

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN *PLOTAGON* BERBASIS  
*PROJECT BASED LEARNING* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**OLEH  
FAUZIAH NOVITA SARI  
NIM 18129112**

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**PERSETUJUAN SKRIPSI**

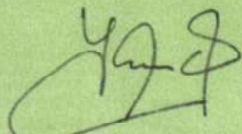
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN *PLOTAGON* BERBASIS  
*PROJECT BASED LEARNING* PADA  
PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU  
DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

Nama : Fauziah Novita Sari  
NIM/BP : 18129112/2018  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

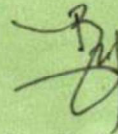
Padang, Agustus 2022

Mengetahui,  
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd  
NIP. 19601202 198803 2 001



Dr. Risda Amini, M.P  
NIP. 19630831 198903 2 003



## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

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

Nama : Fauziah Novita Sari

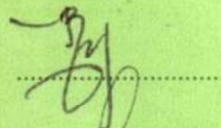
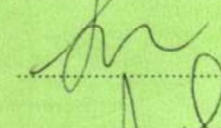
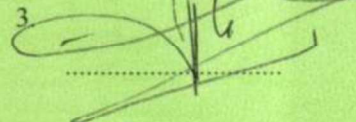
NIM/BP : 18129112/2018

Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Risda Amini, MP	1. 
2. Anggota	: Mai Sri Lena, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Masniladevi, S.Pd.,M.Pd	3. 

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fauziah Novita Sari  
NIM/BP : 18129112/2018  
Program Studi : S1  
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Negeri Padang  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Plotagon*  
Berbasis *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik  
Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat dan penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan demikian ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 26 Agustus 2022

Saya yang menyatakan



Fauziah Novita Sari

NIM. 18129112

## ABSTRAK

**Fauziah Novita Sari. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Plotagon* Berbasis *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar . Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran serta media pembelajaran yang kurang bervariasi. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih berbentuk cetak, tampilannya yang kurang menarik membuat peserta didik menjadi jenuh sehingga motivasi belajar menjadi menurun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan model pengembangan 4-D. Proses penelitian menggunakan model 4-D ini terdiri dari empat langkah yaitu: *define, design, develop, and disseminate*. Media pembelajaran yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Untuk praktikalitas produk dilakukan dengan pengisian angket respon guru dan angket respon peserta didik. Subjek uji coba produk di SDN 02 Percontohan dan subjek penelitian produk di SDN 10 ATTS.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang divalidasi dinyatakan valid dengan rata-rata penilaian validator 92,9 %. Berdasarkan respon guru dan respon peserta didik di sekolah uji coba dapat diketahui bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran tematik terpadu sangat praktis dengan nilai rata-rata 92,3% dan 93,75%. Sedangkan persentase respon guru dan respon peserta didik di sekolah penelitian terhadap media pembelajaran tematik terpadu praktis dengan nilai rata-rata 95,83% dan 93,78%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III SD yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media pembelajaran, *Plotagon*, *Project Based Learning*, 4-D

## KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Plotagon* Berbasis *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku Kepala

Departemen dan Sekretaris Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini.

2. Bapak Drs. Zuardi, M.Si selaku Koordinator UPP IV yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Risda Amini, MP selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Mai Sri Lena, M.Pd dan Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang telah memberikan ilmu, arahan, kritikan dan saran yang berharga untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Nur Azmi Alwi selaku validator ahli materi bahasa dan ahli bahasa, Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku validator ahli materi SBdP, Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd., Ph.D selaku validator ahli materi matematika, Bapak Hasmai Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli materi PPKn, dan Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media yang telah meluangkan waktu, memberikan koreksi, masukan dan juga saran perbaikan sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Dra. Sri Ramayenti selaku kepala sekolah dan Bapak Syafda, W.M

S.Pd selaku guru kelas III di SDN 02 Percontohan yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melaksanakan uji coba produk media pembelajaran tematik terpadu yang peneliti kembangkan.

