



Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Kelas V

Rizki Ailulia¹, Putri Novi Saidah², Wulan Sutriyani³

¹²³ Program Studi PGSD Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Korespondensi : ✉ rizki.ailulia31@gmail.com

Submitted: 22 June 2022 | Revised: 27 June 2022 | Accepted: 11 August 2022

Abstrak

Ilmu pendidikan saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi, untuk itu penggunaan media pembelajaran dikembangkan dengan teknologi moderen salah satunya adalah media video pembelajarah. Media video merupakan media yang dapat menunjukan materi secara nyata dan lebih efektif dari pada media teks. Proses merancang dan membuat media video dibutuhkan aplikasi yang tepat, salah satunya adalah aplikasi Plotagon Story,. Aplikasi ini dapat memberikan sebuah animasi, musik serta dapat disisipi rekaman suara. Maka dari itu sudah jelas bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Pemahaman konsep merupakan hal yang sangat penting karena peserta didik tersebut telah mampu menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri. Jadi tujuan pada penelitian ini adalah mengembangkan media video pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi plotagon guna untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi bangun ruang. Penelitian ini menggunakan Studi Literatur yang mengkaji dari beberapa hasil peneitian terdahulu. Hasil telaah semua jurnal yang dijadikan rujukan menunjuka penggunaan media video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa karena peserta didik dapat melihat materi secara nyata dan membuat mereka tidak merasa bosan, sehingga materi dengan cepat dipahami oleh peserta didik.

Kata Kunci: Media Video; Plotagon; Pemahaman Konsep

Abstract

Educational science is currently inseparable from technological developments, for that the use of learning media is developed with modern technology, one of which is learning video media. Video media is a medium that can show material in a real and more effective way than text media. The process of designing and creating video media requires the right application, one of which is the Plotagon Story application. This application can provide an animation, music and voice recordings can be inserted. Therefore, it is clear that the use of video media can improve students' understanding of concepts. Understanding the concept is very important because the student has been able to explain the concept in his own words. So the purpose of this research is to develop learning video media made using the plotagon application in order to increase students' understanding of the concept of building space. This study uses a Literature Study which examines the results of several previous studies. The results of a review of all the journals used as references show that the use of learning video media can improve students' understanding because students can see the material for real and make them not feel bored, so that the material is quickly understood by students.

Keywords: Video Media; Plotagon; Concept Understanding.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan unsur yang sangat berpengaruh dan sebagai faktor penentu terhadap mutu dari sumber daya manusia dalam suatu negara. Pendidikan ialah bentuk usaha dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang sudah tercantum dalam UUD 1945 (Rosmayanti and

Zanthy, 2019: 402). Pembelajaran dapat dilakukan atau diartikan sebagai proses mendidik dan melatih agar mencapai hasil belajar yang baik salah satunya adalah menggunakan berbagai metode atau media yang dapat membantu dalam proses penyampaian materi dengan baik (Wiranti and Sutriyani, 2020: 314).

Guru bukan sekedar bertugas menjelaskan bahan ajar, melainkan juga harus memastikan apa yang telah disampaikannya dapat dipahami seutuhnya oleh peserta didik. Apalagi dunia pendidikan sekarang berkembang sesuai dengan tuntutan zaman dan diikuti oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat (Ridwan, 2021: 39). Ilmu pendidikan saat ini tidak dapat terlepas dari perkembangan teknologi yang melahirkan banyak terobosan baru dalam metode pembelajaran di perguruan tinggi guna meningkatkan prestasi belajar para peserta didik. Dunia pendidikan sekarang ini sangat bergantung dengan teknologi karena dapat membantu proses pembelajaran (Ningtiyas and Anistiyasari, 2020: 418).

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan, teruntuk kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat diartikan bahwa sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk mempererat komunikasi antara guru dan peserta didik. Tantangan terbesar pada saat ini adalah kemampuan siswa untuk bersaing dalam dunia teknologi dengan negara lain. Memasuki revolusi industri 5.0 yang dikenal dengan zaman milenial menuntut sistem pendidikan berbenah diri dari segala aspek, mulai dari manajemen, metode dan strategi pembelajaran serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Hidayat and Khotimah, 2019: 10).

