

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN
PLATFORM DORATOON PADA MATERI BUDAYA DAERAH KU**

Amalia Mustika Zahra¹ Yuli Mulyawati² Aip M. Irpan³
PGSD FKIP Universitas Pakuan
amaliamustikazahra11@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop and test the feasibility and effectiveness of animation video learning media assisted by the Doratoon platform on the Budaya Daerahku material. This research is research and development with the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. Initial observations show that learning at SDN Cilember 01 is still dominated by lecture methods with book media, making it less attractive for students. The developed media was validated by experts with a feasibility percentage of 98.3% (media experts), 94% (linguists), 92% (subject matter expert 1), and 96% (subject matter expert 2) indicating that the media is very feasible to use. The trial on 35 students in grade V resulted in a positive response from students (87%) and teachers (90%), as well as an increase in average scores from 60 to 83.7. This media is considered feasible and effective to improve student learning outcomes, understanding, and motivation.

Keywords: Learning Media, Animated Videos, Doratoon

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran video animasi berbantuan platform Doratoon pada materi Budaya Daerahku. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE* yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Observasi awal menunjukkan bahwa pembelajaran di SDN Cilember 01 masih didominasi metode ceramah dengan media buku sehingga kurang menarik bagi siswa. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli dengan persentase kelayakan sebesar 98,3% (ahli media), 94% (ahli bahasa), 92% (ahli materi 1), dan 96% (ahli materi 2) menunjukkan media sangat layak digunakan. Uji coba pada 35 siswa kelas V menghasilkan respon positif siswa (87%) dan guru (90%), serta peningkatan nilai rata-rata dari 60 menjadi 83,7. Media ini dinilai layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar, pemahaman, dan motivasi siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Doratoon

A. Pendahuluan

Pendidikan saat ini dihadapkan pada berbagai tantangan signifikan karena dampak globalisasi dan kemajuan teknologi yang berkembang sangat cepat. Hal ini menuntut kurikulum sekolah untuk terus menyesuaikan diri agar mampu membekali siswa dengan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan yang relevan, dan kesiapan menghadapi perubahan. Salah satu upaya untuk menjawab tantangan ini adalah melalui penerapan Kurikulum Merdeka, yang memberikan fleksibilitas lebih besar kepada guru dalam mengelola proses pembelajaran..

Melalui Kurikulum Merdeka, pembelajaran tidak lagi berpusat hanya pada penyampaian teori, tetapi lebih menekankan pada pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam pendekatan ini, peserta didik didorong untuk terlibat langsung, bukan sekadar menjadi pendengar pasif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan kreatif menjadi sangat penting. Media tersebut tidak hanya digunakan sebagai alat penyampai informasi,

tetapi juga berperan dalam meningkatkan keterlibatan, pemahaman, serta motivasi peserta didik selama proses pembelajaran..

Perkembangan teknologi membawa banyak peluang untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efisien. Salah satu bentuknya adalah pemanfaatan media digital, yang memungkinkan proses belajar menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan konteks kehidupan nyata. Melalui media digital, peserta didik dapat memahami materi secara lebih praktis dan relevan, sehingga lebih mudah dicerna. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menyajikan elemen visual yang memperjelas isi materi dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Meskipun penggunaan media pembelajaran yang inovatif menawarkan berbagai manfaat, penerapannya di lapangan masih menghadapi sejumlah tantangan. Tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi dan media digital secara optimal dalam proses belajar mengajar. Di samping itu, keterbatasan infrastruktur dan akses

terhadap perangkat atau jaringan internet juga menjadi kendala yang dapat mengurangi efektivitas pemanfaatan media pembelajaran tersebut..

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Cilember 01, pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dengan buku sebagai media utama. Meskipun metode ini dapat memberikan informasi, namun pembelajaran yang berlangsung cenderung terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif belum dimaksimalkan sehingga pembelajaran menjadi kurang melibatkan peserta didik secara aktif yang akhirnya mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran.

Untuk mengatasi kendala tersebut, salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan visual, seperti video animasi. Media ini mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dengan memanfaatkan video

animasi, proses belajar menjadi lebih hidup dan dapat mengurangi rasa jenuh yang sering muncul dalam pembelajaran konvensional.

