



## PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI DORATOON MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V

Rabiah<sup>✉</sup>, Susilo Tri Widodo

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan & Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **April 2023**

Disetujui **Mei 2023**

Dipublikasikan **Juni 2023**

*Keywords:*  
Doratoon;  
Animated video;  
Sociocultural Diversity in  
Indonesia

### Abstrak

Hasil belajar dan konsentrasi belajar siswa yang masih rendah, pengaruh teknologi serta minimnya penggunaan media dalam pembelajaran menjadi latar belakang penelitian ini. Penelitian ini termasuk research and development (R&D) model Borg and Gall dengan tujuan mendeskripsikan proses pengembangan, menguji kelayakan dan keefektifan media video animasi doratoon muatan pembelajaran PPKn kelas V tema 8 Subtema 1. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan nontes. Adapun hasil penelitian ini yakni pengembangan media video animasi doratoon dengan model Borg and Gall melalui 8 dari 10 tahapan yang ada dengan pengembangan pada aspek konten dan tampilan, media juga mendapatkan kategori sangat layak dengan penilaian ahli materi 96%, ahli media 88%, tanggapan positif guru 100% serta siswa 93%. Media video animasi doratoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata pretest 66,1 dan posttest 82,4 sehingga media animasi doratoon memberikan pengaruh peningkatan hasil belajar siswa dengan kriteria sedang.

### Abstract

*The background of this research is that Students' achievement and learning concentration are still low, the influence of technology and the lack of use media. This is research and development with model Borg and Gall aims to describe the development process, feasibility and effectiveness of animated video Doratoon for Civics Education class five theme 8 Sub-theme 1. The subjects of this research is fifth grade students at SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang. Data collection by using test and non-test techniques. The results of this research concluded that the Doratoon animated video has been developed with the Borg and Gall model through 8 of the 10 steps on the content and context display, the animated video Doratoon feasible also gets a very decent criteria with validity of material experts 96%, media experts 88%, teacher's response 100% and students 93%. The Animated video Doratoon can improve students' achievement with an average pretest of 66.1 and posttest 82.4 so that The animated video Doratoon has the effect of increasing students' achievement with the medium criteria.*

✉ Alamat korespondensi:  
Jln. Palembang-Jambi KM 112 Kab. Musi Banyuasin Kec. Sungai  
Lilin Kel. Sungai Lilin Jaya Boor 2  
E-mail: rabiahnesa@students.unnes.ac.id

© 2023 Universitas Negeri Semarang  
P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

**PENDAHULUAN**

Perkembangan IPTEK yang semakin pesat saat ini juga berdampak pada bidang Pendidikan. Pendidikan sebagai garda terdepan dalam menciptakan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas maka perlu dilakukan pemenuhan komponen pembelajaran. Menurut Rifa'i (2016) menyebutkan komponen pembelajaran antara lain: Tujuan, subjek belajar, materi, strategi pembelajaran, media pembelajaran, dan penunjang. Seiring perkembangan zaman maka penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang harus diintegrasikan dalam pembelajaran. Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran seperti *google classroom, power point, microsoft sway, powtoon, doratoon, youtube, quizizz, kahoot, educandy, word wall*, dan lain-lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang diketahui bahwa pembelajaran PPKn tidak semua materi menggunakan media pembelajaran padahal sekolah sudah menyiapkan sarana prasarana di setiap kelas seperti LCD dan Speaker namun belum digunakan secara optimal; Siswa kurang konsentrasi pada saat jam pelajaran berlangsung hal ini salah satunya dampak dari pembelajaran online akibat Covid-19; kemajuan teknologi berpengaruh negative pada siswa sehingga tidak bisa terlepas dari gadget dan hilangnya kedisiplinan maupun sopan santun mereka; siswa mudah lupa terhadap materi yang baru disajikan terkhususnya berkaitan dengan serajah maupun kewarganegaraan; metode dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru monoton sehingga membuat siswa mudah jenuh. Selain itu, ketuntasan belajar siswa pada muatan pelajaran PPKn masih cukup rendah dengan hasil rata-rata kelas sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rata-rata kelas hasil belajar siswa

Penilaian	KKM	Rata-rata kelas
Tema 1 (nilai-nilai pancasila)	75	71,4
Tema 2 (hak dan kewajiban warga negara)	75	77,4
Tema 3 (keragaman sosial budaya masyarakat)	75	50,3
Tema 4 (tanggung jawab warga negara)	75	60,3
Tema 5 (persatuan dan kesatuan)	75	76,2
Akhir semester	75	82