Media pembelajaran memiliki kedudukan penting dalam sebuah perencanaan pembelajaran. Proses perencanaan pembelajaran diawali dengan merumuskan tujuan instruksional khusus sebagai pengembangan dari tujuan instruksional umum. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, perlu adanya penggunaan alat bantu pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Rahim, Suherman, and Murtiani, 2019: 134). Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sarana untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi. Media pembelajaran berkembang sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Perkembangan dari media visual, audio visual, televisi, computer hingga teknologi modern yang mendukung kegiatan pembelajaran lainnya (Huda, 2020: 3).

Media pembelajaran yang disesuaikan dengan teknologi adalah media pembelajaran berbasis video, karena media tersebut menjadi tren pada zaman sekarang yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif yaitu seperti menggunakan buku dan bahan media yang lain yang dihasilkan dari gabungan dua atau lebih dari satu media seperti media audio, grafik, gambar, animasi, dan video, untuk mendapatkan informasi serta pengetahuan untuk menunjang pendidikan yang lebih baik (Febriany and Kurniawan, 2019: 245). Media pembelajaran berbasis video memiliki keunggulan dalam media pembelajaran yaitu 1) mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena atau kejadian. 2) mampu memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain seperti gambar dll, 3) lebih cepat dan lebih efektif dalam penyampaian sebuah materi dibandingkan pada penggunaan media teks, 4) mampu menjelaskan dan menunjukkan secara simulasi atau prosedur. Hal tersebut dapat menjadi pengembang materi yang akan disampaikan dengan penggunaan media pembelajaran yang baik (Tegeh, Simamora, and Dwipayana, 2019: 160).

Proses pembuatan media pembelajaran berbasis video ini memiliki banyak sekali aplikasi yang mendukung untuk pembuatannya. Namun pada kali ini terdapat aplikasi yang berkualitas dan menjadi sorotan bagi pendidik untuk menggunakan aplikasi ini. Adapun aplikasi yang tepat untuk dipilih dalam pembuatan media video pembelajaran adalah aplikasi Plotagon. Plotagon Story merupakan program Open source untuk membuat cerita animasi 3D. Hasil output yang di sajikan pada aplikasi plotagon story ini berupa video. Plotagon Story merupakan animasi yang dapat

menghidupkan suasana sebagai bentuk ekspresi diri melalui film animasi. Peserta didik dapat mempelajari materi dari video tersebut tanpa dibatasi ruang dan waktu serta dapat mengunduh media tersebut melalui fitur yang tersedia di youtube yang dapat diakses di internet baik melalui laptop, tablet maupun smartphone (Ega Safitri and Titin, 2021: 75).

Penggunaan media dapat digunakan sesuai dengan materi khusus yang dibutuhkan, pada saat kita menggunakan dan membuat video pembelajaran hendaklah kita menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. (Arthur et al, 2019: 121). Seperti pada saat observasi yang dilakukan di SDN 02 Mantingan pada tanggal 29 Maret 2022, Proses pengumpulan informasi dilakukan dengan melalui kegiatan wawancara pada wali kelas atau guru di kelas V. Pada proses ini wali kelas memaparkan bahwa ada beberapa problem yang sedang dialami peserta didik di kelas V. Salah satunya diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan ketika memecahkan soal tentang bangun datar. Siswa cenderung bingung karena materi bangun datar menekankan pada rumus konkrit yang harus dihafalkan. Hal ini juga ditunjukkan dari nilai ulangan harian pada mata pelajaran matematika terkait bangun datar di mana sebagian besar siswa memiliki nilai di bawah rata-rata bahkan tidak tuntas.

Sesuai dengan masalah yang telah dipaparkan, maka mata pelajaran matematika terkait bangun datar dapat menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran dengan rangkuman materi bangun datar. Materi bangun datar diperlukan pemahaman konsep yang baik. Pemahaman konsep merupakan sebuah prase yang sering dipakai dalam literatur pendidikan, meskipun belum secara menyeluruh dipahami oleh guru-guru. Pemahaman konsep ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik menerima dan memahami konsep dasar matematika yang telah diterima siswa dalam pembelajaran (Mulyono and Hapizah, 108: 2018).

