Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 10 Nomor 02, Juni 2025

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *PLOTAGON* MATERI BAGAIMANA BENTUK INDONESIAKU

Camila Asmi Putri[1], Lina Novita[2], Dendy Saeful Zen[3]
[1,2,3] PGSD FKIP Universitas Pakuan
[1] Camilaputri247@gmail.com , [2] linov12@Unpak.ac.id ,
[3] dendyszen@unpak.ac.id

ABSTRACT

This research produced an animated video learning media using the Plotagon application, developed for fifth-grade students at SDN Cibanteng 02, with a total of 35 students. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development process began with needs analysis, curriculum analysis, and student analysis, followed by design planning, media creation, expert validation, and trials with students. The validation results from media experts, language experts, and content experts indicated that the media is highly feasible for use, with an average percentage of 96.5%. In the trial phase, 35 students responded positively with a percentage of 91%. Based on the findings, it can be concluded that the Plotagon-assisted animated video learning media on the topic "What is the Shape of My Indonesia" developed in this study is valid and suitable to be used in enhancing students' interest and understanding.

***Keywords**: Development, Animated Video Media, Plotagon*

ABSTRAK

Penelitian ini menghasilkan produk media video animasi berbantuan *Plotagon*, di kelas V SDN Cibanteng 02 dengan jumlah 35 peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Proses pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, dilanjutkan perancangan desain, pembuatan desain, validasi ahli dan uji coba kepada peserta didik. Hasil validasi dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi menunjukkan bahwa sangat layak digunakan dengan persentase rata-rata sebesar 96,5%. Pada tahap uji coba sebanyak 35 peserta didik memberikan responden yang baik dengan persentase sebesar 91%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbantuan *Plotagon* materi bagaimana bentuk Indonesiaku yang dikembangkan pada penelitian ini terbukti valid, layak digunakan untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video Animasi, *Plotagon*

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang maju saat ini, dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, seperti pembuatan media pembelajaran yang dapat dibuat secara digital. Media digital dalam pembelajaran, sebagai alat bantu yang berfungsi menyampaikan informasi, serta materi kepada peserta didik. Media pembelajaran digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Pembelajaran yang menarik, dapat memanfaatkan berbagai fitur multimedia seperti gambar, suara, animasi, dan video, yang dapat membantu menjelaskan materi secara jelas. Media audiovisual merupakan media yang terdiri dari visual, suara dan gerakan. Teknologi dalam media pembelajaran, memberikan variasi dalam proses belajar dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Penggunaan media digital, tidak hanya meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik, tetapi menyesuaikan gaya belajar yang beragam. Pemilihan media yang tepat, membuat guru menyampaikan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Hasil observasi di SDN Cibanteng 02 Kabupaten Bogor pada tanggal 19 Oktober 2024, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik belum mendapatkan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru hanya menggunakan buku paket sebagai satu-satunya media pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi monoton dan kurang bervariasi. Peserta didik cenderung pasif, tidak terlibat aktif dalam diskusi, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Sebagian besar peserta didik hanya mengikuti instruksi dengan menyalin materi dari papan tulis, sehingga, terbukti bahwa minimnya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran membuat proses belajar mengajar menjadi kurang menarik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa SDN Cibanteng 02 memiliki sarana prasarana yang cukup, seperti komputer dan proyektor. Namun, belum dimanfaatkan secara maksimal. Guru belum mengembangkan media berbasis aplikasi, karena masih mengandalkan metode ceramah dan

buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Maka, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan efektif.

Permasalahan-permasalahan tersebut, menunjukkan bahwa guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Salah satunya, menggunakan media berbasis aplikasi, seperti media video animasi. Media pembelajaran yang menarik, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satunya, aplikasi *Plotagon* yang merupakan pilihan tepat, karena dapat menciptakan media pembelajaran yang mudah dipahami, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan aplikasi ini, guru mengembangkan media video animasi yang dapat menghidupkan objek sekitar dan memberikan visualisasi yang jelas. Aplikasi ini, dapat menciptakan video pembelajaran yang menarik dengan fitur animasi gerak, suara, gambar, latar, teks, dan gestur. Fitur-fitur tersebut, dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar. Kondisi di atas sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Astri et al., (2023) meneliti tentang media pembelajaran video animasi *Plotagon* pada pembelajaran tematik, memperoleh hasil efektif dalam proses pembelajaran di kelas II, Rahayu et al., (2022) meneliti tentang media video animasi Plotagon wawancara di kelas III, memperoleh hasil yang efektif pada media video animasi, penelitian yang sama juga dilaksanakan oleh, Hamdanah et al., (2021) video pembelajaran berbasis *Plotagon*, riset ini menggunakan model R&D oleh Borg and Gall. Hasil penelitian terbukti efektif meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas II. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merumuskan masalah dengan mengembangkan media video animasi *Plotagon* dan mengetahui kelayakan media video animasi *Plotagon* materi bagaimana bentuk Indonesiaku dengan tujuan penelitian untuk mengembangkan media video animasi *Plotagon* materi bagaimana bentuk Indonesiaku dan untuk mengetahui kelayakan media video animasi *Plotagon* materi bagaimana bentuk Indonesiaku.

