. Subjek penelitian adalah 5 ahli media, 1 orang guru kelas III di SD Negeri 02 Percontohan, satu orang guru kelas III di SD Negeri 10 ATTS, 25 orang peserta didik kelas III di SD Negeri 02 Percontohan dan 26 orang peserta didik kelas III di SD Negeri 10 ATTS. Desain penelitian yang digunakan adalah desain penelitian pengembangan model 4D tahap I yaitu *define*, tahap II yaitu *design*, tahap III yaitu *develop*, dan tahap IV yaitu *disseminate*.

Tahap pendefinisian (*define*) untuk mendefinisikan syarat pembelajaran dimulai dengan analisis tujuan media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahapan Perancangan (*design*). Tujuan tahap ini adalah menyiapkan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan adalah merancang media pembelajaran yang

dirancang untuk kelas III SD, pada tema 8 subtema 3, pembelajaran 1,3 dan 5 .

Tahap Pengembangan (*develop*). Tahap ini menghasilkan media pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan para ahli.

Tahap Penyebaran (*disseminate*). Tahap ini menyebarkan produk LKPD yang telah dibuat ke sekolah lain yaitu SD 01 Benteng Pasar Atas agar produk media pembelajaran tersebut bisa digunakan dan dimanfaatkan oleh sekolah selain sekolah uji coba dan sekolah penelitian.

Jenis data yang diambil dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif, yaitu data hasil uji validitas dan praktikalitas. Data pertama berupa hasil validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang diberikan kepada validator, yaitu dosen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Data kedua diperoleh pada pelaksanaan uji coba. Pada uji coba ini diambil data serupa hasil uji praktikalitas yaitu, respon guru dan respon peserta didik.

Instrumen pengumpulan data berfungsi untuk mendapatkan data-data yang akan dianalisa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar validasi dan angket praktikalitas (respon guru dan respon peserta didik). Lembar validasi yang digunakan, merupakan lembar validasi untuk ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Angket yang digunakan meliputi angket untuk respon guru dan respon peserta didik. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang berarti responden harus memilih jawaban yang tersedia, skala yang digunakan adalah skala *Likert* dengan skala ukur 4.

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi LKPD tematik terpadu oleh para ahli. Data yang diambil dari pelaksanaan uji coba berupa data kepraktisan media pembelajaran menggunakan aplikasi *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD. Data yang sudah diperoleh kemudian dianalisis sebagai berikut:

1. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran

Data hasil analisis media pembelajaran tematik terpadu yang diperoleh, dianalisis terhadap seluruh aspek yang disajikan dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala *Likert*.

Tabel 1 Skala Penilaian Validasi

Kategori	Skor
Perlu perbaikan	1
Cukup Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Modifikasi dari Riduwan (2019 : 89)

Setelah melakukan penilaian oleh para validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah mencari rata-rata skor penilaian. Kriteria yang diberikan dalam pengambilan keputusan validitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu, yaitu:

Tabel 2 Kategori Kelayakan

Rentang	Kategori
---------	----------

81,26-100,00	Valid
62,51- 81,25	Cukup valid
43,76- 62,50	Kurang valid
25,00- 43,73	Tidak valid

Modifikasi dari Fauda (2015:859)

Untuk mengatur perhitungan validitas yang digunakan rumus dari Siregar (2017 : 22) sebagai berikut:

$$X = \sum xi / n$$

Keterangan:

X : Rerata

$\sum xi$: Jumlah nilai validator

n : Jumlah skor yang maksimum

2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Teknik analisis praktikalitas kegunaannya yaitu untuk menganalisis data pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan angket respon peserta didik terhadap proses pembelajaran yang analisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik seperti tabel 3 berikut:

Tabel 3 Skala penilaian Angket Guru dan Peserta Didik:

Rentang	Konversi
1	Tidak setuju
2	Kurang setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju

Modifikasi Dimiyati(2013:161)