Pemahaman konsep di sekolah dasar sangat penting karena peserta didik dapat memahami suatu konsep matematika, jika peserta didik tersebut telah mampu menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri (Melisari et al, 2020: 173). Terdapat indikator bahwa pemahaman konsep yang dilakukan dalam penelitian ini adalah 1) mampu menjelaskan sebuah definisi dengan kata-kata menurut ciri-ciri seperti pemahaman tentang bangun datar sesuai dengan bahasa mereka, 2) mampu menyebutkan contoh dan bukan contoh dengan melihat kemampuan peserta didik untuk memberikan contoh yang kongkrit pada materi bangun datar dalam kehidupan sehari-hari, 3) mampu menggunakan konsep dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi bangun datar. (Melinda Rismawati, 2018: 94).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ridwan, 2021) yaitu “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Penyampaian Konten Pembelajaran Ratu” bahwa media pembelajaran berbasis video dapat menjadi salah satu media yang dimanfaatkan oleh guru sebagai upaya untuk menyampaikan konten pembelajaran yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video, idealnya berperan sebagai media yang membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran yang disesuaikan dengan konten materi. Sejalan dengan penelitian ini hasil dari penelitian yang dihasilkan oleh pengembangan media menurut (Astika, Anggoro, and Andriani, 2019) tentang “Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon” bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi powtoon yang sejenis dengan aplikasi plotagon ini, berdasarkan angket hasil angket validasi yang diperoleh dengan perbandingan dua kelas yang terdiri dari kelas ahli materi dan ahli media. Berdasarkan dari uji effect size diperoleh rata-rata bahwa kelas ahli media memiliki skor 0,92 dan kelas ahli materi memiliki skor 0,59. Hal tersebut terbukti penggunaan media pembelajaran berbasis video sangat efektif dan membantu meningkatkan pemahaman konsep pada anak.

Dari uraian latar belakang diatas, diketahui bahwa masalah yang sedang dihadapi oleh peserta didik di kelas V SDN 02 Mantingan adalah kurangnya pemahaman dalam materi bangun datar, dikarenakan banyaknya rumus yang harus digunakan untuk menyelesaikan masalah dan kurangnya pemahaman konsep terkait materi bangun datar. Maka dari itu peneliti menerapkan penggunaan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran yang di buat menggunakan

teknologi berupa aplikasi plotagon . Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan kajian teori tentang: (1)Bagaimana cara membuat media video pembelajaran dengan teknologi aplikasi plotagon. (2)Bagaimana penggunaan media video pembelajaran dengan aplikasi plotagon dalam materi bangun datar. (3) Bagaimana hasil pemahaman konsep terkait materi bangun datar pada peserta didik setelah menerapkan media video pembelajaran dengan aplikasi plotagon.

METODE

Kegiatan observasi yang dilakukan pada tanggal 29 Maret 2022 di SDN 02 Mantingan Jepara dengan subjek semua peserta didik kelas V berjumlah 36 anak. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Studi Literature, dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku atau majalah-majalah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penelitian. Dalam tahap ini peneliti menggunakan beberapa referensi dari Google Scholar, Google Book, Perpustakaan dll. Dalam pencarian jurnal ini dibatasi tahun jurnal mulai dari tahun 2018 sampai 2022. Topik pencarian tersebut mengenai media video pembelajaran, teknologi dalam aplikasi digital, pembelajaran matematika bangun datar serta pemahaman konsep siswa. Hasil kumpulan rujukan dari beberapa peneliti terdahulu digunakan untuk menyimpulkan beberapa rumusan masalah yang telah dikaji. Pada saat melakukan penelitian ini bertanda sebagai instrument, karena peneliti mengambil dan mengumpulkan informasi berupa data-data dengan bantuan berbagai macam bahan yang ada seperti skripsi, artikel, buku dan berbagai sumber lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengumpulan data dilakukan pada *literature review* yang telah ditelaah dengan beberapa jurnal terkait kajian teori berupa media video pembelajaran, aplikasi *plotagon*, langkah pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi *plotagon*, Langkah penggunaan media video pembelajaran , serta hasil pemahaman konsep pada penggunaan media video dan materi bangun datar.

