

ABSTRAK

YOHANA OLIVIA SILALAH. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Plotagon Story* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 12 orang peserta didik dan 1 orang guru kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 11 Tamba Dolok, menunjukkan hasil kelayakan materi oleh ahli materi memperoleh persentase kelayakan 94% kategori “Sangat Layak” dan hasil kelayakan media oleh ahli media memperoleh persentase kelayakan 97% kategori “Sangat Layak”. Uji kepraktisan oleh praktisi pendidikan memperoleh hasil persentase 95% kategori “Sangat Praktis”, hasil respon peserta didik diperoleh 97,6% dengan kategori “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil uji keefektifan media didapatkan hasil bahwa setelah media pembelajaran video animasi berbasis *plotagon story* digunakan dalam pembelajaran terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari setiap peserta didik. Nilai rata-rata hasil belajar sebelumnya adalah 61,6 dengan kategori “Tidak Tuntas” dan mengalami peningkatan menjadi 94,5 dengan kategori “Tuntas” dengan perolehan *N-gain Score* sebesar 0,87 dengan kategori “Tinggi” dan *N-gain (%)* sebesar 87,2% dengan kategori “Efektif”. Kesimpulannya, media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon Story* ini layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, *Plotagon Story*, Hasil Belajar

ABSTRACT

YOHANA OLIVIA SILALAH. Development of Animation-Based Video Learning Media *Plotagon Story* Class IV Pancasila Education Subjects at SD Negeri 11 Tamba Dolok. Skripsi. Medan: Faculty of Education, Universitas Negeri Medan, 2024.

This research aims to determine the feasibility, practicality and effectiveness of developing animated video-based learning media *plotagon story* in the class IV Pancasila Education subject at SD Negeri 11 Tamba Dolok. This research uses a type of development research or *research and development* (R&D) with the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects in this research were 12 students and 1 class IV teacher at SD Negeri 11 Tamba Dolok. Data collection techniques use observation, interviews, documentation, questionnaires and tests. Data analysis techniques use qualitative and quantitative data analysis. Results of research on the development of animated video-based learning media *plotagon story* Pancasila Education subject Class IV SD Negeri 11 Tamba Dolok, shows that the material feasibility results by material experts obtained a feasibility percentage of 94% in the "Very Eligible" category and media feasibility results by media experts obtained a feasibility percentage of 97% in the "Very Eligible" category. The practicality test by educational practitioners obtained a percentage result of 95% in the "Very Practical" category, the student response results were 97.6% in the "Very Practical" category. Based on the results of the media effectiveness test, the results showed that after the learning media was video-based animation *plotagon story* used in learning, it can be seen that there is an increase in the learning outcomes of each student. The average score for previous learning outcomes was 61.6 in the "Incomplete" category and increased to 94.5 in the "Completed" category with the achievement *N-gain Score* of 0.87 in the "High" category and *N-gain (%)* of 87.2% in the "Effective" category. In conclusion, animation-based learning media *Plotagon Story* This is feasible, practical and effective for use in learning Pancasila education.

Keywords: Learning Media, Animation Video, *Plotagon Story*, Learning outcomes