Selain mampu mengurangi kebosanan, penggunaan video animasi juga memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Media ini menawarkan tampilan yang menarik dan interaktif, sehingga mendorong keterlibatan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Animasi yang dirancang secara menarik dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik, membuat mereka lebih antusias dalam memahami materi. Melalui penyajian visual yang kuat, konsep yang abstrak atau rumit pun dapat disederhanakan sehingga lebih mudah dipahami. Keunggulan dari media ini terletak pada kemampuannya menyederhanakan materi kompleks, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan semangat belajar, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Sebelumnya penelitian terkait media video animasi telah dilakukan. Salah satunya penelitian oleh Pangeno *et al.*, (2024) Institut Agama

Islam Negeri Palopo dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Doratoon* pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko”. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan guru memberikan penilaian sebesar 98,2% dan peserta didik sebesar 94,8%. Hal ini menegaskan bahwa media video animasi tersebut sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran, baik dari sudut pandang guru maupun siswa. Dengan validitas dan kepraktisan yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis *Doratoon* ini layak digunakan serta mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi ekosistem sekaligus membantu peserta didik memahami materi dengan baik.

Selain itu, penelitian oleh Gumy *et al.*, (2024) dengan judul “Pengembangan Media Videoanimasi Menggunakan *Doratoon* Pada Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 2 Aku Anak Mandiri”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan validasi dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi, produk ini sangat layak untuk digunakan. Selain itu, angket respon dari peserta didik

menunjukkan persentase sebesar 87% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, pengembangan media video animasi menggunakan *Doratoon* dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan memanfaatkan *platform Doratoon* ini merupakan bagian dari penelitian dan pengembangan yang dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran video animasi pada materi budaya daerahku untuk siswa kelas V.

Prosedur penelitian adalah rangkaian tahapan yang dilaksanakan dalam proses pengembangan untuk menyelesaikan penelitian yang sedang dilakukan. Proses penelitian dilakukan dengan analisis kebutuhan untuk mengetahui keadaan dan kebutuhan guru untuk menentukan produk yang memenuhi kebutuhannya. Hasil analisis dilanjutkan dengan pengembangan produk dan di verifikasi oleh para ahli.

Pada penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*. Menurut Cahyadi (2019:36) model *ADDIE* terdiri dari lima tahap utama, yaitu: *Analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri Cilember 01 Kabupaten Bogor. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2024 sampai dengan Juni 2025. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Cilember 01 Kabupaten Bogor yang berjumlah 35 siswa. Penelitian pengembangan ini melibatkan dua jenis subjek. Subjek pertama adalah para validator, yang terdiri atas satu dosen ahli bahasa, satu dosen ahli media, satu dosen ahli materi dan satu guru kelas sebagai ahli materi. Subjek kedua mencakup pendidik dan peserta didik kelas V di SDN Cilember 01, Kabupaten Bogor, yang berperan sebagai responden dalam penelitian ini.

Terlihat bahwa meskipun berbagai media telah digunakan dalam pembelajaran guru masih mengalami kendala terkait efektivitas media tersebut dalam menarik perhatian dan motivasi siswa. Penggunaan buku cetak sebagai media utama dinilai kurang mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Oleh karena itu, guru berharap adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis teknologi untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik. Hal ini menjadi dasar penting dalam pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan *platform Doratoon* sebagai solusi inovatif di kelas V SD Negeri Cilember 01. Penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional belum mampu menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis

Tahap *Design*

Tahap *design* pada pengembangan ini memiliki hasil akhir berupa video animasi yang dapat diakses melalui link atau *barcode*, sehingga nantinya akan sangat mudah untuk digunakan dan diakses oleh pendidik maupun peserta didik. Pada tahap ini dalam pembuatannya menggabungkan beberapa elemen seperti teks, gambar dan suara.