B. Metode Penelitian

Media video animasi berbantuan *Plotagon* termasuk dalam penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai Research and Development

(R&D). Pendapat dari Mahfud & Fahrizqi, (2020) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang secara sengaja dan sistematis dengan tujuan dimulai dari analisis kebutuhan, pengembangan produk dan uji coba produk. Metode penelitian pendapat Oktaviani & Ayu, (2021) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE yang nantinya setelah produk selesai dibuat akan divalidasi oleh ahli dan diimplementasikan kepada peserta didik. (1) Analisis. Tahap analisis adalah menemukan masalah yang terjadi pada peserta didik selama proses pembelajaran. (2) Desain. Tahap desain dilakukan dengan merancang komponen-komponen berdasarkan hasil tahap analisis. (3) Pengembangan. Tahap pengembangan bertujuan untuk melakukan pengembangan desain menjadi sebuah media video animasi berbantuan *Plotagon*. Kemudian produk yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. (4) Implementasi. Tahap implementasi bertujuan untuk melakukan uji coba kepada peserta didik kelas V SDN Cibanteng 02 untuk mendapatkan umpan balik tentang produk yang telah dibuat atau dikembangkan. (5) Evaluasi. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah tujuan pengembangan telah dicapai atau belum. Penelitian ini akan dilaksanakan terhadap peserta didik kelas V-B yang berjumlah 35, penelitian ini dilaksanakan di semester genap SDN Cibanteng 02, Kabupaten Bogor, Jawa Barat 16620. Peneliti memilih tempat penelitian ini, karena secara umum esensi penting untuk memiliki permasalahan yang sama yaitu kurangnya variasi media pembelajaran yang dimanfaatkan guru.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN Cibanteng 02, bahwa peneliti menemukan masalah mendasar yang menjadi dasar pengembangan produk, yaitu terdapat kebutuhan akan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Saat ini, metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah dengan buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Dengan pengembangan media pembelajaran seperti video animasi, peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui visual yang menarik, alur cerita yang mudah dipahami, serta penggunaan warna dan karakter yang mendukung pemahaman materi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk

mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Plotagon* sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan validasi uji media menilai bawah media video animasi berbantuan *Plotagon* materi bagaimana bentuk Indonesiaku sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi uji media dengan persentase 100% kategori " Sangat Layak" sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi uji bahasa dengan persentase 96% kategori "Sangat Layak" sehingga bahasa yang digunakan layak digunakan. Hasil uji validasi materi dosen dengan persentase 98% kategori " Sangat Layak" sehingga materi dalam produk ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validasi materi oleh guru dengan persentase 92% kategori " Sangat Layak" sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Maka telah disesuaikan bahwa hasil validasi uji dari ahli media, bahasa dan materi "Sangat Layak" digunakan dengan keterangan "Tidak perlu direvisi", nilai 81-100%. Ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media video animasi berbantuan *Plotagon* sangat baik digunakan di lapangan. Rekapitulasi data respon peserta didik pada media video animasi berbantuan *Plotagon* materi bagaimana bentuk Indonesiaku sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{Jumlah\ skor\ jawaban\ responden}{Jumlah\ skor\ ideal}\ X\ 100\%$$

Tabel 4.19 Rekapitulasi Respon Peserta Didik Pada Penggunaan Media Video Animas' Berbantuan *Plotagon* Materi Bagaimana Bentuk Indonesiaku

Res	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Rata-Rata (%)
1	50	50	100%	100%
2	48	50	100%	96%
3	45	50	100%	90%
4	43	50	100%	86%
5	45	50	100%	90%
6	47	50	100%	94%
7	44	50	100%	88%
8	43	50	100%	86%
9	47	50	100%	94%
10	42	50	100%	84%
11	47	50	100%	94%
12	47	50	100%	94%
13	45	50	100%	90%
14	47	50	100%	94%
15	44	50	100%	88%
16	45	50	100%	90%
17	40	50	100%	80%
18	42	50	100%	84%
19	43	50	100%	86%
20	47	50	100%	94%
21	47	50	100%	94%
22	45	50	100%	90%
23	45	50	100%	90%
24	48	50	100%	96%
25	46	50	100%	92%
26	49	50	100%	98%
27	47	50	100%	94%
28	45	50	100%	90%
29	43	50	100%	86%

Res	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)	Rata-Rata (%)
30	47	50	100%	94%
31	46	50	100%	92%
32	45	50	100%	90%
33	43	50	100%	86%
34	48	50	100%	96%
35	44	50	100%	88%
Rata-rata Persentase				91%



