

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam perkembangan individu dan masyarakat . Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan kognitif siswa dalam memahami dan menerapkan konsep-konsep pembelajaran. 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.<sup>1</sup>

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<sup>2</sup>. 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

---

<sup>1</sup> Eva Margaretha Saragih and Syahriani Sirait, 'Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13.4 (2023), pp. 1005–11, doi:10.37630/jpm.v13i4.1265.

<sup>2</sup> Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi*, ed. by M.Pd. Rinda Fauzian, Pertama (Farha Pustaka, 2021).

animasi dengan karakter berbicara. Penggunaan *Plotagon* dalam pendidikan menawarkan *fleksibilitas* dalam pembuatan konten animasi.<sup>3</sup>

Penggunaan media animasi berbasis *Plotagon* yang tepat dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kognitif yang lebih baik melalui visualisasi yang lebih jelas dan interaksi. Kemudian penggunaan media animasi berbasis *Plotagon* yang tepat dapat memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kognitif yang lebih baik melalui visualisasi yang lebih jelas dan interaksi.<sup>4</sup> Media animasi adalah bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak atau ilustrasi yang disusun dalam urutan tertentu untuk menciptakan efek gerakan.<sup>5</sup> 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.<sup>6</sup>

Pada penelitian ini peneliti menggunakan hasil belajar sebagai variabel bebas karena hasil belajar adalah perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>7</sup> Dengan demikian,

---

<sup>3</sup> N U R RAKHMAT, 'Pengembangan Video Pembelajaran Sains Tema Bumiku Menggunakan Pendekatan Steam Berbasis Plotagon', *Arpusda.Semarangkota.Go.Id*, 2022.

<sup>4</sup> Ni Made Dwi Cahyani, I Putu Mas Dewantara, and Kadek Wirahyuni, 'Pemanfaatan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Melaya', *Jpbsi*, 12.4 (2022), pp. 417–26.

<sup>5</sup> Ricky W. Putra, *Pengantar Desain Komunikasi Visual Dalam Penerapan*, ed. by Erang Risanto (CV ANdi Offset, 2020).

<sup>6</sup> Eva Margaretha Saragih and Syahrani Sirait.

<sup>7</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Remaja Rosdakarya,

hasil belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran. Materi rasio penting untuk diinovasikan pada media pembelajaran berbasis video animasi karena rasio adalah konsep matematika dasar yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam perbandingan, proporsi, dan skala.

Penggunaan media video animasi dapat mempermudah pemahaman konsep abstrak seperti rasio karena animasi mampu memvisualisasikan contoh nyata secara dinamis, menarik, dan interaktif. Dengan inovasi ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep rasio dalam konteks yang relevan dan konkret, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Mengacu pada pengalaman peneliti saat melaksanakan observasi di SMP Negeri 3 Kedungwaru memiliki beberapa masalah seperti salah satunya adalah kurangnya motivasi belajar sehingga menyebabkan hasil belajar kurang maksimal. Pada jenjang SMP siswa berada dalam fase perkembangan kognitif yang lebih kompleks dan abstrak, yaitu tahap operasional formal menurut teori Piaget sehingga mereka membutuhkan visualisasi dan contoh konkret untuk memudahkan pemahaman konsep-konsep yang lebih rumit.<sup>8</sup>

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih bervariasi yang dapat membantu

---

2007).

<sup>8</sup> Nur Diyati Anggraeni and others, 'ANALISIS PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK MENURUT TEORI JEAN PIAGET DAN PENGIMPLEMENTASIANYA PADA PEMBELAJARAN IPA SMP', *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 11.3 (2024), pp. 1503–19, doi:10.47668/edusaintek.v11i3.1252.

meningkatkan semangat belajar peserta didik. Sehingga optimalisasi proses dan hasil belajar harus diarahkan agar seluruh peserta didik dapat mencapai keberhasilan sesuai dengan tujuan optimalisasi itu sendiri yaitu untuk mengurangi peserta didik yang kurang berhasil.<sup>9</sup> Dengan hal itu, maka dilakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Plotagon Studio* Materi Rasio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung”** sehingga memperoleh kesimpulan mengenai proses pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video animasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 3 Kedungwaru, identifikasi masalah yang dikemukakan adalah:

1. Dalam pembelajaran Matematika, guru atau pendidik masih belum menemukan metode pembelajaran menggunakan media teknologi audio visual dan membuat para siswa termotivasi saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Fasilitas dan prasarana di setiap kelas masih belum menggunakan LCD proyektor, tersedia akan tetapi tidak bisa mencukupi kebutuhan seluruh kelas dan belum bisa menggunakan media pembelajaran audio visual terutama video animasi secara optimal.