Tahap *Development*

Ahli Media

**Tabel 4.7 Hasil Validasi ke 2 Oleh
Ahli Media**

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai
1	Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	5
2	Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar	5
3	Kombinasi warna dalam video animasi sudah menarik dan sesuai dengan konsep pembelajaran.	5
4	Gambar yang ditampilkan dalam video animasi terlihat jelas dan tidak buram.	4
5	Teks yang ditampilkan terbaca jelas dan kontras	5
6	Suara dalam video animasi terdengar jelas dan tidak terdistorsi.	5

7	Sinkronisasi antara animasi dan suara dalam video sudah sesuai dan tidak mengalami keterlambatan.	5
8	Tampilan animasi dalam media pembelajaran menarik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.	5
9	Gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam media dapat membantu pemahaman siswa	5
10	Gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam media dapat meningkatkan motivasi atau minat belajar siswa	5
11	Video pembelajaran dapat digunakan secara berulang tanpa mengalami kendala teknis.	5
12	Video pembelajaran efektif dan efisien digunakan sebagai media untuk belajar mandiri.	5
Total		59
Pesentase		98,3%
Kriteria		Sangat Layak

Pada validasi kedua ini, diperoleh skor sebesar 59 dengan persentase kelayakan 98,3% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media telah

memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan dan suara, serta siap untuk digunakan dalam tahap uji coba kepada peserta didik.

Ahli Bahasa

Tabel 4.10 Hasil Validasi Ke-2
Oleh Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran lugas dan mudah dipahami oleh siswa.	5
2	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah komunikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa.	5
3	Media pembelajaran telah menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai dengan EYD.	4
4	Setiap kalimat dalam media pembelajaran menggunakan struktur yang sederhana dan mudah dipahami.	5
5	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran sudah mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan dengan jelas.	5
6	Ilustrasi dalam media pembelajaran sesuai dengan	5

	substansi pesan yang ingin disampaikan.	
7	Penggunaan simbol dan tanda baca dalam media pembelajaran sudah tepat dan sesuai dengan kaidah bahasa.	4
8	Tata bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan.	4
9	Struktur kalimat dalam media pembelajaran sudah tepat dan tidak menimbulkan ambiguitas.	5
10	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran efektif dan tidak bertele-tele.	5
Total		47
Persentase		94%
Kriteria		Sangat Layak

Pada validasi kedua ini, media pembelajaran memperoleh skor sebesar 47 dari total skor maksimal yaitu 50, dengan persentase kelayakan mencapai 94%. Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan, hasil ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Artinya, seluruh aspek kebahasaan dalam media terutama dalam hal ejaan dan tanda baca telah dinyatakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia

yang benar dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Dengan demikian media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan dinyatakan siap digunakan dalam tahap uji coba kepada peserta didik tanpa perlu perbaikan tambahan dari sisi kebahasaan.

Validasi Materi 1

**Tabel 4.12 Hasil Validasi ke-2
Oleh Ahli Materi 1**

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	5
2	Materi dalam media pembelajaran relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Kelengkapan materi sesuai dengan kebutuhan Peserta didik	5
4	Materi pembelajaran tersusun secara sistematis	4
5	Materi dalam media pembelajaran telah disajikan secara jelas dan tidak menimbulkan ambiguitas	4
6	Penggunaan media video animasi dapat memudahkan	5

	peserta didik dalam memahami materi	
7	Contoh dan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	4
8	Gambar dan ilustrasi dalam media pembelajaran mendukung pemahaman terhadap materi	5
9	Teks dalam media pembelajaran memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5
10	Teks dalam media pembelajaran mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik	5
Total		46
Persentase		92%
Kriteria		Sangat Layak

Pada validasi kedua, media pembelajaran memperoleh skor sebesar 46 dengan persentase kelayakan mencapai 92%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan telah sesuai dengan masukan dari validator, baik dari segi penyusunan materi yang lebih terfokus pada budaya Sunda maupun kelengkapan unsur pendukung seperti ilustrasi visual.

Dengan demikian media pembelajaran video animasi dinyatakan layak digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut dari sisi materi dan siap untuk digunakan dalam tahap uji coba kepada peserta didik.