A. Media Video Pembelajaran

Media adalah pesan yang digunakan untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didik, media dapat memberi keuntungan untuk meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran (Meyer, Omdahl, and Makransky, 2019: 3). Media pembelajaran secara umum dikenal terdapat tiga jenis yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Namun pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media audiovisual untuk mendukung minat siswa dalam memahami materi dengan baik. Media audiovisual yang digunakan adalah video pembelajaran. Media video dipilih karena (1) memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik, (2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, (3) lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, (Wisada, Sudarma, and Yuda S, 2019: 141).

Berbagai bentuk media video yang dirancang untuk meningkatkan perhatian siswa dan ketelibatannya siswa yang memiliki bentuk seperti terdapat ilustrasi, gambar, grafik, peta, animasi, video, slide dan teks. Media video juga digunakan untuk mempromosikan keterlibatan siswa melalui format seperti musik, efek suara, teks lisan, suara instruksi, dan narasi. Penyampaian media video pembelajaran yang efisien memungkinkan peserta didik untuk bernalar dan membuat kesimpulan dengan memvisualisasikan bagaimana isi dari materi yang telah disampaikan. Proses penyampaian materi menggunakan media video pembelajaran memberikan informasi verbal , menambahkan

penekanan pada materi dan menarik perhatian peserta didik dalam memahami materi (Lange and Costley, 2020:2). Maka dari itu media video dapat menjadi pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Penggunaan media video pembelajaran dalam menyampaikan materi memiliki beberapa tujuan tertentu yang mencakup tujuan kognitif, afektif dan psikomotorik ketiga tujuan tersebut dapat menjadi kelebihan dalam menggunakan media video pembelajaran (Yuanta, 2020: 93).

B. Aplikasi *Plotagon*

Proses pembuatan media video pembelajaran dapat memanfaatkan banyak sekali aplikasi yang mendukung untuk pembuatannya. Namun pada kali ini terdapat aplikasi yang berkualitas dan menjadi sorotan bagi pendidik untuk menggunakan aplikasi ini. Adapun aplikasi yang tepat untuk dipilih dalam pembuatan video pembelajaran adalah aplikasi *Plotagon*. *Plotagon* merupakan layanan online yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Fitur animasi yang disediakan antara lain animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah (Astika, Anggoro, and Andriani, 2019: 07).

Aplikasi *Plotagon* ini memiliki karakter-karakter yang dapat memberikan cara bagi peserta didik untuk memahami suatu materi. Pada aplikasi tersebut peserta didik dapat menerima informasi secara visual dan audio yang dapat dikombinasikan menjadi suatu bentuk video animasi yang menarik. Desain dari aplikasi *plotagon* yang memiliki grafis latar belakang yang jelas, penuh warna, gambar-gambar animasi bahkan musik yang bisa ditambahkan pada video yang menjadi pembelajaran yang menarik. Maka dari itu aplikasi ini dapat membantu guru dalam proses pembuatan video pembelajaran (Wulandari, Ruhiat, and Nulhakim, 2020: 29).

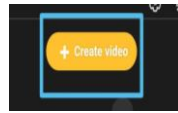
C. Pembuatan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Plotagon*

Proses pembuatan media pembelajaran dapat kita lakukan menggunakan aplikasi *plotagon* dengan beberapa langkah yang dapat kita lakukan diantaranya:



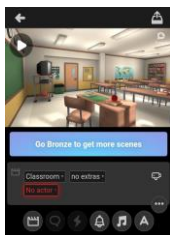
Gambar 1. Aplikasi

Download aplikasi *plotagon* pada play store, lalu klik icon pada gambar diatas



Gambar 2. Create Video

Pilih “create video” untuk mulai membuat video baru



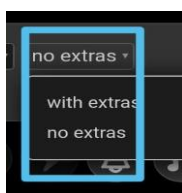
Gambar 3. Halaman 3

Muncul beberapa icon yang dapat digunakan untuk melengkapi video



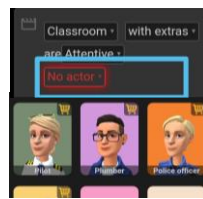
Gambar 4. Beground

Klik icon tersebut untuk memilih beground



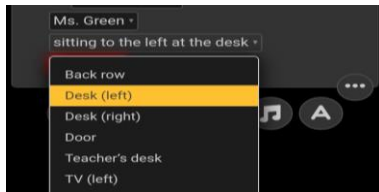
Gambar 5. Pendukung

Pilih “ extras/ non extras” untuk memilih animasi pendukung



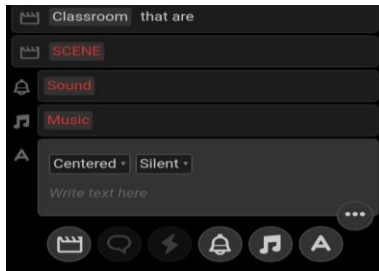
Gambar 6. Memilih Aktor

Pilih “ actor untuk menambahkan animasi



Gambar 7. Letak Posisi Aktor

Klik icon tersebut untuk menentukan posisi actor yang tepat, pilih salah satu tempat yang sudah disesuaikan menurut beground



Gambar 8. Icon Pendukung

Terdapat beberapa icon yang dapat mendukung pembuatan video seperti

1. **Scane:** menunjukkan letak posisi animasi
2. **Sound:** digunakan untuk melengkapi suara kita yang akan digunakan divideo
3. **Music:** untuk mensisipi audio music
4. **Tanda A:** untuk menambahkan diskripsi teks

Langkah terakhir adalah klik icon unduh dan simpan video yang telah dibuat ke penyimpanan atau otomatis langsung tersimpan ke galeri masing-masing android.

D. Pemahaman konsep terhadap materi bangun datar

Pemahaman konsep merupakan sebuah kemampuan memahami konsep, operasi dan relasi matematika. Pemahaman konsep mengau pada kemampuan peserrta didik memahami dan menguasai konsep melalui suatu fenomena, peristiwa objek atau kegiatan ang berhubungan dengan materi pelajaran. Peserta didik dengan pemahaman konseptual akan mengetahui sesuatu lebih dari fakta dan metode yang terisolasi. Pemahaman konsep juga mendukung retensi, karena fakta dan metode yang dipelajari dengan pemahaman yang saling terhubung, sehingga pembelajaran lebih mudah diingat dan digunakan. (Apriadi, 2021: 176).

Penggunaan media video pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep matematika dan seara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik. Video media video pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi *plotagon* ini dapat membantu peserta didik dalam mempresentasikan pemahaman konsep terhadap salah satu materi matematika yaitu bangun datar. Tayangan video pembelajaran tentang bangun datar dapat membantu siswa untuk mengimplementasikan dan memahami materi bangun datar dengan baik, karena materi ini meminta siswa untuk menghafal berbagai rumus dan menganalisis terkait bangun-bangun datar disekitar. Media video pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi *plotagon* menjadikan matematika, khususnya materi bangun datar yang selama ini dianggap sulit karena faktor analisis dan pencocokan rumus, kini sangat mudah difahami (Nurdin et al. , 2019: 88)

Tabel 1. Hasil Telaah Artikel

	Sitasi	Jenis Penelitian	Sampel/ tempat	Tujuan	Hasil
1	¹ Frienda Yuanta	Menggunakan model desain pembelajaran ASSURE yang	Tempat di SDN Pakis V dengan sampel semua peserta didik kelas IV	Menghasilkan suatu produk media video pembelajaran yang valid dan efektif sebagai salah satu	Hasil dari pengembangan video pembelajaran IPS di kelas IV hasil dari persentase uji ahli