Gambar 4.1 Grafik Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik dan Guru

Media pembelajaran pendapat Pagarra H & Syawaludin, (2022:11) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Media video animasi ialah sebuah tayangan video menyerupai film, yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik pendapat dari Andrasari, (2022). Manfaat video animasi salah satunya menarik peserta didik, sejalan dengan pendapat Ailulia et al., (2022) menyatakan bahwa proses penyampaian materi menggunakan media video pembelajaran memberikan informasi verbal, menambahkan penekanan pada materi dan menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi. Kelebihan video animasi pendapat Melati et al., (2023) menyatakan bahwa bahwa animasi memiliki daya tarik visual dan audio yang kuat, mampu menggugah imajinasi dan kreativitas peserta didik. Pendapat Rejeki, (2022) menyatakan bahwa, video animasi dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mata pelajaran. Sejalan dengan pendapat Rosalina et al., (2023) menyatakan bahwa, aplikasi *Plotagon* dapat digunakan dengan Hp yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, dalam aplikasi *Plotagon* terdapat pembuatan video animasi beserta subtitle, sehingga mempermudah guru maupun peserta didik dalam menyajikan pembelajaran. karakteristik *Plotagon* pendapat Berliana et al., (2023) menyatakan

bahwa karakteristik *Plotagon* salah satunya media audio visual, dengan menggabungkan gambar animasi dan suara yang memiliki durasi waktu tertentu, dapat berupa penggambaran peristiwa dari potongan gambar atau animasi yang disusun sedemikian rupa. Dengan kelebihan aplikasi ini pendapat Sholihatin, (2020) menyatakan bahwa, pada aplikasi *Plotagon*, dalam pembuatan video animasi memiliki dua cara yaitu, karakter sudah ditentukan sebelumnya dan menciptakan karakter satu persatu ketika dibutuhkan. Fitur yang digunakan pada aplikasi ini, pendapat Rahmawati & Hikmah, (2022) menyatakan bahwa, pembuatan karakter dapat dibuat sendiri atau karakter bawaan yang tersedia di aplikasi tersebut. Materi pendapat dari Ulhaq & (Lubis, 2023) menyatakan bahwa materi pelajaran merupakan suatu yang disajikan oleh guru untuk diolah kemudian dipahami oleh peserta didik, dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Karakteristik materi ini, pendapat dari Roy et al., (2020) menyatakan bahwa materi ajar yang berasal dari pengajar, dan diberikan kepada peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini yaitu pengembangan (Research and Development) pada pengembangan media video animasi berbantuan *Plotagon* materi bagaimana bentuk Indonesiaku. Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Model ini memiliki tahap Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Melalui tahap evaluasi, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media video animasi yang telah dibuat. Hasil penelitian di atas, jika dibandingkan dengan temuan penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Astri et al., (2023) dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Plotagon* pada pembelajaran tematik di kelas II, ada beberapa persamaan dan perbedaan yang dapat dianalisis. Persamaan terletak pada penggunaan aplikasi *Plotagon* sebagai media pengembangan pembelajaran, dan hasil kelayakan dengan kategori sangat layak. Penilaian kevalidan ahli materi sebesar 83,33% dan ahli desain media sebesar 86%, serta

penilaian kepraktisan sebesar 100% dengan respon 90% peserta didik, yang sebanding dengan hasil kelayakan pada penelitian ini. Namun, perbedaannya terletak pada jenjang kelas yang digunakan. Temuan ini dilakukan oleh Suryaman & Suryanti, (2022) dengan mengembangkan media video animasi berbasis *Plotagon* dan *Capcut* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas II. Penelitian tersebut memperoleh validasi dari ahli media dan ahli materi dengan 100%, 90%, dan 88% untuk kelompok kecil. Persamaan dalam penggunaan media animasi *Plotagon* dan tingkat kelayakan media yang tinggi. Perbedaan terhadap penggunaan dua media *Plotagon* dan Capcut, namun penelitian ini hanya menggunakan *Plotagon*. Selain itu, validasi oleh ahli bahasa dengan hasil yang sangat baik. Perbedaannya pada jenjang kelas yang digunakan.