Validasi Materi 2

Tabel 4.15 Hasil Validasi ke-2 Oleh Ahli Materi 2

No	Aspek yang dinilai	Nilai
1	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP)	5
2	Materi dalam media pembelajaran relevan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kelengkapan materi sesuai dengan kebutuhan Peserta didik	4
4	Materi pembelajaran tersusun secara sistematis	4
5	Materi dalam media pembelajaran telah disajikan secara jelas dan tidak menimbulkan ambiguitas	5

6	Penggunaan media video animasi dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi	5
7	Contoh dan ilustrasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	5
8	Gambar dan ilustrasi dalam media pembelajaran mendukung pemahaman terhadap materi	5
9	Teks dalam media pembelajaran memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	5
10	Teks dalam media pembelajaran mudah dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan bagi peserta didik	5
Total		48
Persentase		96%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi kedua, media pembelajaran memperoleh skor 48 dengan persentase kelayakan 96%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan keterangan layak digunakan tanpa revisi. Hal ini

menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria dari aspek materi dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut, sehingga siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah melakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi pada tahap pertama dan kedua, hasil penilaian kemudian direkapitulasi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kelayakan media video animasi yang dikembangkan. Rekapitulasi tersebut disajikan secara lengkap pada Tabel 4.16.

Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Persentase	
		Pertama	Kedua
1	Ahli Media	78%	97,3%
2	Ahli Bahasa	82%	94%
3	Ahli Materi 1	72%	92%
4	Ahli Materi 2	88%	96%

Kualifikasi kelayakan yang digunakan sebagai pedoman dalam proses penilaian media video animasi disajikan dalam tabel 4.17.

Tabel 4.17 Kualifikasi Kelayakan

No	Skor	Kualifikasi	Keterangan
1	81 – 100 %	Sangat Layak	Sangat valid/ layak/ tidak revisi
2	61 – 80 %	Layak	Valid/ layak/ revisi seperlunya
3	41 – 60 %	Cukup Layak	Cukup valid/ revisi cukup banyak
4	21 – 40 %	Tidak Layak	Kurang valid/ banyak yang harus direvisi
5	1 – 20 %	Sangat Tidak Layak	Tidak valid/ harus revisi total

Sumber: Oktaviani *et al.*, (2023)

Tahap Implementasi

Tabel 4.18 Hasil Angket Respon Pendidik

Aspek	Skor	Skor Maksimal	Persentase (%)
Kesesuaian Kurikulum dan Tujuan	13	15	90%
Visual dan Desain Media	5	5	
Kemudahan Penggunaan	4	5	
Pendekatan Pembelajaran	14	15	

Hasil angket dari pendidik menunjukkan persentase sebesar 90%. Pendidik menilai media ini

sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, dan mendukung pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, media video animasi ini dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V SD Negeri Cilember 01.

Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

Respon den	Skor Dipero leh	Persent ase (%)	Rat a- Rat a
Siswa 1	59	78,7	87,7 %
Siswa 2	67	89,3	
Siswa 3	68	90,7	
Siswa 4	65	86,7	
Siswa 5	66	88,0	
Siswa 6	63	84,0	
Siswa 7	64	85,3	
Siswa 8	66	88,0	
Siswa 9	70	93,3	
Siswa 10	60	80,0	
Siswa 11	68	90,7	
Siswa 12	64	85,3	
Siswa 13	65	86,7	
Siswa 14	72	96,0	
Siswa 15	68	90,7	
Siswa 16	67	89,3	
Siswa 17	69	92,0	
Siswa 18	61	81,3	
Siswa 19	67	89,3	
Siswa 20	58	77,3	
Siswa 21	64	85,3	
Siswa 22	68	90,7	
Siswa 23	69	92,0	
Siswa 24	68	90,7	
Siswa 25	58	77,3	

Siswa 26	66	88,0
Siswa 27	73	97,3
Siswa 28	66	88,0
Siswa 29	66	88,0
Siswa 30	63	84,0
Siswa 31	68	90,7
Siswa 32	68	90,7
Siswa 33	65	86,7
Siswa 34	68	90,7
Siswa 35	67	89,3

Tabel 4.19 Hasil Angket Respon Pendidik

Aspek	Skor yang Diper oleh	Skor Maksi mal	Persen tase (%)
Kesesuai an Kurikulu m dan Tujuan	13	15	90%
Visual dan Desain Media	5	5	
Kemuda han Penggung aan	4	5	
Pendeka tan Pembelaj aran	14	15	

Berdasarkan hasil angket, peserta didik memberikan respon positif terhadap media pembelajaran video animasi dengan rata-rata persentase 87,8%, termasuk dalam kategori sangat baik. Media dinilai menarik secara visual, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan belajar.