8. Bapak Nofiar Arif, S.Pd. selaku kepala sekolah dan Ibu Yulia Prima Dewi S.Pd selaku guru kelas III di SDN 10 ATTS yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Terima kasih yang tak terhingga dan penuh rasa hormat peneliti sampaikan kepada kedua orangtua tercinta, Ayahanda Hendri Fatman, Ibunda Nursimah, dan adik-adik tersayang Nurul Aini, Zira Tunisa, Ahmad Iqbal dan Muhammad Hasbi yang senantiasa dengan tulus, ikhlas, sabar dan penuh rasa kasih sayang mendo'akan, memotivasi serta memberikan seluruh dukungannya baik moril maupun material sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Orang terdekatku Meilani Permata Sari. Nadhillatul Chairat, Adinda Nisa Vallery, Yessy Afriliani, Nila Septiani, serta Bunda Adinda yang sudah membantu memberikan dukungan, semangat, motivasi, tempat berbagi dan saling berdiskusi selama masa-masa perkuliahan sampai menyusun skripsi ini. Serta teman-teman seksi 18 Bkt 11, angkatan 2018 PGSD FIP UNP, kakak dan adik tingkat yang bernaung dibawah satu atap perjuangan, senasib dan sepenanggungan yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga ukhwah tetap terus berjalan diantara kita.



11. Diri saya sendiri yang mau dan mampu bertahan, berjuang, berusaha sekuat yang saya bisa, tidak menyerah walau banyak rasa dan godaan yang datang, terima kasih karena sudah bersedia untuk tetap kuat.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan, dorongan dan do'a yang telah Bapak, Ibu dan teman-teman berikan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Aamiin ya Rabbal 'alamin.*

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan Pendidikan.

Padang,  
Peneliti

2022

Fauziah Novita Sari

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Pengembangan .....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
E. Manfaat Pengembangan .....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
G. Definisi Istilah .....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>12</b>
A. Landasan Teori .....	12
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	12
2. <i>Plotagon</i> .....	17
3. Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	21
4. Pembelajaran Tematik Terpadu.....	29
5. Lingkup Pembelajaran Tematik Terpadu .....	32
6. Implikasi Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Plotagon</i> dalam Pembelajaran.....	36
B. Penelitian yang Relevan .....	37
C. Kerangka Berpikir .....	40

<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>42</b>
A. Model Pengembangan .....	42
B. Prosedur Pengembangan .....	44
1. Studi Pendahuluan .....	44
2. Pengembangan Model .....	44
C. Uji Coba Produk.....	50
1. Subjek Uji Coba.....	50
2. Jenis Data .....	50
3. Instrumen Pengumpulan Data .....	51
4. Teknik Analisis Data .....	54
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	57
1. Penyajian Produk Hasil Pengembangan .....	57
B. Analisis Data .....	66
1. Analisis Data Uji Validitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	66
2. Analisis Data Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu .....	82
C. Revisi Produk .....	90
1. Hasil Revisi Validasi Ahli Materi.....	90
2. Hasil Revisi Validasi Ahli Media .....	93
D. Pembahasan .....	94
1. Validitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu .....	94
2. Praktikalitas Media Pembelajaran Tematik Terpadu .....	96
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>98</b>
A. Kesimpulan .....	98
B. Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>104</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Ahli Materi.....	51
Tabel 3.2 Instrumen Ahli Bahasa.....	52
Tabel 3.3 Instrumen Ahli Media .....	52
Tabel 3.4 Instrumen Angket Respon Guru .....	53
Tabel 3.5 Instrumen Angket Respon Peserta Didik .....	53
Tabel 3.6 Kualifikasi Validitas Media Pembelajaran .....	54
Tabel 3.7 Kategori Validitas Pengembangan Media Pembelajaran.....	55
Tabel 3.8 Konversi Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran.....	56
Tabel 3.9 Skala Nilai Kepraktisan .....	56
Tabel 4.1 Daftar Nama Validator Ahli Materi, Ahli Bahasa dan Ahli Media .....	65
Tabel 4.2 Hasil Uji Validasi Aspek Materi Bahasa Indonesia.....	67
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Awal Aspek Materi SBdP .....	68
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Akhir Aspek Materi SBdP .....	70
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Awal Aspek Materi Matematika .....	71
Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Akhir Aspek Materi Matematika .....	73
Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Awal Aspek Materi PPKn.....	74
Tabel 4.8 Hasil Uji Validasi Akhir Aspek Materi PPKn .....	76
Tabel 4.9 Hasil Uji Validasi Aspek Bahasa .....	77
Tabel 4.10 Hasil Uji Validasi Awal Aspek Media.....	78
Tabel 4.11 Hasil Uji Validasi Akhir Aspek Media.....	80
Tabel 4.12 Persentase Validasi Media Pembelajaran Tematik Terpadu	