		terdiri dari 6 tahapan		sumber belajar untuk pembelajaran IPS	media sebesar 90,44% dan ahli isi/materi sebesar 93,44%
2	¹ Hardi Apridi	Penelitian ini menggunakan R&D (<i>riset & development</i>). model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE dengan produk penelitian video animasi matematika	Tempat yang dilakukan adalah siswa kelas X SMK yang terdiri dari 20 orang	Mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi dengan pendekatan kontekstual sebagai penyediaan bahan ajar yang lengkap, praktis dan efektif dalam pembelajaran matematika	Hasil persentase yang diberikan pada siswa sebelum menggunakan media video adalah 55%, persentasi setelah diberikan media hasil persentasi menunjukan peningkatan dengan persentasi 75,9%
3	¹ Saman, ² Ma.rufi, ³ Arif Tiro	Penelitian ini menggunakan jenis R&D dengan 4 Tahapan dan menggunakan angket dan instrument penilaian dalam pengumpulan data	Tempat di SMP Satap 4 Baebunta dengan subjek seluruh peserta didik kelas VIII	Mengembangkan media berbasisi video dengan menggunakan aplikasi berupa <i>sparkol videoscribe</i> , media ini dapat membantu proses penyampaian materi terkait persamaan linier dua variabel	Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran diperoleh rerata skor 3,10 untuk aspek media diperoleh rerata skor 3,00 dan untuk aspek navigasi media diperoleh rerata skor 3,50.
4	¹ Ridha Yoni Astika, ² Bambang Sri ³ Anggoro, Siska Andriani	Penelitian ini menggunakan metode “Research and Development” teknik pengumpulan data berupa angket, wawancara dan tes	Subjek terdapat 10 peserta didik kelas VIII F dan VIII E SMP	Memperkenalkan video pembelajaran dengan aplikasi <i>pontoon</i> yang dapat mendukung pencapaian materi tentang SPLDV	Berdasarkan hasil angket validasi diperoleh bahwa subjek yang menggunakan media diperoleh <i>effect size</i> 0,92, sedangkan subjek yang tidak menggunakan media memperoleh <i>effect size</i> 0,59.

5	¹ I Made Tegeh, ² Alexander Hamonangan Simamor, ³ Kadek Dwipayana	Menggunakan penelitian pengembangan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk	Tempat dilakukan di SDN 2 Suwung dengan subjek seluruh peserta didik kelas V	Mengembangkan media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan desain pembelajaran model 4D	Hasil review ahli terkait media video pembelajaran menunjukkan (98,6%)
---	--	--	--	---	--

Penelitian diatas menunjukan bahwa proses telaah yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan hasil yang diperoleh dapat di gunakan sebagai pedoman dan pelengkap untuk hasil dari penelitian studi literature. Berdasarkan telaah dari beberapa jurnal diatas data dinyatakan bahwa hasil penelitian terdahulu dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video dapat dilakukan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif, beberapa penelitian menawarkan penggunaan aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi, dengan begitu pendidik juga dapat memperkenalkan teknologi kepada peserta didik. Maka dari itu dalam penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis media pembelajaran yang menggunakan aplikasi *plotagon* dapat menjadi pendukung sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran matematika terkait materi bangun datar sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika pada anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil telaah literature yang digunakan adalah penggunaan video pembelajaran yang menggunakan aplikasi *plotagon*, hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian beberapa peneliti yang dilakukan di Indonesia bahwa, media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik peserta didik untuk menyampaikan materi yang telah dikaji. Penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat dibuat menggunakan aplikasi *plotagon* yang menyediakan berbagai fitur seperti audio, rekaman suara dan animasi, aplikasi ini dapat memudahkan dalam pembuatan video karena dapat dilakukan di android. Media video pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam mata pembelajaran matematika, salah satunya adalah materi bangun datar yang memiliki ketrkaitan rumus dan pemahaman yang kongkrit. Untuk itu penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran sangat direkomendasikan pada anak sekolah dasar, apalagi pada materi yang banyak menggunakan teori serta konsep yang sulit dipahami oleh peserta didik. Pendidik dapat menggunakan media video pembelajaran berbasis *plotagon* sebagai pendukung alat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriadi, Hardi. 2021. "Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika." *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 5(1):173. doi: 10.33603/jnpm.v5i1.3621.
- Arthur, Rian, Galih Tiara Sekartaji, Arris Maulana, and Laurika Kusuma Dewi. 2019. "Video Presentasi Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 07(02):170–83.