Setelah melakukan pengamatan keterlaksanaan angket respon guru dan angket respon peserta didik, maka tahap selanjutnya adalah mencari rata-rata skor penilaian praktikalitas media pembelajaran. Kriteria yang diberikan dalam pengambilan nilai praktikalitas media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu, adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Skala Kepraktisan Media Pembelajaran

Rentang %	Kategori
0 % - 25 %	Tidak Praktis

>25% - 50%	Kurang Praktis
>50% - 75%	Cukup Praktis
>75%- 100%	Praktis

Rahmat dan Irfan (2019 : 51)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD dirancang menggunakan model pengembangan 4D

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

a. Analisis Ujung Depan

Tahap ini diawali dengan menganalisis masalah yang ditemui dengan melakukan observasi dan wawancara ke sekolah. Hasil observasi dan wawancara ditemukan permasalahan belum dikembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran masih dalam bentuk sederhana yaitu berupa gambar yang ada pada buku tema..

b. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan tujuan mengkaji karakteristik peserta didik di sekolah dasar serta proses perkembangannya..

c. Analisis Konsep

Dilakukannya analisis konsep yaitu untuk mengidentifikasi konsep-konsep utama dalam media pembelajaran di kelas III SD. Tahapan ini dapat dilakukan dengan menganalisis KI dan KD.

d. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis perumusan tujuan pembelajaran pada bagian ini yang dianalisis adalah penurunan indikator ke tujuan pembelajaran.

2. Tahapan Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini peneliti merancang media pembelajaran pada pembelajaran tematik terpadu. Media pembelajaran ini dirancang untuk membantu dan memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran tematik terpadu. Media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan materi pembelajaran yang mengacu pada analisis KI, KD dan indikator yang

sudah dirumuskan. Media pembelajaran yang dikembangkan dibuat menggunakan aplikasi *Plotagon* berbasis *project based learning* sehingga media pembelajaran tidak hanya berpaku pada tulisan saja, namun juga bisa ditambahkan video, gambar/animasi, dan fitur-fitur lainnya yang tersedia.

3. Tahapan Pengembangan (Develop)

Pada tahap pengembangan Lembar media pembelajaran menggunakan aplikasi *plotagon* berbasis *project based learning* yang sudah dirancang, kemudian dilakukan validasi oleh para ahli dengan cara memberikan angket dan media pembelajaran yang sudah dirancang untuk dapat dinilai. Setelah mendapatkan hasil validasi dan saran serta masukan dari para ahli maka dilakukan revisi, setelah dilakukan revisi dan dinyatakan layak oleh validator. Selanjutnya dilakukan uji coba produk pada kelas III SDN 02 percontohan, dilanjutkan dengan penelitian di SDN 10 ATTS untuk melihat praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kepraktisan media pembelajaran

yang dikembangkan. Adapun tahapan pengembangan adalah:

a. Validasi media pembelajaran

Tahapan validasi ini dilakukan setelah peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi dan saran dari validator, media pembelajaran tematik terpadu kemudian direvisi. Hasil revisi digunakan untuk perbaikan media pembelajaran tematik terpadu yang telah dibuat untuk memasukan saran yang diberikan oleh validator. Sehingga, menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu yang valid.

Tabel 5 Hasil Validasi LKPD

No	validator	Perse- ntase	Ket
1	Validator materi Bahasa Indonesia	92,5 %	Valid

2	Validator materi SBdP	92,5 %	Valid
3	Validator materi Matematika	95%	Valid
4	Validator materi PPKn	92,5 %	Valid
5	Validator Bahasa	95%	Valid
6	Validator media	90%	Valid
Rata-rata keseluruhan		92,9 %	Valid

- b. Praktikalitas media pembelajaran
- Produk akhir yang sudah divalidasi dan direvisi, kemudian dilakukan uji coba skala terbatas di kelas yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan kelas penelitian. Uji coba skala terbatas dilakukan di SD Negeri 02 Percontohan. Subjek uji coba sebanyak 25 orang peserta didik dan satu guru kelas

III. Tujuan dilakukan uji coba ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk yang telah dikembangkan.

Tabel 6 Hasil Praktikalitas Respon Guru di Sekolah Uji Coba.