Keseluruhan.....	81
Tabel 4.13 Analisis Hasil Angket Respon Guru Sekolah Uji Coba.....	84
Tabel 4.14 Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Uji Coba .....	85
Tabel 4.15 Analisis Hasil Angket Respon Guru Sekolah Penelitian .....	87
Tabel 4.16 Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Penelitian.....	88
Tabel 4.17 Analisis Hasil Angket Respon Guru Sekolah Penyebaran .....	88
Tabel 4.18 Analisis Hasil Angket Respon Peserta Didik Sekolah Penyebaran .....	89
Tabel 4.19 Revisi Ahli Materi.....	90
Tabel 4.20 Revisi Ahli Media.....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Plotagon</i> .....	19
Gambar 2.2 Tampilan Untuk Membuat <i>Scene</i> .....	19
Gambar 2.3 Tampilan Untuk Pemilihan <i>Background</i> .....	19
Gambar 2.4 Tampilan Untuk Menambahkan Aktor .....	20
Gambar 2.5 Tampilan Untuk Memilih atau Membuat Karakter.....	20
Gambar 2.6 Tampilan Untuk Membuat Narasi atau Alur.....	20
Gambar 2.7 Tampilan Untuk Merender Video .....	21
Gambar 2.8 Tampilan Untuk Memilih Resolusi dan Menyimpan Video .....	21
Gambar2.9 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Plotagon</i> Berbasis <i>Project Based Learning</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar .....	41
Gambar 3.1 Kegiatan Pembelajaran Saat Melakukan Observasi.....	44
Gambar 3.2 Alur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Plotagon</i> Berbasis <i>Project Based Learning</i> Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar .....	49
Gambar 4.1 Aplikasi <i>Plotagon</i> .....	61
Gambar 4.2 Tampilan Awal <i>Plotagon</i> .....	62
Gambar 4.3 Tampilan Untuk Membuat <i>Scene</i> .....	62
Gambar 4.4 Tampilan Untuk Pemilihan <i>Background</i> .....	62

Gambar 4.5 Tampilan Untuk Menambahkan Aktor .....	63
Gambar 4.6 Tampilan Untuk Memilih atau Membuat Karakter.....	63
Gambar 4.7 Tampilan Untuk Membuat Narasi Atau Alur.....	63
Gambar 4.8 Tampilan Untuk Merender Video .....	64
Gambar 4.9 Tampilan Untuk Memilih Resolusi dan Menyimpan Video .....	64
Gambar 4.10 Tampilan Materi SBdP Sebelum Revisi.....	91
Gambar 4.11 Tampilan Materi SBdP Setelah Revisi.....	91
Gambar 4.12 Tampilan Materi SBdP Sebelum Revisi.....	91
Gambar 4.13 Tampilan Materi SBdP Setelah Revisi.....	91
Gambar 4.14 Tampilan Materi Matematika Sebelum Revisi.....	92
Gambar 4.15 Tampilan Materi Matematika Setelah Revisi.....	92
Gambar 4.16 Tampilan Materi PPKn Sebelum Revisi .....	92
Gambar 4.17 Tampilan Materi PPKn Setelah Revisi.....	92
Gambar 4.18 Tampilan Media Sebelum Revisi .....	93
Gambar 4.19 Tampilan Media Setelah Revisi .....	94