Maka diperlukan solusi untuk melakukan salah satu upaya yang peneliti lakukan yakni pemenuhan sarana belajar dengan media selaras dengan pendapat Fadillah dan Bilda (2019)

menyatakan guna mencapai tujuan pembelajaran maka harus melalui kegiatan belajar mengajar menggunakan media sehingga pembelajaran menjadi berkualitas. Media pembelajaran yang sesuai dengan era abad 21 yakni video animasi. Video animasi merupakan salah satu media yang menggabungkan audio atau suara dan visual yang memuat gambar/ilustrasi yang bergerak, naskah, ataupun diagram dalam tujuan pembelajaran. Video animasi ini merupakan salah satu contoh dari media audio video karena merupakan presentasi bergambar yang menarik dan bergerak sehingga mempermudah siswa memahami materi yang disajikan (Helminsyah dkk (2020); Safitri dkk (2021); Susilowati (2022))).

Menurut Resmol dan Leasa (2022) Manfaat media pembelajaran yakni merangsang perasaan dan pikiran; merangsang perhatian siswa; menjadikan pembelajaran menyenangkan dan mengasyikkan selain itu, meningkatkan minat, motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Doratoon Animation Maker yang sering dikenal dengan doratoon merupakan software dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang digunakan untuk membuat animasi kartun dan transisi yang variatif sehingga menarik diterapkan dalam media pembelajaran didukung pendapat Geeks Around Globe dalam Umar (2022) menjelaskan bahwa doratoon menjadi aplikasi yang hebat karena membantu interaksi yang maksimal dalam pembuatan video dengan fitur yang dimiliki. Dalam penelitian Susilowati (2016); Helminsyah dkk (2020); Fauziah dan Ninawati (2022); menjelaskan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar yang dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, sauna belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton bahkan tidak membosankan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan yang ada pada pembelajaran PPKn dan mengoptimalkan sarana prasarana sekolah peneliti mengkaji permasalahan dengan penelitian dan pengembangan video animasi doratoon pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Tema 8 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development (R&D)) dengan model menurut Borg and Gall meliputi 8 dari 10 tahapan yang ada yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Subjek penelitian ini yaitu Siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 27 siswa. Penelitian ini

memiliki dua variabel yakni media video animasi doratoon dan hasil belajar siswa. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes yang meliputi pretest dan posttest serta teknik nontes yang meliputi observasi, wawancara, data dokumen dan kuesioner atau angket. Dalam analisis data awal peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data dan uji homogenitas untuk mengetahui varians data sedangkan, analisis data akhir menggunakan uji T-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dalam penggunaan media video animasi doratoon dan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media animasi doratoon pembelajaran PPKn telah dilakukan oleh peneliti dengan melalui beberapa tahapan pengembangan. Tahapan ini berdasar pada tahapan pengembangan Borg and Gall yang meliputi tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi produk, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, dan tahap uji coba pemakaian. Namun, peneliti tidak melakukan 2 tahapan akhir yakni revisi produk dan produk akhir karena keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Pada tahap potensi dan masalah, peneliti melakukan analisis sehingga ditemukan permasalahan di SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang. Permasalahan yang ditemukan peneliti yakni hasil belajar PPKn yang masih rendah, kurangnya konsentrasi dalam belajar dan dipengaruhi dampak negatif dari teknologi maupun kurangnya perhatian orang tua dalam ranah pendidikan, materi yang banyak, metode maupun model pembelajaran yang monoton, belum adanya penggunaan media dalam pembelajaran PPKn serta keterbatasan sarana prasarana di sekolah. Selain permasalahan yang ditemukan, peneliti juga menemukan potensi di sekolah terkait sarana prasarana yang dimiliki sekolah namun masih belum dioptimalkan dengan baik serta kemudahan dalam penggunaan teknologi karena siswa lebih tertarik pada media berbasis teknologi. Sehingga, Peneliti mengambil solusi dalam pengembangan media pembelajaran. Solusi ini juga diperkuat oleh pendapat Fadilah dkk (2022) bahwa pemanfaatan media menjadi hal yang sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman siswa serta video animasi dapat menarik siswa dalam materi pembelajaran, mencapai tujuan, pembelajaran bermakna dan mengemas bahan ajar secara inovatif. Latif dan Dewi (2023) salah satu aplikasi adalah pembuatan video yang cukup menarik adalah aplikasi Doratoon. Sehingga media animasi doratoon yang dikembangkan peneliti dapat menjadi solusi dalam permasalahan yang ada.