Temuan hasil penelitian oleh Rahayu et al., (2022) dengan mengembangkan media video animasi dengan menggunakan *Plotagon* untuk materi wawancara peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan persentase angket sebesar 86,61% dan peningkatan hasil belajar peserta didik dari nilai pre-test sebesar 63,04 menjadi nilai post-test sebesar 90,88. Salah satu persamaannya adalah penggunaan aplikasi *Plotagon* dan kelayakan bahwa media yang dikembangkan sangat cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Namun, ada perbedaan dalam cara mengukur hasil, dengan menggunakan pre-test dan post-test sebagai instrumen evaluasi. Selain itu, materi dan jenjang kelas yang digunakan berbeda. Hasil temuan penelitian ini, menunjukkan adanya rata-rata para ahli media, bahasa, materi dan respon peserta didik yang baik, hal ini sesuai dengan penelitian-penelitian relevan yang telah disebutkan di atas. Oleh sebab itu pengembangan media ini dilakukan untuk peserta didik guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, mudah dipahami, dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Media ini, dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dapat dilihat dari hasil respon peserta didik yang positif, yang menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang tinggi. Sehingga media yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba dan penelitian media video animasi berbantuan *Plotagon* materi bagaimana bentuk Indonesiaku, dapat disimpulkan proses pengembangan media video animasi berbantuan *Plotagon* dialkukan dengan model ADDIE (Analysis, Design. Development, Implementation, Evaluation). Hasil kelayakan media video animasi berbantuan *Plotagon* dinilai dari hasil validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi, respon peserta didik dan respon guru. Data dari ahli media menunjukkan 100%, ahli bahasa menunjukkan 96%, ahli materi dosen menunjukkan 98%, ahli materi guru menunjukkan 92%, respon dari angket guru menunjukkan persentase 90%, dan hasil respon peserta didik sebanyak 35 peserta didik menunjukkan persentase 91%. Hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata penilaian yang tinggi dan respon positif terhadap aspek media, bahasa, materi dan respon peserta didik dan guru. Hal ini menunjukkan bahwa pada media video animasi berbantuan *Plotagon* materi bagaimana bentuk Indonesiaku berada dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Serta saran untuk bagi peserta didik, sebaiknya aktif mencari informasi tambahan dari sumber lain, seperti buku pelajaran, internet, atau berdiskusi bersama guru dan teman, agar mendapatkan pemahaman yang lebih luas. Bagi guru, guru dapat terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik, seperti video animasi *Plotagon*, dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Sehingga, guru perlu memberikan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, agar peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan media video animasi dengan mempertimbangkan konsep yang lebih menarik dan menyenangkan agar meningkatkan pemahaman, minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Pagarra H & Syawaludin, (2022). Media Pembelajaran. *In Badan Penerbit UNM.*

Jurnal :

Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 7(1), 36–44.

Astri, R. V., Faisal, Tamba, R., Perangin-Angin, L. M., & Nasution, Y. (2023). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Plotagon* pada pembelajaran Tematik di kelas II SDN 010056 Sei Renggas T . A 2023 / 2024. Jurnal Pendidikan Tambusai, 7(3), 22349–22356.

Berliana, T., Aka, K. A., & Wahyudi. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bersatu

Dalam Keberagaman. Revolusi Pendidikan Di Era VUCA, 581–586.

Hamdanah, Hamsi Mansur, K. I. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Plotagon* Mata Pelajaran Ipa Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar Hamdanah,. Journal of Instructional Technology, 75(17), 399–405.

Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. Sport Science and Education Journal, 1(1). https://doi.org/10.33365/.v1i1.622

Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. Journal on Education, 6(1), 732–741. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988

Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa SMA Muhammadiyah aGading Rejo. Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 6(2), 437–444.

Rahayu, T. P., William, N., & Wardhani, I. S. K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi *Plotagon* Pada Materi Wawancara Siswa Sekolah Dasar. Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan, 10(1), 47–56. https://doi.org/10.35438/e.v10i1.635

Rahmawati, A., & Hikmah, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis *Plotagon Story* Di SMP Muhammadiyah 8 Tanggulangin Sidoarjo. Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 6(2), 225–241. https://doi.org/10.32699/liar.v6i2.3489

Rejeki, M. D. (2022). Pemanfaatan Animasi *Plotagon* Untuk Meningkatkan Antusiasme Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Language : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra, 2(1), 64–70. https://doi.org/10.51878/language.v2i1.1036

Ailulia, 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. https://doi.org/10.56916/jp.v1i2.57

Rosalina, E., Hajani, T. J., & Yuyani, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Plotagon* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri Lubuk Kumbung. Primary

Education Journal Silampari, 5(1), 26–29. https://doi.org/10.31540/pejs.v5i1.2458

Roy, D., Tripathy, S., Kumar, S., & Sharma, N. (2020). Since January 2020 Elsevier has created a COVID-19 resource centre with free information in English and Mandarin on the novel coronavirus COVID- 19 . The COVID-19 resource centre is hosted on Elsevier Connect , the company ' s public news and information . Asian Journal of Psychiatry Journal, January.

Sholihatin, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi *Plotagon* Pada Siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab, 1986, 320–326.

Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Plotagon* Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(3), 841–850. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2575

Ulhaq, N., & Lubis, L. (2023). Penyusunan Materi Ajar dalam Rangka Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab pada Siswa. Journal of Education Research, 4(3), 1202–1211. https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.361