---

<sup>9</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, ed. by Pipih Latifah (PT Remaja Rosdakarya, 2017).

### C. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang masalah di atas, maka pokok permasalahan yang dikaji didalam skripsi ini dapat dirumuskan menjadi :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung?
2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung?
4. Bagaimana efektifitas media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung?

### D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan paparan rumusan masalah yang telah disusun, maka

tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung.
2. Untuk memvalidasi media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung.
4. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* materi rasio untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung.

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

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi

atau menambah pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* sebagai media pembelajaran, khususnya terhadap proses pembelajaran materi rasio siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kedungwaru Tulungagung serta diharapkan mampu memberikan sumbangsih dalam menganalisa dan memberikan solusi dari kendala kesulitan memahami materi pembelajaran, dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya materi rasio pada kelas VII.

b. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat mendorong sekolah untuk lebih aktif dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran, memperkaya variasi media pembelajaran yang ada, serta meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

b. Bagi Guru Matematika

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi ini diharapkan mampu menghasilkan sumber atau alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga membantu guru menjelaskan konsep rasio dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui media pembelajaran berbasis animasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman mereka terhadap materi rasio.

d. Bagi Peneliti Berikutnya

Diharapkan dapat mengembangkan media bahan ajar yang lebih kreatif, inovatif, dan efektif untuk pembelajaran matematika.

## **F. Asumsi Pengembangan**

Asumsi Pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Sebagian sekolah sudah memiliki fasilitas berupa *computer/notebook* dan juga *LCD Proyektor* yang memadai dan didukung dengan adanya *Wifi/Hotspot area*.
2. Sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan *computer/notebook* dan juga *LCD Proyektor* dengan baik.
3. Seluruh siswa tidak diperbolehkan untuk membawa *Smartphone/Gadget* saat masuk sekolah, hal ini akan membuat siswa lebih mudah bosan saat berlangsungnya pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan *Plotagon Studio* akan meningkatkan ketertarikan dan motivasi siswa dalam pembelajaran serta dapat membantu



pemahaman siswa.

5. Siswa di fase D memiliki pengetahuan dasar yang cukup memadai tentang materi rasio.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kesesuaian dengan materi

Media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* ini dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran matematika materi rasio di SMP kelas VII.

2. Karakter

Media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* ini menawarkan lebih banyak pilihan karakter dan lingkungan 3D yang dapat digunakan untuk membuat video animasi. Karakter dan lingkungan yang ditawarkan juga lebih variatif, sehingga pengguna dapat memilih karakter yang sesuai dengan konsep cerita yang ingin diungkapkan melalui video animasi.

3. Kemudahan penggunaan

Media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* ini dirancang untuk mudah digunakan oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang teknis yang kuat.

4. Fitur suara

Media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio*

ini menawarkan fitur suara yang memungkinkan pengguna untuk menambahkan dialog dan efek suara ke video animasi mereka. Fitur ini membuat video animasi yang dibuat di *Plotagon Studio* menjadi lebih hidup dan interaktif.

#### 5. Konten pendidikan yang siap pakai

Media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* ini menyediakan konten pendidikan yang siap pakai untuk pengguna yang ingin membuat video edukasi animasi matematika. Konten tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

### H. Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini memiliki orisinalitas yang terletak pada beberapa aspek utama, yaitu penggunaan *Plotagon Studio* sebagai platform untuk mengembangkan media pembelajaran animasi, fokus pada materi rasio dalam matematika untuk siswa SMP, serta pendekatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media berbasis teknologi. Orisinalitas ini dapat dipahami lebih jelas melalui poin-poin berikut:

#### 1. Penggunaan *Plotagon Studio* sebagai Alat Pengembangan Media Pembelajaran

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang menggunakan berbagai aplikasi animasi seperti *Powtoon*, *KineMaster*, atau *Canva*, penelitian ini menggunakan *Plotagon Studio*, yang merupakan aplikasi animasi berbasis karakter dengan antarmuka yang

mudah dipahami oleh pengguna pemula.<sup>10</sup> Dalam banyak penelitian terdahulu, media animasi untuk pembelajaran sering kali dikembangkan melalui *software* yang memerlukan keterampilan teknis yang lebih tinggi, sehingga tidak semua guru dapat menggunakannya. Dengan *Plotagon Studio*, penelitian ini memberikan inovasi dengan menyediakan cara yang lebih sederhana dan mudah untuk membuat animasi pembelajaran yang menarik tanpa keahlian teknis yang mendalam.