Selanjutnya tahap pengumpulan data, peneliti melakukan analisis materi yang akan digunakan dalam media yang dikembangkan agar dapat sesuai dengan kurikulum yang berlaku. KD yang dipilih oleh peneliti yakni: 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat serta KD 4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat. Media yang akan dikembangkan diwujudkan dari angket kebutuhan yang telah peneliti peroleh dari guru maupun siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 1 Semarang. Peneliti melakukan penyusunan materi, soal-soal yang akan digunakan dalam penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn. Kemudian tahap desain produk, pada tahap ini peneliti melakukan perancangan desain dan tampilan media video animasi doratoon dengan model *problem based learning* pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Proses pembuatan video animasi dalam penelitian ini menggunakan aplikasi doratoon. Menurut Cheppy Riyana dalam Latif dan Dewi (2023) memaparkan bahwa perlunya video animasi memiliki kejelasan pesan, berdiri sendiri, mudah digunakan, representasi materi, visualisasi, memiliki kualitas tinggi, dan dapat digunakan klasikal maupun individu. Hal ini juga didukung oleh pendapat Fatimah dalam Andrasari dkk (2022) media animasi perlu disertai ilustrasi gambar bergerak, suara narasi sehingga memperjelas makna yang akan disampaikan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Maka peneliti melakukan pembuatan video animasi dimulai dengan perancangan materi, membuat narasi video, membuat storyboard, pembuatan dan pengumpulan objek, merekam suara, pembuatan animasi serta rendering video.

Selanjutnya tahap validasi produk, sebelum produk diujikan di lapangan media video animasi doratoon dengan model *problem based learning* pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V materi keberagaman sosial budaya masyarakat dilakukan validasi oleh ahli. Adapun ahli dalam penelitian ini yakni ahli materi dan ahli media. Para ahli yang pakar dalam bidangnya memberikan penilaian, dan saran maupun masukan perbaikan pada media animasi yang sudah dikembangkan. Validasi oleh ahli ini sesuai dengan aspek uji kelayakan media penelitian dan kajian teori yang sudah ada. Kemudian, tahap revisi desain dilakukan perbaikan berdasar pada saran dan masukan dari ahli. Pada tahap revisi media diperbaiki sampai memperoleh penilaian media layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini untuk mengetahui bahwa media animasi doratoon yang dikembangkan sudah sesuai dengan kajian teoritis yang ada sebelum diterapkan.

Produk yang selesai dikembangkan kemudian dilakukan pengujian di lapangan. Selanjutnya tahap uji coba produk dalam tahap ini

peneliti melakukan uji coba produk dengan skala kecil yang melibatkan 10 siswa dan guru kelas V. Uji coba produk ini merupakan perwujudan implementasi produk dalam pembelajaran dalam skala kecil agar dapat diketahui kendala-kendala yang kemungkinan terjadi saat pembelajaran. Sehingga kendala-kendala dalam proses pembelajaran di lapangan dapat diminimalisir. Siswa kelas V mengerjakan soal pretest dan mengerjakan posttest setelah menggunakan media dalam pembelajaran kemudian memberikan tanggapan dalam penggunaan media. Hasil belajar dalam uji coba produk terdapat peningkatan sehingga adanya perbedaan sebelum dengan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi doratoon dengan model *problem based learning*. Pengguna baik guru dan siswa memberikan tanggapan bahwa media video animasi doratoon dengan model *problem based learning* pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V materi keberagaman sosial budaya masyarakat yang dikembangkan sangat layak/sangat baik dengan rata-rata persentase tanggapan siswa sebesar 97,5% sedangkan guru 100%. Hal ini juga didukung pendapat Andrasari dkk (2022) bahwa pembelajaran dengan media video animasi memberi pengalaman belajar siswa, memunculkan banyak pertanyaan dan semakin tertarik karena adanya aktivitas melihat dan mendengarkan selama pembelajaran. Maka media yang dikembangkan peneliti praktis untuk digunakan pada pembelajaran PPKn Kelas V. Kemudian, tahap revisi produk dalam tahapan ini media dilakukan revisi sesuai saran dan masukan yang telah diperoleh pada tahap uji coba produk skala kecil. Namun, dalam pelaksanaan uji coba produk skala kecil menunjukkan respon positif dari pengguna dan tidak ada saran maupun masukan sehingga tidak dilakukan revisi produk.

Selanjutnya tahap uji coba pemakaian dalam tahapan ini memiliki aktivitas pembelajaran yang sama dengan uji coba produk skala kecil namun memiliki skala besar sehingga responden lebih banyak yakni 27 siswa dan 1 guru kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang. Dalam uji coba pemakaian diketahui bahwa hasil belajar pretest dan posttest siswa mengalami peningkatan sehingga diketahui adanya perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media video animasi doratoon dengan model *problem based learning* pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Hasil tanggapan dari pengguna juga memberikan respon positif dengan kategori sangat layak / sangat baik dengan rata-rata persentase tanggapan siswa sebesar 93% dan guru kelas sebesar 100%.