Tahap Evaluasi

Tabel 4.20 Rekapitulasi Hasil

Pretest Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Skor Diperoleh	Nilai	Rata-Rata
1	Ahmad Zahid M	15	75	60
2	Akhwan	10	50	
3	Alisya Aerly Ramadhan i	10	50	
4	Amira Putri N	10	50	
5	Afifah Khoerunisa	15	75	
6	Balqis April Ramadan	16	80	
7	Ilham Maulana Yusuf	11	55	
8	Lusi Yulianingsih	10	50	
9	M. Fahmi Apriansyah	9	45	
10	Mada Rina Putri	10	50	
11	Moch. Azriel Faturahman	14	70	
12	Moch. Nu'man Musyaffa	11	55	
13	Mochamas Dzaki T	10	50	
14	Muhamad Abdul Rohman	10	50	
15	Muhamad Arsyil H	14	70	
16	Muhamad El faiz	14	70	

17	Muhamad Hadi Saparullah	12	60
18	Muhamad Rafi'u Andika	11	55
19	Muhamad Rizki Aditya	9	45
20	Muhamad Fachri A	11	55
21	Muhamad Ramza I	14	70
22	Muhamad Zami Assyari	13	65
23	Nindya Zhavira	13	65
24	Nur Aeni	12	60
25	Queena Janathie Putri	14	70
26	Raden Almira Haura	10	50
27	Salsa Nur Salsabila	12	60
28	Siti Amelia Khaerunisa	11	55
29	Siti Khaerunnisa M	9	45
30	Siti Latifah Nurfaizah	13	65
31	Siti Nuri Maulida	13	65
32	Siti Nurlaisa	15	75
33	Syakira Hakimah	10	50
34	Syafirah Jihan Amira	15	75
35	Syafirah Najma Al Habsyi	14	70

Tabel 4.21 Rekapitulasi Hasil
Posttest Peserta Didik

No	Nama Peserta Didik	Skor	Nilai	Rata-Rata
1	Ahmad Zahid	17	85	83,7
2	Akhwan	17	85	
3	Alisyia Aerly Ramadhani	16	80	
4	Amira Putri N	15	75	
5	Afifah Khoerunisa	18	90	
6	Balqis April Ramadan	17	85	
7	Ilham Maulana Yusuf	17	85	
8	Lusi Yulianingsih	15	80	
9	M. Fahmi Apriansyah	15	75	
10	Mada Rina Putri	17	85	
11	Moch. Azriel Faturahman	20	100	
12	Moch. Nu'man Musyaffa	17	85	
13	Mochamas Dzaki T	15	75	
14	Muhamad Abdul Rohman	19	95	
15	Muhamad Arsyil H	17	85	
16	Muhamad El faiz	16	80	
17	Muhamad Hadi Saparullah	16	80	
18	Muhamad Rafi'u Andika	16	80	
19	Muhamad Rizki Aditya	17	85	
20	Muhamad Fachri Azriansyah	17	85	

21	Muhamad Ramza I	17	85
22	Muhamad Zami Assyari	15	75
23	Nindya Zhavira	17	85
24	Nur Aeni	19	95
25	Queena Janathie Putri	15	75
26	Raden Almira Haura	19	95
27	Salsa Nur Salsabila	17	85
28	Siti Amelia Khaerunisa	15	75
29	Siti Khaerunnisa M	15	75
30	Siti Latifah Nurfaizah	18	90
31	Siti Nuri Maulida	15	80
32	Siti Nurlaisa	17	85
33	Syakira Hakimah	16	80
34	Syafirah Jihan Amira	19	95
35	Syafirah Najma Al Habsyi	16	80

