



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO DORATOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V

Erna Kusumawati<sup>✉</sup>, Fitria Dwi Prasetyaningtyas

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

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **Juli 2023**

Disetujui **Agustus 2023**

Dipublikasikan  
**September 2023**

*Keywords:*

*Doratoon; Learning*

*Outcomes; IPS;*

*Instructional Media*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media, menguji kelayakan, dan keefektifan media pembelajaran berbasis video Doratoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VB SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal. Jenis penelitian yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas V SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data awal menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Teknik analisis data akhir menggunakan uji perbandingan rata-rata dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) desain media pembelajaran berbasis video *Doratoon* menggunakan website *Doratoon* berisi cover, peta konsep, halaman pembuka, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, 4 submateri, quiz dan penutup; 2) kelayakan dilakukan oleh ahli media diperoleh presentase skor 100% dengan kriteria sangat layak dan ahli materi diperoleh presentase skor 91,66% dengan kriteria sangat layak; dan 3) keefektifan media diperoleh dari hasil *pretest posttest* diuji menggunakan N-gain diperoleh skor 0,61 kriteria sedang, serta uji perbandingan rata-rata diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video *Doratoon* berhasil dikembangkan, sangat layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal.

### Abstract

*This research aims to develop a media design, test the feasibility and effectiveness of Doratoon video-based learning media to improve social studies learning outcomes for class VB students at SDN 4 Kertosari, Kendal Regency. The type of research is Research and Development (R&D) with the Borg & Gall development model. The subjects of this research were 30 class V students of SDN 4 Kertosari, Kendal Regency. Data collection techniques use observation, interviews, questionnaires, tests and documentation. The initial data analysis technique uses the normality test and homogeneity test. The final data analysis technique uses the average difference test and the N-Gain test. The research results show that 1) the design of Doratoon video-based learning media using the Doratoon website contains a cover, concept map, opening page, basic competencies, learning objectives, trigger questions, 4 sub-materials, quiz and closing; 2) feasibility carried out by media experts obtained a score percentage of 100% with very feasible criteria and material experts obtained a score percentage of 91.66% with very feasible criteria; and 3) the effectiveness of the media was obtained from the results of the pretest posttest tested using N-gain, obtaining a score of 0.61, medium criteria, and the average difference test obtained a sig value. (2-tailed)  $0.001 < 0.05$ , then  $H_a$  is accepted. The conclusion of this research is that the Doratoon video-based learning media has been successfully developed, is very feasible and effective for improving social studies learning outcomes for class V students at SDN 4 Kertosari, Kendal Regency.*

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Jl. Raya Bebengan Kendal

E-mail: [ernakusuma015@students.unnes.ac.id](mailto:ernakusuma015@students.unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang penting dalam kehidupan untuk memajukan suatu negara, karena dengan pendidikan dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Potensi yang ada pada diri siswa dapat digali dan dikembangkan sesuai dengan minat dan kemampuannya dengan pendidikan. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sengaja untuk memberikan bekal kepada peserta didik melalui kegiatan bimbingan, tuntunan, pelajaran dan latihan bagi peranannya dimasa depan. Menurut Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Isi pada Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa muatan pelajaran IPS merupakan muatan pelajaran yang wajib diberikan pada jenjang Pendidikan Dasar. Karena dalam muatan pelajaran IPS membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan untuk memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sosial. Selain itu, dengan mempelajari ilmu pengetahuan sosial, peserta didik dapat melakukan berbagai kegiatan sosial untuk mempertahankan dan memenuhi kebutuhan lahir dan batin.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi nilai siswa kelas V bersama ibu Yainatun Kaifatina, S.Pd., selaku wali kelas V ditemukan permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS KD 3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia, dan KD 4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan data hasil belajar ulangan harian materi interaksi manusia dengan lingkungan dari jumlah 23 siswa sebanyak 8 siswa atau 35% sudah mencapai KKM dan 15 siswa atau sebanyak 65% belum mencapai KKM.

Permasalahan rendahnya hasil belajar IPS kelas VB SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal, disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya; guru belum memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT secara optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung dengan pemanfaatan sumber belajar yang digunakan oleh guru kurang variatif, sehingga siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sarana dan prasarana yang dimiliki SD Negeri 4 Kertosari Kabupaten Kendal sudah mendukung media pembelajaran yang berbasis IT. Hal ini didasarkan pada wawancara, bahwa terdapat proyektor, Laptop, Wifi, dan sound sistem. Namun, keterbatasan waktu, dan

keterampilan guru menjadi penyebab kurangnya pengembangan media pembelajaran di SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal. Dilihat dari permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk memperbaiki hasil belajar siswa agar dapat meningkat. Upaya tersebut yaitu mengembangkan media yang inovatif, menarik, dan dapat mempermudah siswa untuk memahami materi pada kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamid, dkk. (2020:04) Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan modern. Sebagai seorang guru, harus dapat memanfaatkan perkembangan ini dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Menggunakan IPTEK dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media berbasis IPTEK untuk memudahkan siswa memahami materi IPS, karena dengan IPTEK menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga membangkitkan minat dan perhatian, serta meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Ridwan, dkk (2020) video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit. Salah satu video animasi yang dapat digunakan yaitu media video *Doratoon*. Menurut Mardita dan Mimin (2022:03) *Doratoon* adalah perangkat lunak berbasis website yang memiliki berbagai macam fitur seperti: animasi kartun, transisi, audio, tulisan dan masih banyak yang lainnya. Produk yang dihasilkan berupa video animasi. Media pembelajaran ini dapat ditayangkan secara offline sehingga pembelajaran dapat membuat waktu lebih efektif.

Beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Doratoon* yang dapat dijadikan peneliti sebagai penguatan untuk melakukan penelitian yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fauziah, Putri, & Mimin (2022) dengan judul "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audio

visual animasi berbasis *Doratoon* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar siswa sekolah dasar. Penelitian lain oleh Umar, A., Hanum, I., & Hutagalung, T., tahun 2020 dengan judul “*The Effectiveness Of Using The Doratoon Animation Maker Learning Media in Semantic Courses in Indonesian Language*”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *Doratoon Animation Maker* berbasis media lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan sebelumnya menggunakan media pembelajaran berbasis *Doratoon Animation Maker*.

Semakin canggihnya perkembangan teknologi digital sekarang ini, peneliti memanfaatkan perkembangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Media yang dikembangkan ini menampilkan penjelasan materi yang dikemas dalam video animasi yang berisi teks, audio, gambar, dan quiz. Dengan demikian, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis video *Doratoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2015:297) *Research and Development* atau penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti menggunakan model pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono (2015:298) dengan 8 tahap penelitian yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Pengumpulan data; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Revisi desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian.

Penelitian ini dilakukan di SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal yang dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Pada penelitian ini teknik analisis data awal menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, data dari hasil *pretest* dan *posttest*. Sedangkan analisis data akhir menggunakan uji perbedaan rata-rata dan uji N-Gain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa: (1) hasil desain pengembangan media pembelajaran berbasis video *Doratoon*; (2) penilaian kelayakan media pembelajaran berbasis video *Doratoon*; (3) uji keefektifan media pembelajaran berbasis video *Doratoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPS

materi interaksi manusia dengan lingkungan kelas V SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal.

## Desain Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Doratoon*

Dalam mendesain media pembelajaran berbasis video *Doratoon* terlebih dahulu dilakukan analisis kebutuhan yaitu dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, angket kebutuhan, dan dokumentasi nilai siswa kelas V, daftar siswa kelas V SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal dan hasil belajar siswa, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS rendah. Hal ini dikarenakan guru belum memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis IT secara optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung dengan pemanfaatan sumber belajar yang digunakan oleh guru kurang variatif, sehingga siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil angket kebutuhan media, guru menginginkan adanya media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya tampilan yang menarik seperti dengan penggunaan gambar maupun animasi yang variatif, penggunaan kalimat singkat, jelas dan mudah dipahami siswa. Oleh karena itu, peneliti memilih media pembelajaran berbasis video *Doratoon* untuk dikembangkan.

Data yang telah diperoleh dari hasil analisis angket kebutuhan media selanjutnya didesain menjadi *prototype* produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video *Doratoon*. Pengembangan media pembelajaran berbasis video *Doratoon* ini juga disesuaikan dengan teori belajar behavioristik yang dijadikan landasan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis video *Doratoon* disesuaikan dengan pengalaman yang telah dilakukan atau diketahui secara langsung oleh siswa yang dikemas dalam animasi yang menarik. Selain itu teori belajar konstruktivisme juga mendukung pengembangan media ini, dimana penggunaan media ini memungkinkan peserta didik untuk berperan secara aktif untuk menerjemahkan atau memaknai materi di dalam media pembelajaran berbasis video dan memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan ide-ide baru. Media ini dikembangkan berdasarkan KD dan indikator yang akan dicapai pada muatan pelajaran IPS di kelas V SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal yaitu Tema 6 (Panas dan Perpindahannya) Subtema 1 (Suhu dan Kalor) Pembelajaran 3 dan 4. Pengembangan media pembelajaran berbasis video *Doratoon* pada penelitian ini yaitu: (1) produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis *Doratoon* pada

muatan pelajaran IPS dengan materi interaksi manusia dengan lingkungan; (2) media pembelajaran ini dibuat dengan memanfaatkan website *Doratoon.com* yang di dalamnya terdapat video animasi, teks, suara, dan gambar yang bertujuan meningkatkan minat belajar siswa pada muatan pelajaran IPS dan memudahkan siswa dalam memahami materi muatan pelajaran IPS (3) media pembelajaran ini dapat digunakan secara offline dengan menggunakan Android, PC/Laptop; (4) tampilan media pembelajaran *Doratoon* ini meliputi: (1) halaman awal, berisi cover, daftar tampilan, dan peta kosep; (2) pembukaan, terdiri dari halaman pembuka, Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, dan pertanyaan pemantik; (3) inti, berisi materi yang terdiri dari 4 submateri, dan quiz; (4) penutup, berisi daftar pustaka, dan biodata pengembang.



**Gambar 1.** Tampilan Video Pembelajaran IPS Berbasis Video *Doratoon*



**Gambar 2.** Daftar Tampilan Video Pembelajaran IPS Berbasis Video *Doratoon*

### Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Video *Doratoon*

Media pembelajaran berbasis video *Doratoon* dikembangkan oleh peneliti untuk dilakukan uji kelayakan oleh dosen ahli yaitu dosen ahli materi dan dosen ahli media. Uji kelayakan dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan dari dosen ahli mengenai media pembelajaran berbasis video *Doratoon* yang telah dikembangkan oleh peneliti agar layak digunakan pada kegiatan pembelajaran IPS. Dosen ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Galih Mahardika Christian Putra, S.Pd, M.Pd dan dosen ahli media dalam penelitian ini adalah Dr.Kustiono, M.Pd. Penilaian kelayakan produk dilaksanakan dengan membagikan

instrumen angket validasi kepada ahli materi dan ahli media yang kemudian memperoleh nilai, saran dan masukan sebagai bahan perbaikan peneliti terhadap media yang dikembangkan. Berikut presentase hasil penilaian kelayakan oleh dosen ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran berbasis video *Doratoon*:

**Tabel 1.** Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Perangkat Validasi	Presentase	Kriteria
Validator Materi	Validasi Materi	91,66%	Sangat Layak
Validator Media	Validasi Media	100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel tersebut hasil penelitian oleh ahli materi sebesar 91,66% dengan kriteria sangat layak dan ahli media sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran berbasis video *Doratoon* sangat layak diujicobakan pada siswa dengan adanya revisi. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Savitri & Manuaba tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V”. Hasil penelitian ini yaitu, diperoleh hasil penilaian oleh ahli materi (90%), ahli desain (92,5%), dan ahli media (92,5%) dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan media pembelajaran video animasi yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Pandak Gede Tabanan.

Penelitian lain yang sejalan dengan penelitian ini yaitu penelitian dari Daniel Tang Kuok Ho dan Rangis Intai, tahun 2017 dengan judul “*Effectiveness of audio-visual aids in teaching lower secondary science in a rural secondary school*”. Hasil penelitian ini yaitu, mayoritas siswa menyetujui penggunaan alat bantu audio visual meningkatkan minat dan kemampuan mengingat isinya. Siswa secara umum menyatakan bahwa mereka termotivasi untuk mempelajari alat bantu audio visual dimasukkan dalam proses belajar mengajar.

### Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Video *Doratoon*

Keefektifan media pembelajaran berbasis video *Doratoon* dapat diketahui melalui hasil belajar siswa pada nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh sebelum siswa memperoleh pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Doratoon*.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Kognitif Kelompok Besar

Tindakan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-rata	KKM	Jumlah Siswa
Pretest	25,81	74,19	43,66	0,00	7 1
Posttest	64,52	96,77	83,12	0,00	7 28

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 43,66 dan rata-rata *posttest* sebesar 83,12 dengan perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 39,46. Pada *pretest* terdapat 1 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM (3%), sedangkan pada *posttest* sebanyak 28 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM (93%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis video *Doratoon*.

**Tabel 3.** Uji Normalitas Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	,944	30	,117
<i>Posttest</i>	,956	30	,242

Tabel hasil uji normalitas nilai *pretest* menunjukkan bahwa uji normalitas nilai *pretest* memiliki sig = 0,117 dan uji normalitas nilai *posttest* memiliki sig= 0,242. Kriteria pengujian normalitas dikatakan normal jika nilai signifikansi >0,05. Apabila nilai signifikansi <0,05 maka data dikatakan tidak normal. Berdasarkan tabel 3 tersebut menunjukkan bahwa hasil uji normalitas nilai *pretest* yaitu 0,117>0,05 sehingga data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas nilai *posttest* menunjukkan bahwa 0,242>0,05 sehingga dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Dari pemaparan data tersebut dapat disimpulkan nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, maka perhitungan selanjutnya menggunakan teknik statistika parametrik.

**Tabel 4.** Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata

	t	df	Sig (2-tailed)
Pair 1 <i>Pretest</i> - <i>Posttest</i>	-17,294	29	<,001

Berdasarkan tabel hasil perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan kriteria nilai Sig. < 0,05 maka terdapat perbedaan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest*. Dari data tersebut diketahui hasil nilai Sig. 0,001< 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 5.** Hasil Uji N-Gain

Kategori	Nilai
Pretest	60,66
Posttest	83,58
Selisih rata-rata	22,91
N-Gain Kelas	0,61
Kriteria	Sedang

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,61 dengan kriteria *Belajar*, dikarenakan 1) kesiapan belajar siswa, faktor kesiapan belajar siswa untuk mengakses media berbasis teknologi dapat dilihat dari aspek kemampuan dan sikap siswa karena dua aspek ini merupakan faktor penting dalam menentukan keberhasilan penerapan media berbasis teknologi. Kemampuan siswa menggunakan komputer dan internet sangat diperlukan dalam penerapan media berbasis teknologi. Selain kemampuan, siswa yang memiliki sikap positif terhadap media berbasis teknologi akan belajar dengan aktif dan hal ini tentu saja akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran (Dede, 2019: 6-14); 2) gaya belajar siswa, menurut Adhityo ( 2022: 444) gaya belajar adalah cara individu menerima informasi dan kemudian mengolahnya. Gaya belajar siswa dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap jenis media yang paling tepat untuk pembelajaran dan penggunaan media yang sesuai dengan gaya belajar siswa akan memiliki hasil belajar yang lebih baik (Surjono, 2015). Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata pada nilai *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video *Doratoon*. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan media pembelajaran berbasis video *Doratoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dikarenakan terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video *Doratoon*.

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Muhammad Hanif, tahun 2020 dengan judul “*The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes*“. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media video gerak interaktif yang dikembangkan layak dan terbukti efektif meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V tingkat sekolah dasar.

Penelitian lain yang memperkuat hasil tersebut yaitu penelitian dari Constantinos Nicolauo, dkk, tahun 2019 dengan judul “*Technology-Enhanced Learning and Teaching Methodologies through Audiovisual Media*“. Hasil dari penelitian ini yaitu, pendidikan adalah bidang yang luas, dan apabila teknologi diterapkan dengan baik dan benar pada tahapan dan domainnya, kapasitas intelektual dan kreativitas yang bermanfaat dapat dicapai. Penggunaan teknologi media audiovisual dalam prosedur pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan stimulasi keterampilan perseptual yang akan berujung pada peningkatan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh simpulan: (1) desain pengembangan media pembelajaran berbasis video *Doratoon* menggunakan website *Doratoon* yang memadukan gambar, animasi, teks, audio, *quiz*, dan penutup; (2) penilaian kelayakan dilakukan oleh dosen ahli media diperoleh presentase skor 100% dengan kriteria sangat layak dan ahli materi diperoleh presentase skor 91,66% dengan kriteria sangat layak; (3) media pembelajaran berbasis video *Doratoon* efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas V di SDN 4 Kertosari Kabupaten Kendal, dibuktikan dengan hasil uji N-Gain sebesar 0,61 dengan kriteria sedang maka disimpulkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata pada nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa serta hasil uji perbedaan rata-rata diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $0,001 < 0,05$  yang artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video *Doratoon* berhasil dikembangkan, layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Apriyansyah, Ridwan, dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik Universitas Negeri Jakarta". *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*. 9(1): Januari 2020 (8-18).
- 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.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247-266.
- Ho, D. T. K., & Intai, R. (2017). Effectiveness of audio-visual aids in teaching lower secondary science in a rural secondary school. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, 32, 91-106.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Isi.
- Savitri, K. P. B., & Manuaba, I. S. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 344-354.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umar, A., Hanum, I., & Hutagalung, T. (2022). The Effectiveness of Using The *Doratoon* Animation Maker Learning Media in Semantic Courses in Indonesian language and literature education students FBS UNIMED. *Multidisciplinary Output Research For Actual and International Issue (MORFAI Journal)*, 2(3): 497-502.