Kelayakan produk ditentukan dari hasil validator ahli dan tanggapan pengguna. Validasi ahli materi maupun media dilakukan untuk mengevaluasi seberapa layak materi dan media yang dikembangkan peneliti sesuai dengan kajian teoritis

serta validator memberikan saran jika diperlukan. Persentase yang diperoleh dari validasi ahli materi sebesar 96% dengan kategori sangat layak tanpa adanya revisi. Sedangkan ahli media mendapatkan persentase 88% dan berkategori sangat layak dengan adanya masukan perbaikan. Adapun saran dari ahli media yaitu dubbing disesuaikan dengan asset, menambahkan kredit pembuat, menambahkan sumber objek, dan menambahkan penjelasan keterangan. Peneliti melakukan revisi sebanyak satu kali. Produk yang sudah dikatakan layak maka sudah sesuai standar kualitas teknologi maupun media pembelajaran selaras dengan pendapat Smaldino, Lowther & Russell dalam Risabethe dan Astuti (2017) bahwa teknologi dan media memenuhi kriteria (1) kesesuaian dengan standar, hasil, dan tujuan; (2) informasi akurat dan terkini; (3) bahasa sesuai usia; (4) melibatkan minat dan keterlibatan; (5) kualitas teknis; (6) mudah digunakan; (7) bebas bias; dan (8) petunjuk bagi pengguna.

Kelayakan dari tanggapan pengguna diperoleh dari hasil uji coba produk. Hasil kedua uji coba produk mendapatkan tanggapan positif dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan media animasi doratoon secara klasikal. Ketepatan dalam tujuan pembelajaran dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan media video animasi doratoon dengan model *problem based learning* pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Kelayakan media video animasi doratoon dengan model *problem based learning* pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V materi keberagaman sosial budaya masyarakat digunakan untuk mengetahui bahwa media yang digunakan dapat mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Adapun dukungan pendapat Bulu dkk (2022) bahwa video animasi dapat dilengkapi dengan pengalaman dasar pada siswa, menunjukkan objek secara normal, memotivasi siswa dalam belajar, dan mengandung nilai positif. Selain itu juga didukung pendapat Mulyati dalam Resmol dan Leasa (2022) bahwa media video animasi dapat meningkatkan minat, motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Farindhni (2018) berpendapat bahwa media video animasi mudah digunakan dan juga membantu mengatasi kemampuan guru dalam penggunaan teknologi hal ini karena media video animasi tidak terdapat tol yang mengharuskan guru mengoperasikan komputer secara berlebihan.

Rohmawati dalam Susilawati (2023) menjelaskan bahwa keefektifan produk berkaitan dengan tercapainya sasaran dan tujuan pembelajaran yang ditentukan sebelumnya. Hasil belajar siswa diketahui ada 2 yakni nilai pretest yang diambil sebelum pembelajaran dengan media video animasi doratoon dengan model *problem based learning* pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V materi keberagaman sosial budaya masyarakat.

Sedangkan nilai posttest diambil setelah pembelajaran dengan media video animasi doratoon dengan model *problem based learning* pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V materi keberagaman sosial budaya masyarakat. Rata-rata nilai pretest siswa kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang sebesar 66,1 Ada sebanyak 11 siswa yang tuntas pada saat pretest dan siswa yang tuntas pada saat posttest sebanyak 23 dengan rata-rata sebesar 82,4 Hasil belajar kemudian dilakukan uji normalitas untuk mengetahui teknik statistic yang digunakan. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan diketahui bahwa data hasil belajar siswa pretest maupun postes berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji t-test yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan media video animasi doratoon dengan model *problem based learning* pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V materi keberagaman sosial budaya masyarakat diketahui  $t_{hitung}$  sebesar 9,453 >  $t_{tabel}$  sebesar 0,685 maka  $H_0$  diterima ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa muatan pembelajaran PPKn materi keberagaman sosial di Indonesia antara sebelum dengan sesudah menggunakan media pembelajaran video animasi doratoon dengan model *problem based learning*. Perbedaan ini dibuktikan dengan adanya perbedaan skor rata-rata pada hasil belajar pretest maupun posttest. Berdasarkan uji N-gain untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video animasi doratoon dengan model *problem based learning* pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V materi keberagaman sosial budaya masyarakat mendapatkan kriteria sedang dengan nilai 0,48. disimpulkan bahwa adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest siswa sehingga media animasi doratoon memberikan pengaruh peningkatan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Adapun simpulan dari hasil dan pembahasan penelitian ini yakni 1. Pengembangan video animasi doratoon pada muatan pembelajaran PPKn Kelas V Tema 8 Subtema 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang telah dilaksanakan oleh peneliti melalui tahapan-tahapan model R&D menurut Borg and Gall yaitu: 1) tahap potensi dan masalah dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi hasil belajar; 2) tahap pengumpulan data dengan cara penyebaran angket untuk mengetahui kebutuhan pengguna; 3) tahap desain produk dengan melakukan perancangan prototype hingga menjadi produk sesuai kebutuhan pengguna; 4) tahap validasi produk dilakukan penilaian oleh tim pakar; 5) tahap revisi desain dilakukan perbaikan pada produk sesuai saran tim pakar; 6) tahap uji coba produk yang dilakukan dalam pembelajaran dengan skala kecil; 7) tahap revisi

produk; dan 8) tahap uji coba pemakaian produk dalam skala besar di kelas V SD Negeri Purwoyoso 01 Semarang. 2. Kelayakan video animasi doratoon pada muatan pelajaran PPKn kelas V tema 8 subtema 1 yang telah dikembangkan peneliti ditentukan dengan tahap validasi oleh tim pakar, uji coba produk dan uji coba pemakaian. Berdasarkan validasi oleh ahli materi, produk yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak tanpa adanya revisi dengan persentase 96%. Sedangkan validasi ahli media memiliki kategori sangat layak dengan masukan perbaikan serta memiliki persentase sebesar 88%. Revisi produk yang dilakukan yakni dubbing yang disesuaikan dengan asset, menambahkan kredit pembuat, menambahkan sumber objek, dan menambahkan penjelasan keterangan. Saat uji coba produk tanggapan positif dari guru maupun siswa dengan persentase 97,3% dari siswa dan 100% dari guru. Kemudian juga memperoleh tanggapan positif dalam uji coba pemakaian dengan persentase guru sebesar 100% dan 93% dari siswa. Maka, dalam uji coba produk maupun uji coba pemakaian video animasi pada muatan pelajaran PPKn kelas V tema 8 subtema 1 memiliki kategori sangat layak digunakan. 3) Keefektifan penggunaan video animasi doratoon pada muatan pelajaran PPKn kelas V tema 8 Subtema 1 yang telah dikembangkan peneliti ditentukan berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik dalam uji coba pemakaian. Dari hasil belajar pretest diperoleh rata-rata sebesar 66,1 dan hasil belajar posttest dengan rata-rata 82,4. Dari analisis ini maka adanya peningkatan rata-rata hasil belajar pretest dan posttest siswa sehingga media animasi doratoon memberikan pengaruh peningkatan hasil belajar siswa dengan kriteria sedang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2022 "Transformasi Pendidikan Di Era Super Smart Society 5.0"* Oktober 2022, 76–83.
- Bulu, Y. K., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD. *Seminar Nasional Pgsd Unikama, 6(November)*, 46–56.
- Fadilah, A. A., Sukmawati, I., & Kurniawan, E. Y. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas 5 SD Negeri Karang Tengah 11 Kota Tangerang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan*

- Pendidikan*, 1(9), 1843–1858.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang IV*, IV(2), 177–182.
- Farindhni, D. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VIII(2), 172–186.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513.
- Helminsyah, Fuad, Z. Al, Subhananto, A., & Agustina, M. (2020). Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Islam Laboratorium Aceh Besar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 7(2), 252–265.
- Latif, A., & Dewi, T. U. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Doratoon bagi Guru untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA. *El-Mujtama : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 56–62.
- Resmol, K., & Leasa, M. (2022). The effect of learning cycle 5E + Powtoon on students ' motivation : The concept of animal metamorphosis. *JPBI ( Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia )*, 8(2), 121–128.
- Rifa'i, A. A. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VIII(1), 34–45.
- Safitri, D., Lestari, I., Maksum, A., Ibrahim, N., Marini, A., Zahari, M., & Iskandar, R. (2021). Web-Based Animation Video for Student Environmental Education at Elementary Schools. *IJIM*, 15(1), 66–80.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.
- Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 5933–5942.
- Susilowati, E. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Tema Peristiwa Alam Melalui Model Picture And Picture Dengan Media Animasi Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2), 86–96.
- Umar, A., Hanum, I., & Hutagalung, T. (2023). The Effectiveness of Using The Doratoon Animation Maker Learning Media in Semantic Courses In Indonesian Language and Literature Education Students FBS UNIMED. *MORFAI JOURNAL Multidisciplinary Output Research For Actual and International Issue*, 2(3).