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada Tabel 4.20 dan 4.21 diketahui bahwa rata-rata nilai pretest peserta didik adalah 60, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 83,7. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Untuk mengetahui efektivitas media secara lebih objektif, dilakukan

perhitungan N-Gain dengan menggunakan rumus:

$$N\ Gain = \frac{Skor\ posttest - Skor\ pretest}{Skor\ maksimum - Skor\ pretest} \times 100\%$$

Dengan skor maksimal yaitu 100, maka:

$$N\ Gain = \frac{83,7 - 60}{100 - 60} \times 100\% = 59,25\%$$

Hasil N-Gain sebesar 59,25% termasuk dalam kategori "Cukup Efektif" berdasarkan tabel Kriteria nilai N-Gain yang berarti media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, media yang dikembangkan terbukti membantu peserta didik memahami materi *Budaya Daerahku* secara lebih baik. Kriteria N-Gain disajikan dalam tabel 4.22.

Tabel 4.22 Kriteria N-Gain

Persentase (%)	Kategori
<40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Fajriah (2021)

Pembahasan

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan audio dalam bentuk gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara, seperti

narasi, musik, maupun efek suara (Hapsari & Zulherman, 2021). Video animasi berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Sunami & Aslam, 2021) dengan kemampuan menyederhanakan materi yang kompleks melalui elemen visual dan audio yang menarik (Eka *et al.*, 2022). Penggunaan media ini juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan antusiasme belajar, serta meningkatkan hasil belajar mereka (Mahendra & Yusril, 2023). Selain itu, video animasi bersifat interaktif, dapat dikendalikan, diulang, dan memiliki jangkauan luas sehingga mampu mengatasi kendala ruang dan waktu dalam pembelajaran (Frisdad *et al.*, 2022).

Salah satu *platform* yang digunakan dalam pembuatan video animasi adalah *Doratoon*, sebuah *platform* berbasis web yang menyediakan berbagai fitur seperti animasi kartun, efek transisi, suara, teks, dan elemen tambahan lainnya (Melisa & Fadlan, 2023). *Platform* ini memberikan kemudahan dan kecepatan dalam proses pembuatan video animasi (Dimiyati *et al.*, 2023). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media video

animasi berbantuan *Doratoon* dengan materi “Budaya Daerahku” untuk mata pelajaran IPAS. Media ini dapat diakses melalui laptop, komputer, maupun *smartphone*, sehingga penggunaan media ini efektif selama proses pembelajaran di kelas dengan jaringan internet yang stabil.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model *ADDIE*, terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pada tahap analisis dilakukan observasi dan wawancara di SD Negeri Cilember 01 untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh media cetak dan metode ceramah sehingga cenderung monoton, kurang memotivasi, dan menurunkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan media video animasi sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, kreatif, dan menarik.

Tahap desain dilakukan dengan mengumpulkan dan memilih sumber

yang diperlukan, yakni buku guru dan buku siswa, untuk merancang materi video animasi. Setelah itu, pada tahap pengembangan dilakukan validasi oleh ahli media dengan persentase kelayakan sebesar 98,3%, ahli Bahasa sebesar 94%, dan ahli materi sebesar 92% oleh ahli materi 1 dan 96% oleh ahli materi 2. Validasi yang dilakukan sebanyak dua kali menunjukkan hasil yang sangat baik sehingga media dinyatakan sangat layak untuk diuji coba.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada 35 siswa kelas V untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik maupun pendidik. Para siswa diminta mengisi angket yang terdiri dari 15 pernyataan yang mencakup aspek materi, media, keterlibatan, minat, dan motivasi. Hasil angket menunjukkan bahwa respon siswa mencapai 87% dan masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Respon positif ini sejalan dengan pendapat Pratiwi & Kasriman (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan menarik mampu meningkatkan keterlibatan, minat, dan motivasi belajar siswa.