No	Nama Guru	Skor Penilaian					
		1	2	3	4	5	6
1	Guru I	3	4	4	3	4	4
Jumlah		22					
Rata-rata		92,3%					

Tabel 7 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik di Sekolah Uji Coba.

Kls	Jmlh Peserta Didik	Jmlh Skor	Jmlh Skor Maks	Rata-rata
III	25	750	800	93,75% P

Tabel 8 Hasil Praktikalitas Respon Guru di Sekolah Penelitian

No	Nama Guru	Skor Penilaian					
		1	2	3	4	5	6
1	Guru I	4	4	4	3	4	4
Jumlah		23					
Rata-rata		95,83%					

Tabel 7 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik di Sekolah Penelitian.

Kls	Jmlh Peserta Didik	Jmlh Skor	Jmlh Skor Maks	Rata-rata
III	26	780	832	93,7 % P

3. Tahapan Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap *dissemination* dilakukan dengan cara sosialisasi media pembelajaran melalui penyebaran dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Penyebaran ini dimaksudkan untuk memperoleh respon, umpan balik terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Peneliti melakukan penyebaran media

pembelajaran di satu sekolah yaitu SDN 01 Benteng Pasar Atas

Tabel 6 Hasil Praktikalitas Respon Guru

No	Nama Guru	Skor Penilaian					
		1	2	3	4	5	6
1	Guru I	4	4	4	3	4	4
Jumlah		23					
Rata-rata		95,83%					

Tabel 7 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik

Kls	Jmlh Peserta Didik	Jmlh Skor	Jmlh Skor Maks	Rata-rata
III	26	782	832	93,90 % P

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini:

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Plotagon* Berbasis *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di kelas III Sekolah Dasar” pada aspek materi bahasa Indonesia mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori valid, materi SBdP mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori valid, aspek materi matematika mendapatkan persentase 95% dengan kategori valid, aspek materi PPKn mendapatkan persentase 92,5% dengan kategori valid, kemudian aspek media mendapatkan persentase 90 % dengan kategori valid dan aspek bahasa mendapatkan persentase 95 % dengan kategori valid. Nilai rata-rata keseluruhan validasi 92,9 % dengan kategori valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan.

2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran tematik terpadu menggunakan aplikasi *plotagon* berbasis *project based learning* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh guru dan juga peserta didik kelas III sekolah dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 92,3% untuk respon guru dan 93,75% untuk respon peserta didik. Sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 95,83% untuk respon guru dan 93,78% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tematik terpadu menggunakan *plotagon* berbasis *project based learning* sudah layak untuk digunakan di lapangan.

REFERENSI

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107
- Amini, R. (2017). The Development of Integrated Learning Based Students' book to Improve Elementary School Students' competence. *Unnes Science Education Journal*, 6(2).
- Andriani, W. (2020, December 8). Pentingnya Perkembangan Pembaharuan Kurikulum Dan Permasalahannya.
- Cholik, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 2(6), 21-30.
- Fitri, E. D., & Lena, M. S. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Sifat-Sifat Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan di Kelas IV SD . Wilayah II Kabupaten Pasaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4337-4380.
- Hamdanah, H., Mansur, H., & Ahmad, K. I. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Plotagon Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Journal Of Instructional Technology*, 2(1), 77-84.
- Masniladevi, M., Helsa, Y., & Syarif, I. M. (2019). Media Edugames Berbasis Android terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis pada Pembelajaran Penyajian Konsep matematis pada Pembelajaran Penyajian Data di Kelas IV SD. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 7(1).
- Rahmah, D. A., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Studies*, 4(1), 2011-2023.
- Sholihatin, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 6(6), 320-326.
- Sutarti, Tatik & Edi Irawan. Kiat Sukses Meraih Hibah Penulisan Pengembangan. Yogyakarta: Cv Budi Utama.