## 2. Fokus pada Materi Rasio dalam Matematika

Penelitian ini juga memiliki keunikan pada fokus materinya, yaitu konsep rasio, yang merupakan topik dasar dalam matematika tetapi sering kali sulit dipahami oleh siswa SMP. Penelitian terdahulu tentang animasi pembelajaran sering kali berfokus pada mata pelajaran lain seperti SAINS, bahasa, atau topik matematika yang lebih umum, seperti aritmatika dan Rasio.<sup>11</sup> Melalui animasi yang dikembangkan dengan *Plotagon Studio*, penelitian ini memungkinkan siswa untuk melihat aplikasi konsep rasio dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman mereka tentang rasio menjadi lebih mendalam dan kontekstual.

## 3. Inovasi pada Pendekatan Pembelajaran Matematika

Dalam hal metode pembelajaran, penelitian ini menggabungkan pendekatan multimedia dengan teori belajar *konstruktivisme*, di mana

---

<sup>10</sup> Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*, 1st edn (2013).

<sup>11</sup> Yuliani, 'Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *Pendidikan Dan Matematika*, 7.2 (2018), pp. 89–98.

siswa didorong untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui visualisasi konsep abstrak dalam bentuk animasi. Berbeda dengan penelitian lainnya yang menggunakan media pembelajaran konvensional, penelitian ini berusaha untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik bagi siswa.<sup>12</sup> Pendekatan ini memperkaya metode pengajaran matematika yang selama ini sering dianggap kurang menarik bagi siswa, terutama untuk konsep abstrak seperti rasio.

#### 4. Keterjangkauan dan Relevansi Media Pembelajaran dalam Konteks Sekolah

Keunggulan lain dari penelitian ini adalah sifat keterjangkauan media pembelajaran yang dikembangkan. *Plotagon Studio* memiliki fitur gratis dan antarmuka yang mudah digunakan, sehingga guru dapat menggunakannya secara mandiri tanpa memerlukan dukungan teknologi canggih. Dalam penelitian terdahulu, pengembangan media animasi sering kali membutuhkan perangkat atau *software* khusus yang tidak selalu tersedia di sekolah-sekolah, khususnya di daerah terpencil.<sup>13</sup> Penelitian ini menawarkan solusi yang lebih praktis dan dapat diterapkan di berbagai sekolah dengan keterbatasan akses teknologi.

#### 5. Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi Siswa dan Guru

---

<sup>12</sup> Richard E Mayer, *Multimedia Learning* (Cambridge University Press, 2001).

<sup>13</sup> Dita Wahyuni, Wella Asmada Yanti, and Zura Vazira, 'Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD', *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2.3 (2024), pp. 125–31, doi:10.61132/semantik.v2i3.782.

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, tetapi juga mendukung peningkatan literasi teknologi bagi siswa dan guru. Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, penelitian ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan keterampilan teknologi di kalangan guru dan siswa, yang sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21.<sup>14</sup> Penggunaan *Plotagon Studio* juga memberikan peluang bagi guru untuk mengeksplorasi teknologi baru dan mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif, sehingga literasi teknologi di lingkungan sekolah dapat meningkat.

## I. Penegasan Istilah

Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan *Plotagon Studio* materi rasio untuk terdiri dari beberapa definisi operasional sebagai berikut:

- a. Penegasan Konseptual
  - a. Pengembangan

Pengembangan didefinisikan sebagai penelitian sistematis untuk mengkaji, menambah dan melengkapi ilmu pengetahuan, ide/teori, tindakan dan bahan ajar yang ada, sehingga membuatnya lebih praktis serta efektif juga efisien diartikan sebagai proses untuk menambah, memperluas, atau memperdalam pengetahuan

---

<sup>14</sup> Dania Nurma Rifanti, Tika Septia, and Ucik Fitri Handayani, 'Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Respon Pembelajaran Matematika Peserta Didik Kelas Xi Smk', *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2.3 (2023), pp. 261–68, doi:10.31980/pme.v2i3.1428.

yang telah ada.