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tampilan Media Pembelajaran Menggunakan Plotagon Berbasis Project Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar .....	105
Lampiran 2. RPP Kelas III Subtema 8 Pembelajaran 1 .....	112
Lampiran 3. RPP Kelas III Subtema 8 Pembelajaran 3 .....	122
Lampiran 4. RPP Kelas III Subtema 8 Pembelajaran 5 .....	131
Lampiran 5. Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Materi Bahasa Indonesia .....	140
Lampiran 6. Lembar Angket Validasi Awal Media Pembelajaran Aspek Materi SBdP.....	143
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Akhir Media Pembelajaran Aspek Materi SBdP.....	146
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Awal Media Pembelajaran Aspek Materi Matematika.....	149
Lampiran 9. Lembar Angket Validasi Akhir Media Pembelajaran Aspek Materi Matematika.....	152
Lampiran 10. Lembar Angket Validasi Awal Media Pembelajaran Aspek Materi PPKn .....	155
Lampiran 11. Lembar Angket Validasi Akhir Media Pembelajaran Aspek Materi PPKn .....	158
Lampiran 12. Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran Aspek Bahasa .....	161



Lampiran 13. Lembar Angket Validasi Awal Media Pembelajaran Aspek Media .....	164
Lampiran 14. Lembar Angket Validasi Akhir Media Pembelajaran Aspek Media .....	167
Lampiran 15. Lembar Angket Praktikalitas Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	170
Lampiran 16. Lembar Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Tematik Terpadu.....	174
Lampiran 17. Surat Izin Penelitian Sekolah Uji Coba .....	182
Lampiran 18. Surat Balasan Penelitian Sekolah Uji Coba.....	183
Lampiran 19. Surat Izin Penelitian Sekolah Penelitian.....	184
Lampiran 20. Surat Balasan Penelitian Sekolah Penelitian .....	185
Lampiran 21. Instrumen Wawancara dan Pengamatan Observasi.....	186
Lampiran 22. Dokumentasi.....	192

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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. Semakin berkembangnya teknologi diharapkan semakin berkembang pula dunia pendidikan agar dapat menciptakan generasi yang bisa mengikuti perkembangan zaman. Perbaikan dalam bidang pendidikan terutama kurikulum perlu dilakukan untuk mengikuti perkembangan yang terjadi setiap masanya agar terciptanya suatu produk atau hasil yang efektif dan optimal serta sesuai dengan perubahan dan teknologi pada era yang sekarang. 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.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mampu berpikir kritis, lebih aktif, mau terlibat dalam proses pembelajaran dan bisa memperoleh pengalaman baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Serta bisa menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam proses pembelajaran di kehidupan sehari-hari (Fajar & Amini,R, 2020).

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 yang dilakukan 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. Disekolah 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 seperti mengambil gambar dari buku tema saja, jikapun ada guru sudah mengikuti perkembangan IPTEK dalam penggunaan media pembelajaran namun hanya sekedar menampilkan buku tema elektronik. Kenyataan ini tentu berdampak besar kepada peserta didik. Ini yang menyebabkan peserta didik terlihat kurang aktif dalam pembelajaran yang terlihat pada saat pengamatan. Untuk itu guru dan peseta didik membutuhkan pembaharuan dalam media pembelajaran, misalnya media pembelajaran yang sudah berbasis teknologi.

Peneliti juga melakukan observasi di SDN 23 Guguak 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 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. Sehingga peserta didik membutuhkan media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran dan dapat menambah motivasi belajarnya.

Dari beberapa sekolah yang telah peneliti lakukan analisis diketahui bahwa peserta didik membutuhkan variasi baru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan juga dapat memenuhi sumber informasi yang dibutuhkan peserta didik dalam memahami

materi yang sedang dipelajari. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang terbaru dan relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, seperti video pembelajaran yang menggunakan aplikasi *plotagon*.

Dengan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai dari sekolah seperti adanya LCD Proyektor dan laptop, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT guna menambah antusias peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran perlu dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang didukung dengan ketersediaan fasilitas yang ada di sekolah, 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.

Selain itu, peserta didik akan menjadi lebih tertarik dengan presentasi yang ditayangkan dalam bentuk video. 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. Selain itu, video atau film tersebut dapat diedit, dimodifikasi atau dimulai dari nol, sehingga bisa membuat film atau video pendek yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dilakukan dengan hanya mengikuti beberapa langkah yang mudah. Menurut Thohir dkk, (2019) kelebihan dari *plotagon* yaitu tidak membutuhkan waktu yang lama karena hanya memerlukan materi dan rekam suara, bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus memiliki keahlian dalam membuat animasi, dapat membuat karakter lebih dari satu untuk membuat video dalam bentuk animasi 3D.

Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru dan juga peserta didik dapat belajar secara mandiri. Berdasarkan hasil yang dilakukan dengan guru kelas 3 di SDN 02 Percontohan Bukitinggi, 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. Penelitian yang dilakukan oleh Hamdanah, Hamsi Mansur & Karyono Ibnu Ahmad (2021) mengenai pengembangan video pembelajaran menggunakan *plotagon* dengan kualitas produk yang dikembangkan dapat nilai 100 % dari ahli media , 100 % dari ahli materi, dan 82,8% dari ahli naskah dan bahasa. Berdasarkan hal tersebut maka video pembelajaran dalam penulisan ini layak digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses kegiatan belajar dan mengajar.

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**”

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penulisan ini 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?

#### **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan pengembangan dalam penulisan ini adalah untuk menganalisis, mengetahui dan menghasilkan:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *plotagon* berbasis *project based learning* pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Sekolah Dasar yang praktis

#### **D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah Media pembelajaran menggunakan plotagon berbasis *project based learning* berupa video pembelajaran yang memuat materi dan soal latihan pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III Tema 8 subtema 3 Pembelajaran 1,3 dan 5.

#### **E. Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti
  - a. Diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan sebagai bekal menjadi guru yang berkompeten.
  - b. Diharapkan dapat menjadi sarana untuk menuangkan ide, gagasan dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan
2. Bagi guru
  - a. Diharapkan dapat membantu guru dalam menyiapkan materi pembelajaran untuk mengajar yang efektif, kreatif dan menyenangkan

- b. Diharapkan dapat membantu guru sebagai media dalam menyampaikan materi yang dipelajari

### 3. Bagi peserta didik

- a. Diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran tematik terpadu tema
- b. Diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menambah sumber materi ajar yang dipelajari sehingga lebih bervariasi.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi tentang kelebihan dari penelitian ini adalah:

- a. Media pembelajaran berupa video pembelajaran menggunakan *Plotagon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik terpadu di kelas III sekolah dasar pada materi tema 8 sub tema 3 aku suka berpetualang.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan sumber belajar alternatif bagi peserta didik kelas III SD untuk belajar secara mandiri.

Keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran peneliti lakukan dalam skala terbatas hanya pada pembelajaran tematik terpadu di kelas III tema 8 subtema 3 pembelajaran 1,3 dan 5 Sekolah Dasar.
2. Produk pengembangan media pembelajaran untuk melihat kelayakan yang terbatas pada kevalidan dan kepraktisan produk.

3. Penulisan dilakukan dengan model 4-D yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Sutarti, Tatik & Irawan, 2017 : 12) dengan langkah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Pada tahap penyebaran atau disseminate penulis melakukan penyebaran ke SD lain yang dilakukan secara terbatas.

#### **G. Definisi Istilah**

1. Media pembelajaran adalah yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan suatu materi, meningkatkan kreatifitas peserta didik dan meningkatkan perhatian peserta didik dan proses pembelajaran (Ruth Lautfer, dalam Tafonao,2018)
2. *Plotagon* yaitu 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. Selain itu, video atau film tersebut dapat diedit atau dimulai dari nol, sehingga bisa membuat film atau video pendek yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dilakukan dengan hanya mengikuti beberapa langkah yang mudah ( Sholihatin,2020 ).
3. Validitas adalah kelayakan dari suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan produk media pembelajaran dan lembar validasinya kepada para ahli untuk diuji kelayakannya, sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan.



4. Praktikalitas merupakan tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang dapat dilihat dari proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media**

Media memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang secara harfiah memiliki arti “*tengah*”, pengantar atau perantara. Gerlach & Ely (dalam Arsyad,2011) menyatakan bahwa media merupakan manusia, materi atau suatu kejadian yang memperbaiki suatu kondisi yang bisa menjadikan peserta didik mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan menurut Gagne (dalam Kustiawan,2016) media ialah alat fisik yang mengemukakan sebuah informasi serta merangsang peserta didik untuk belajar dan menemukan suatu pemecahan masalah yang diberikan. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa media merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan dan memperjelas suatu informasi dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

###### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Martin dan Briggs (dalam Sumiharsono & Hasanah , 2017) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan