

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
DORATOON KELAS IV BAHASA INDONESIA**

**Penelitian Research and Development Pada Peserta Didik Kelas IV di
Sekolah Dasar Negeri Loji 2 Kota Bogor Semester Ganjil Tahun Pelajaran
2024/2025**

Nurul Fauziyatil Azimah¹, Nita Karmila², Dendy Saeful Zen³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pakuan

¹nurulfauziyatil@gmail.com

ABSTRACT

Nurul Fauziyatil Azimah (037120065) This research is a research and development (RnD) with the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) which aims to determine the feasibility of animated video learning media using Doratoon. This research was conducted on fourth grade students of SDN Loji 2 in the 2024/2025 academic year. The three stages of testing carried out in this study are media experts, linguists, and material experts and the distribution of student response questionnaires to the implemented media. The results of the validation test by media experts obtained a percentage of 86% with decent criteria, language experts obtained a percentage of 100% with very feasible criteria, material experts I obtained a percentage of 100% with very feasible criteria and material experts II obtained a percentage of 88%. The results of the learner response questionnaire showed a percentage of 89.05% with a decent category. Thus it can be concluded that the animation video is feasible for students to use in the learning process of grade IV SD.

Keywords: Learning media, Animated Video, Doratoon, Under the Roof of Chieftain Len, Indonesian

ABSTRAK

Nurul Fauziyatil Azimah (037120065) Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan RnD (Research and Development) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan Doratoon. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SDN Loji 2 tahun Pelajaran 2024/2025. Adapun tiga tahap uji yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi serta dilakukan penyebaran angket respon peserta didik terhadap media yang diimplementasikan. Hasil uji validasi oleh ahli media diperoleh persentase 86% dengan kriteria layak, ahli bahasa diperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat layak, ahli materi I diperoleh persentase 100% dengan kriteria sangat layak dan ahli materi II diperoleh persentase 88%.

Hasil angket respon peserta didik menunjukkan hasil persentase 89,05% dengan kategori layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa video animasi layak digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran kelas IV SD.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Video Animasi, Doratoon, Di Bawah Atap Kepala Suku Len, Bahasa Indonesia

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Dalam era revolusi industri saat ini, teknologi telah mengubah cara pembelajaran dan penyampaian materi di sekolah. Adanya teknologi membuat proses pembelajaran meningkat dari segi bahan ajar dan media yang mendukung pembelajaran. Hal ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Teknologi juga memungkinkan adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih modern dan interaktif. Media pembelajaran yang dulunya hanya terbatas pada sketsa, gambar, papan tulis, dan buku, kini dapat diperkaya dengan media elektronik dan audio-visual seperti komputer, laptop, dan handphone dengan memanfaatkan fasilitas internet. Media pembelajaran ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang pendidik dan dosen serta permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi pendidik. Undang-undang tersebut menyatakan bahwa seorang pendidik harus memiliki kemampuan: 1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu; dan 2) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik. Pada permendiknas No. 16 Tahun 2007 juga menyatakan bahwa pendidik harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Pendidik memiliki peran penting sebagai Agent of Change di bidang teknologi khususnya pada media pembelajaran. Pendidik mempunyai peran penting dalam mendorong kemajuan

teknologi, khususnya pada bidang media pembelajaran. Pendidik bertugas menggunakan teknologi dalam prosedur pendidikan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pada pembelajaran di kelas. Pendidik harus mahir dalam penggunaan berbagai alat dan media pembelajaran, termasuk perangkat lunak pendidikan, multimedia, video, dan animasi. Pendidik juga dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Peran pendidik sebagai Agent of Change di bidang media pembelajaran, pendidik dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi peserta didik. Pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk menghadirkan konten pembelajaran yang kreatif, memfasilitasi kolaborasi antar peserta didik, dan memberikan umpan balik yang lebih efektif. Hal ini akan membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan

pengembangan (Research and Development / R&D). Menurut Sugiyono (2016: 407) mengemukakan penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE, model ini menggunakan 5 tahap pengembangan Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. (1) Analysis yaitu tahapan dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran, tahapan ini mencakup analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan materi, dan analisis peserta didik. (2) Design merupakan tahapan merancang sebuah produk sesuai dengan yang dibutuhkan, (3) Development merupakan tahapan merealisasikan dari perencanaan yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya, (4) Implementation merupakan tahapan melakukan uji coba menggunakan media

pembelajaran yang telah dikembangkan, (5) Evaluation merupakan tahapan melakukan perbaikan/revisi terakhir terhadap media yang dikembangkan (Tina Tri Lestari dkk., 2023).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN Loji 2 video animasi ini memiliki template video yang menarik, penggunaannya yang praktis bisa menggunakan handphone, PC/Laptop. Video animasi ini efektif digunakan pada proses pembelajaran dengan catatan koneksi jaringan internet mumpuni. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Kemuda dan Yasa, (2024) yang mengungkapkan bahwa pada platform ini adalah banyaknya templat video, karakter, musik, yang memudahkan pengguna dalam membuat video. Selain itu, video maupun karakter yang digunakan dapat didubbing sesuai dengan karakter yang digunakan. Fitur-fitur yang dapat digunakan tersebut dapat digunakan secara gratis. Akan tetapi, terdapat batasan-batasan yang ditentukan, seperti batas waktu eksport video

yang hanya 10 menit, dan juga templat-templat berbayar.

Penelitian yang dilakukan, penggunaan video animasi dapat menimbulkan interaksi antar pendidik dan peserta didik di dalam kelas pada kegiatan pembelajaran, dan meningkatkan motivasi belajar serta ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan bantuan video animasi menggunakan Doratoon, karena peserta didik merasa materi yang disajikan mudah dipahami. Hal ini dikuatkan dengan pendapat Melisa dan Fadlan, (2023) bahwa Hasil evaluasi dari uji coba perorangan dan kelompok kecil menunjukkan bahwa video tersebut praktis dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Selaras dengan pendapat Marianto dkk. (2024) yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran termasuk video animasi terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan variasi dalam pendekatan pembelajaran sehingga menjadi lebih efektif, praktis, dan efisien.

Pengembangan video animasi menggunakan Doratoon pada materi di bawah atap kepala sukulen dinyatakan layak digunakan pada

peserta didik kelas IV. Hasil dari data tersebut menunjukkan bahwa produk ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar serta interaksi peserta didik terhadap materi di bawah atap kepala suku len.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan pada pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi di bawah atap kepala suku len kelas IV SDN Loji 2 semester ganjil tahun Pelajaran 2024/2025, dapat diambil kesimpulan yaitu: 1. Proses pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan Doratoon pada materi di bawah atap kepala suku len menggunakan ADDIE yaitu analyze, design, development, implementation dan evaluation. Adapun tahapan awal yang dilakukan yaitu melakukan kegiatan analisis kebutuhan melalui observasi serta wawancara dengan wali kelas IV dan 3 orang peserta didik kelas IV SDN Loji 2 terkait pembelajaran di kelas terkhusus pada penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu membuat desain video animasi menggunakan Doratoon dan

mengedit elemen-elemen yang digunakan pada video animasi menggunakan Doratoon. Setelah itu, produk video animasi divalidasi oleh 3 ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Setelah produk dinyatakan valid oleh ahli-ahli kemudian produk diuji coba ke sekolah.

2. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan Doratoon pada materi di bawah atap kepala suku len menurut ahli media memperoleh hasil presentase 86%, ahli bahasa memperoleh hasil presentase sebesar 100%, ahli materi I memperoleh hasil presentase sebesar 100% dan ahli materi II memperoleh hasil presentase sebesar 88%. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada peserta didik kelas IV dengan jumlah peserta didik yaitu 21 orang memperoleh hasil presentase 91% yang artinya produk video animasi menggunakan Doratoon pada materi di bawah atap kepala suku len layak digunakan pada kelas IV SDN Loji 2 Kota Bogor. Dari penjelasan di atas, produk yang dikembangkan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan Doratoon terbukti dapat meningkatkan

interaksi antar pendidik dan peserta didik serta memberi motivasi belajar peserta didik selama pembelajaran pada materi di bawah atap kepala suku len. Hal ini membuat peserta didik lebih interaktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Armansyah, Firdausy, et al. "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2019, pp. 224–29, <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>.
- Fauziah, Mardita Putri, and Mimin Ninawati. "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak Dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, 2022, pp. 6505–13, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>.
- Handayani, Sri, and Syafi'i. "Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab." *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, vol. 3, no. 2, 2022, pp. 104–15, <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6138>.
- Hardiyanti, W. E., et al. "Gorontalo 96128 2 PGMI, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Pendidikan." *Indonesia Jl. Kapt. Piere Tendean*, vol. 3, no. 2, 2020, p. 93563.
- Hidup, Perilaku, et al. *Penerapan Media Video Animasi Dalam Peningkatan*. no. 5, 2023, pp. 632–39.
- Iasha, Vina, et al. *Development Media Interactive Learning in Education Pancasila and Citizenship Education to Improve Tolerance of Students in Elementary School*. no. Acec, 2018, pp. 311–14, <https://doi.org/10.2991/acec-18.2018.71>.
- Indah Mafazatin Nailiah, and Erwin Rahayu Saputra. "Pengembangan Media Ict Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sd." *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, vol. 6, no. 1, 2022, pp. 8–15,

- <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>.
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I. Nyoman Tri Anindia Putra. "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android." *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, vol. 4, no. 1, 2020, p. 12, <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>.
- Kemuda, Ni Made Gangga Adnya Ari, and I. Gede Bayu Kartika Yasa. "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi Berbasis Doratoon." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 5, no. 1, 2024, pp. 8–16, <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3169>.
- Latif, Abdul, and Trie Utari Dewi. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Dengan Doratoon Bagi Guru Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA." *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 1, 2022, pp. 56–62, <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i1.2241>.
- Lestari, Tina Tri, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas III UPTD SDN 14 Mandalasena." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, no. 3, 2023, pp. 22341–48.
- Marianto, Anggi, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas Vii Smp." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, vol. 5, no. 1, 2024, pp. 55–63.
- Melisa, Ayu Dia, and Muhammad Noer Fadlan. "Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V Sekolah Dasar." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, 2023, pp. 901–08, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.371>.
- Mikamahuly, Fonna, et al. "Inovasi Bahan Ajar Audio Visual Berbentuk Animasi Dalam Pembelajaran PAI." *PASE: Journal of Contemporary*

- Islamic Education, vol. 2, no. 1, 2023, pp. 85–105, <https://journal.iainlhokseumaw.e.ac.id/index.php>.
- Mukarromah, Aenullael, and Meyyana Andriana. “Peranan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran.” *Journal of Science and Education Research*, vol. 1, no. 1, 2022, pp. 43–50, <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>.
- Neni Isnaeni, and Dewi Hildayah. “Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa.” *Jurnal Syntax Transformation*, vol. 1, no. 5, 2020, pp. 148–56, <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>. Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. *PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*. 4th ed., Rajagrafindo Persada, 2015.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. 3rd ed., Kharisma Putra Utama, 2016.
- Sulfemi, Wahyu Bagja, and Nova Mayasari. “Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips.” *Jurnal Pendidikan*, vol. 20, no. 1, 2019, p. 53, <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.772>.2019.
- Sumakul, Hansen Imanuel, et al. “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran.” *Tumoutou Social Science Journal*, vol. 1, no. 1, 2024, pp. 21–30, 90 <https://doi.org/10.61476/xy1xwh12>.
- Supriatna, A. R., et al. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran Matematika Pada Website Liveworksheets Di Sekolah Dasar*. no. 3, 2022, pp. 4025–35.
- Wibowo, Edy Wahyu, et al. “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Macromedia Flash Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Di Kelas IV SD NU Sleman.” *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, vol. 12, no. 2, 2020, pp. 105–18,

[https://doi.org/10.31603/eduka
si.v12i2.4227](https://doi.org/10.31603/eduka_si.v12i2.4227).

Widianto, Edi. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Journal of Education and Teaching*, vol. 2, no. 2, 2021, p. 213, <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.

Yulia, Rosana, et al. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Elastisitas Bahan Untuk SMA Kelas XI." *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, vol. 6, no. 1, 2022, pp. 1–10, <https://doi.org/10.24036/jep/vol6-iss1/664>.