#### b. Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Alat atau segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>15</sup>

Istilah media pembelajaran, dalam berbagai literatur sering kali diartikan dengan *media for learning* dan dikaitkan dengan *media education*. Namun, secara konsep keduanya memiliki perbedaan mendasar. Secara sederhana media pembelajaran atau *media for learning* menitikberatkan pada pembelajaran menggunakan media, dan instrumen/alat yang digunakan sebagai media penyampaian materi ajar, sedangkan *media education* lebih kepada belajar dan pembelajaran tentang media sebagai objek/materi ajar.<sup>16</sup>

#### c. Media Audio – Visual

Pengajaran melalui audio – visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan *proyektor*, *tape recorder*, *proyektor* visual yang lebar atau *LCD*. Jadi, pembelajaran dengan memanfaatkan media audio –

---

<sup>15</sup> Eka Dewi Syarifuddin; Utari, 'Media Pembelajaran Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital'.

<sup>16</sup> Aditin Suryani, Nunuk; Setiawan, Achmad; Putria, 'Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya', ed. by Pipih Latifah, 2nd edn (PT Remaja Rosdakarya, 2019).

visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya bergantung pada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.<sup>17</sup>

d. Video Animasi

Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.<sup>18</sup>

e. *Plotagon Studio*

*Plotagon Studio* adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan video animasi 3 Dimensi (3D) yang dapat membuat suasana pembelajaran menjadi hidup dengan mudah dan cepat. Dalam dunia yang semakin digital, animasi telah menjadi alat yang populer untuk menyampaikan ide, cerita, dan pesan secara visual. *Plotagon* hadir sebagai solusi yang memudahkan pengguna dalam menciptakan animasi 3D yang menarik dan menampilkan karakter, latar belakang, dan dialog

---

<sup>17</sup> Suryani, Nunuk; Setiawan, Achmad; Putria.

<sup>18</sup> N Nurhayati, Syarifah Fadilah, and M Mutmainah, 'PENERAPAN METODE DEMONSTRASI BERBANTU MEDIA ANIMASI SOFTWARE PHET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DALAM MATERI LISTRIK DINAMIS KELAS X MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 PONTIANAK', *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 4.2 (2014), p. 1, doi:10.26740/jpfa.v4n2.p1-7.

secara interaktif.<sup>19</sup>

b. Secara Operasional

Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu berupa produk media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon Studio* sebagai media yang digunakan oleh siswa/siswi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk memotivasi siswa dan mampu mendorong siswa dalam belajar untuuk memperoleh hasil yang maksimum.

## J. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembaca dalam memahami maksud dan isi pembahasan dari penelitian ini, secara garis besar sistematika pembahasan yang digunakan peneliti dalam skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Plotagon Studio* Materi Rasio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 KedungwaruTulungagung” berikut ini penulis kemukakan sistematika penyusunan yang terdiri dari tiga bagian yaitu:

1. Bagian awal memuat hal-hal yang bersifat formal yang terdiri dari: halaman sampul luar, halaman sampul dalam, halaman sampul persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, surat kesediaan publikasi karya tulis ilmiah, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, abstrak,

---

<sup>19</sup> Mampuono, ‘No Title’, *Memberdayakan Aplikasi Pembuat 3D Plotagon Untuk Mendukung Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)*, Semarang, 2023.



daftar isi.

2. Bagian inti memuat lima bab yang saling berkaitan dengan yang lainnya, yang terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, yang memuat; (a) latar belakang masalah, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) asumsi penelitian, (f) spesifikasi produk, (g) orisinalitas penelitian, (h) definisi operasional, dan (i) sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, yang memuat; (a) konsep media pembelajaran, (b) prinsip video animasi sebagai media pembelajaran, (c) teori belajar multimedia (*multimedia learning theory*), (d) teori belajar visual dalam Islam, (e) penggunaan teknologi dalam pendidikan menurut Islam, (f) *Plotagon Studio* sebagai alat pengembangan media pembelajaran, (g) pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa.

BAB III Metode Penelitian, yang memuat; (a) jenis penelitian, (b) model pengembangan, (c) prosedur pengembangan, (d) uji coba, (e) instrumen pengumpulan data, (f) teknik analisis data, (g) prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Pengembangan dan Pembahasan, yang memuat; (a) revisi produk, (b) deskripsi data, (c) hasil penelitian, (d) analisis data

BAB V Pembahasan, yang memuat; (a) menjawab rumusan masalah, (b) keterbatasan penelitian.

BAB VI Penutup, yang memuat: (a) kesimpulan, (b) saran.

Bagian akhir memuat hal-hal yang mendukung atau terkait erat dengan uraian yang terdapat pada bagian inti, yaitu daftar rujukan, lampiran-lampiran, riwayat hidup.