- Astika, Ridha Yoni, Bambang Sri Anggoro, and Siska Andriani. 2019. "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon Keyword : Learning Media ; SPLDV ; Powtoon." *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika* 2(2):85–96.
- Ega Safitri, and Titin. 2021. "Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon." *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat* 1(2):74–80. doi: 10.53621/jippmas.v1i2.12.
- Febriany, Tri Atika, and Heru Yudi & Kurniawan. 2019. "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi." *Res Judicata* 2(1):243.
- Hidayat, Nandang, and Husnul Khotimah. 2019. "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran." *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 2(1):10–15. doi: 10.33751/jppguseda.v2i1.988.
- Huda, Asrul dkk. 2020. *Media Animasi Digital Berbasis Hots*. UNP Press. Padang.
- Lange, Christopher, and Jamie Costley. 2020. "Improving Online Video Lectures: Learning Challenges Created by Media." *International Journal of Educational Technology in Higher Education* 17(1). doi: 10.1186/s41239-020-00190-6.
- Lestari, Iis Dewi. 2018. "Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisalak." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 3(2):137–42. doi: 10.30998/sap.v3i2.3033.
- Melinda Rismawati, Anita Sri Rejeki Hutagaol. 2018. "Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Mahasiswa Pgsd Stkip Persada Khatulistiwa Sintang." *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa* 4(1).
- Melisari, Melisari, Asri Septihani, Arpin Chronika, Bunga Permaganti, Yeti Jumiati, and Nelly Fitriani. 2020. "Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemahaman Konsep Matematika Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Datar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 4(1):172–82. doi: 10.31004/cendekia.v4i1.182.
- Meyer, Oliver A., Magnus K. Omdahl, and Guido Makransky. 2019. "Computers & Education Investigating the e Ff Ect of Pre-Training When Learning through Immersive Virtual Reality and Video : A Media and Methods Experiment." *Computers & Education* 140(December 2018):103603. doi: 10.1016/j.compedu.2019.103603.
- Mirzaqon, Abdi. 2018. "Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library." *Jurnal BK UNESA* (1):1–8.
- Mulyono, Budi, and Hapizah Hapizah. 2018. "Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika." *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika* 3(2):103–22. doi: 10.22236/kalamatika.vol3no2.2018pp103-122.
- Ningtiyas, Yuni Tri Asri, and Yeni Anistiyasari. 2020. "Studi Literatur : Pengaruh Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi." *Jurnal IT-EDU* 05(01):417–24.
- Nurdin, Erdawati, Aulia Ma'aruf, Zubaidah Amir, Risnawati Risnawati, Noviarni Noviarni, and Memen Permata Azmi. 2019. "Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra Untuk

- Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK.” *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 6(1):87–98. doi: 10.21831/jrpm.v6i1.18421.
- Rahim, Fanny Rahmatina, Dea Stevani Suherman, and Murtiani Murtiani. 2019. “Analisis Kompetensi Guru Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 3(2):133. doi: 10.24036/jep/vol3-iss2/367.
- Ridwan, Ratu Sylvia dkk. 2021. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Penyampaian Konten Pembelajaran Ratu.” *Inovasi Kurikulum* 18(1):38–53.
- Rosmayanti, Dea, and Luvy Sylviana Zanthi. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Visual Basic Application Powerpoint Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)* 2(6):401. doi: 10.22460/jpmi.v2i6.p401-414.
- Tegeh, I. Made, Alexander Hamonangan Simamora, and Kadek Dwipayana. 2019. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu.” *Mimbar Ilmu* 24(2):158. doi: 10.23887/mi.v24i2.21262.
- Wiranti, Dwiana Asih, and Wulan Sutriyani. 2020. “Pengaruh Pembelajaran Daring Menggunakan Sorogan Hanacaraka Terhadap Kemampuan Menulis Aksara Jawa Di Sekolah Dasar.” *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 8(2):313. doi: 10.21043/elementary.v8i2.8156.
- Wisada, Putu Darma, I. Komang Sudarma, and Adr. I. Wayan Ilia Yuda S. 2019. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter.” *Journal of Education Technology* 3(3):140. doi: 10.23887/jet.v3i3.21735.
- Wulandari, Yani, Yayat Ruhiat, and Lukman Nulhakim. 2020. “Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 8(2):269–79. doi: 10.24815/jpsi.v8i2.16835.
- Yuanta, Friendha. 2020. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1(02):91. doi: 10.30742/tpd.v1i02.816.