Sementara itu, respon dari pendidik terhadap angket yang memuat 10 pernyataan mengenai kesesuaian dengan kurikulum, tampilan visual dan desain media, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, serta pendekatan pembelajaran menunjukkan persentase sebesar 90%, yang juga tergolong dalam kategori “Sangat Baik”. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Andrasari *et al.*, (2022) yang menyebutkan bahwa media video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih mudah dipahami oleh siswa, serta menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Tahap evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 60 menjadi 83,7, yang mengindikasikan bahwa media ini cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi *Budaya Daerahku*. Temuan ini sejalan dengan pendapat Pratiwi & Kasriman (2022), yang menyatakan bahwa media

pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar melalui peningkatan minat dan motivasi siswa. Hal ini juga didukung oleh Adiati *et al.*, (2023) yang menyebutkan bahwa media video animasi cocok digunakan dalam pembelajaran karena penggunaannya memberikan efek positif terhadap peningkatan nilai peserta didik.

Temuan hasil penelitian ini didukung oleh Fauziah & Ninawati (2022) dari Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka yang mengembangkan media audio visual video animasi berbasis *Doratoon* untuk materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi, serta oleh Melisa & Fadlan (2023) dari Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan yang mengembangkan video animasi berbantuan *Doratoon* pada tema Makanan Sehat untuk kelas V. Kedua penelitian tersebut menyimpulkan bahwa media video animasi berbasis *Doratoon* sangat layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar, dengan manfaat membantu pemahaman siswa serta menumbuhkan pikiran, perasaan, dan minat belajar. Perbedaan penelitian ini

dengan penelitian sebelumnya terletak pada hasil uji coba yang dilakukan, validasi oleh para ahli, dan materi yang dikembangkan, di mana penelitian ini fokus pada materi Budaya Daerahku kelas V dengan hasil uji coba dan validasi yang menyesuaikan konteks pembelajaran tersebut.

Hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan terbukti sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Keefektifan media ini diperkuat melalui observasi langsung di kelas, yang menunjukkan bahwa peserta didik terlihat aktif, antusias, dan termotivasi selama proses pembelajaran berlangsung. Bahkan, dalam beberapa situasi, antusiasme peserta didik terlihat begitu tinggi hingga mereka tampak tidak sabar menantikan kelanjutan animasi dan saling menebak isi slide berikutnya bersama teman-temannya. Meskipun sempat menimbulkan sedikit kegaduhan, hal ini justru mencerminkan tingkat keterlibatan yang tinggi terhadap materi pembelajaran. Selain itu, peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media ini turut menjadi indikator bahwa video animasi

memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar mereka. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis animasi ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di kelas. Cara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan serta hasil uji coba dan penelitian, media video animasi materi Budaya Daerahku menggunakan platform Doratoon pada kelas V dengan model pengembangan ADDIE dapat dikembangkan dengan baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Validitas hasil pengembangan media video animasi menggunakan Doratoon ini menunjukkan hasil sebagai berikut: (1) menurut ahli media berada pada kualifikasi sangat layak dengan persentase 98,3%, (2) menurut ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat layak dengan

persentase 94%, (3) menurut ahli materi 1 berada pada kualifikasi sangat layak dengan persentase 92%, (4) menurut ahli materi 2 berada pada kualifikasi sangat layak dengan persentase 96%. Selain itu, (5) berdasarkan respon guru berada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase 90% yang terdiri dari aspek kesesuaian kurikulum dan tujuan, visual dan desain media, motivasi dan minat belajar, kemudahan dan aspek pendekatan pembelajaran, dan (6) berdasarkan respon siswa, berada pada kualifikasi sangat baik dengan persentase 87% yang terdiri dari aspek media, materi, keterlibatan, minat dan motivasi.

Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 60 dan rata-rata nilai posttest sebesar 83,7. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi Budaya Daerahku.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas video animasi terhadap hasil belajar siswa. *Akademika*, 12(01), 69-81.
- Aisyah, A. S. A., & Ramadhan, M. H. (2023). Peranan media pembelajaran terhadap minat siswa dalam pembelajaran PPKN. *KRAKATAU (Indonesian of Multidisciplinary Journals)*, 1(1), 220-225.
- Almagofi, F., & Sari, E. F. (2024). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPS untuk siswa kelas V SD negeri tugurejo 02 kota semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5093-5107.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022, October). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 4, pp. 76-83).
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 5(1).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.a
- Dimiyati, D., Fatah, A., & Sudiana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Berbantuan Platform Doratoon. *Wilangan: Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(3), 193-203.
- Eka, H. F., Oktaviana, D., & Haryadi, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem

- persamaan linier dua variabel. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 2(1), 1-13.
- Fajriah, N. A., Nursalam, N., Suharti, S., & Nur, F. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Accelerated Learning Cycle dengan Pendekatan Visualisasi terhadap Kemampuan Literasi Matematis ditinjau dari Mathematical Habits of Mind. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1626-1639.
- 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.
- Frisda, B. N., Widati Fatmaningrum, W., & Ningtyas, W. S. (2022). Pendidikan Gizi Seimbang Dengan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Gizi Seimbang Pada Remaja. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(2), 1988-1998.
- Gumy, P. R., Kurniasih, S., & Gani, R. A. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Doratoon Pada Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 2 Aku Anak Mandiri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 457-465.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Husni, P., Mursyid, M., & Gusfarenie, D. (2021). *pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa madrasah tsanawiyah negeri 5 kota jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Magdalena, I., Haeriyah, H., Anggraini, H., Krisdayanti, K., & Aprianti, S. (2021). Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan. *PANDAWA*, 3(3), 417-427.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, S., & Khoirunnisa, K. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III.
- Mahendra, I., & Yusri, M. A. K. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Struktur Dan Fungsi Jaringan Tumbuhan Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP. *Inovtech*, 5(01).
- Malik, L. A., & Maunah, B. (2023). Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran IPS Guna Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Di MTS Miftahul Huda Ngunut Tulungagung. *Journal of Creative Student Research*, 1(4), 238-255.

- Marianto, A., Simatupang, G. M., & Anwar, K. (2024). 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*, 5(1), 55-63.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.
- Meilianl, C. (2019). *Implementasi media video animasi 3d untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada konsep struktur dan fungsi sel* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan video animasi berbantuan doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 901-908.
- Nuraziza, R. F., Novita, L., & Safitri, N. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva Pada Subtema Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Agama Di Negeriku. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 3376-3386.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media video pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).
- Oktaviani, F., Mulyawati, Y., & Susanto, L. H. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Wizer. Me pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 637-648.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, and Wawan Krismanto. "Media pembelajaran." (2022).
- Pageno, R. B., Salmilah, S., & Wiratman, A. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Ekosistem Siswa Kelas V SDN 09 Mattekko. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 241-254.
- Pratiwi, N. I., & Kasriman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257-7264.
- Putri, A. I. V., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan video edukasi kartun animasi materi siklus air untuk memfasilitasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377-387.
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon Pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 295-306.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87-99.

- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa.
- Rustam, R. (2022). Identifikasi Jenis Media Pembelajaran IPA dan Efektifitas Penggunaannya di SDN 228 Lagaroang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 48-56.
- Salim, A., & Utama, A. H. (2020). Evaluasi Sumatif Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Tepat Guna di Sekolah Dasar (SD) Se-Kota Banjarmasin. *Jurnal Penelitian Tindakan dan Pendidikan*, 6(2).
- Sapriyah, S. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Septiana, Y. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Game Educandy Dan Video Animasi Kine Master Dan Animaker Pada Pembelajaran Pengenalan Kosakata Anggota Tubuh Dan Panca Indra Beserta Fungsi Dan Cara Perawatannya. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 166-174.
- Sibarani, O., Julianti, V., Samosir, S., Ginting, E., & Herliani, R. (2024). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis TIK pada Pembelajaran Akuntansi. *JURNAL MOTIVASI PENDIDIKAN DAN BAHASA*, 2(2).
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162-175.
- Simanullang, Y., Ananda, L. J., Gultom, I., Tamba, R., & Gandamana, A. (2023). Development of Discovery Learning Based Animation Video Media Assisted by the Doratoon Application on Theme 8 Sub-theme 1 Class V to QA 2022/2023. *Indonesian Journal of Advanced Research*, 2(11), 1535-1544.
- Sopo, A. W., Lawe, Y. U., & Sito, M. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Minat Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SDI Malamude. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 2(1), 492-503.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Yanti, I., Febriyanti, I., & Khairuddin, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di Smp Negeri 2 Bukittinggi. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 35-45.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal*

*Penelitian Pendidikan dan
Ekonomi, 19(01), 61-78.*