

Pengembangan Video Animasi Berbantuan *Doratoon* pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar

Ayu Dia Melisa¹, Muhammad Noer Fadlan²

¹ Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan, Indonesia; ayudiamelisa@umnaw.ac.id

² Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan, Indonesia; muhammadnoerfadlan@umnaw.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

Animation Video Development;
Doraemon;
Elementary school

Article history:

Received 2023-05-11

Revised 2023-06-22

Accepted 2023-07-13

ABSTRACT

This article presents a study on the development of video animation assisted by Doratoon to enhance students' understanding of healthy food in fifth-grade elementary school. The research method used is research and development, and data collection is done through interviews, questionnaires, tests, and documentation. The findings show that students and teachers have a need for more varied and engaging learning media, and the development of video animation is seen as a solution to address this need. The article emphasizes the importance of using technology in education and the role of media in enhancing the learning experience. The study concludes that the video animation assisted by Doratoon on the theme of healthy food is of good quality and suitable for use. The evaluation results from individual and small group testing show that the video is practical and effective in improving students' understanding. The validation from media experts and thematic learning experts also confirms the validity of the video. Therefore, the video animation assisted by Doratoon can be used as an effective learning media to teach healthy food to students.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](#) license.



Corresponding Author:

Ayu Dea Melisa

Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan, Indonesia; ayudiamelisa@umnaw.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan berbagai aspek kehidupan saat ini sangat pesat, salah satunya kemajuan dibidang IPTEK. Perkembangan tersebut menimbulkan berbagai macam tantangan, termasuk tantangan bagi perkembangan pendidikan. AECT (*Association of Educational and Communication Technology*) pada tahun 2004 mengemukakan bahwa: "Teknologi Pembelajaran adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengaturan proses dan sumber daya teknologi".

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan biasa disebut dengan sistem pendidikan berbasis media elektronik (*e-education*). Penerapan teknologi dalam pendidikan mengarah pada sistem pembelajaran berbasis teknologi berupa perangkat pembelajaran dapat menarik ketertarikan dan

meningkatkan motivasi siswa serta membuat materi lebih mudah dipahami karena pembelajaran menggunakan kegiatan berupa observasi, tindakan, demonstrasi, dan lain-lain, Pembelajaran menjadi terpusat sehingga tujuan, metode pembelajaran lebih beragam dan menjadikan peserta didik lebih aktif (Prajana, 2017).

Perkembangan teknologi yang semakin canggih merupakan sarana untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan. Dunia pendidikan sangat membutuhkan media pembelajaran karena media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu menyebarkan informasi. Sehingga menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka. Maka dari itu, media pembelajaran yang diciptakan oleh guru harus lebih kreatif dan inovatif. Penggunaan alat-alat tersebut dapat digunakan dimana pun untuk membantu guru mencapai tujuan pembelajarannya. Salah satunya adalah penggunaan media teknologi (Purnasari and Sadewo, 2020).

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran (Nahak, Degeng, and Widiati, 2019). Berdasarkan dua pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa mata pelajaran yang diajarkan. Namun pelajaran tema masih sering di anggap sulit oleh siswa karena siswa sering merasa bingung dalam memahami konsep dan materi pelajaran akibatnya siswa rasa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun kurang menarik sehingga siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung (Karli, 2016).

Media pembelajaran yang sederhana membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar, terutama bagi siswa kelas rendah, dapat dipahami bahwa para siswa kelas rendah tidak bisa berpikir abstrak, dan sangat membutuhkan alat/media perantara untuk mempermudah menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru sekolah dasar untuk mempelajari penggunaan media untuk membantu siswa memahami materi yang disajikan oleh guru (Aji, 2018). Media pembelajaran menjadi salah satu penunjang keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa memiliki rasa ketertarikan akan informasi/pesan yang disampaikan, pemakaian media sangat berpengaruh dalam membangkitkan keinginan dan minat serta memotivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Usep Setiawan et al., 2022).

Media pembelajaran yang banyak diminati peserta didik adalah video animasi. Video animasi merupakan gabungan antara audio dan visual yang menampilkan suatu objek yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sehingga materi yang diperoleh dari media tersebut dapat membantu dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran. Video animasi tergolong media pembelajaran yang bervariasi, efektif dan inovatif sehingga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, (Widiyasanti and Ayriza, 2018).

Media Audio-Visual (video) Animasi berbasis Doratoon adalah perangkat lunak berbasis website yang memiliki berbagai macam fitur seperti: animasi kartun. Transisi, audio, tulisan dan masih banyak lainnya. Perangkat lunak ini menyediakan fitur gratis (free) dan berbayar (pro). Produk yang dihasilkan berupa video animasi. Media pembelajaran ini dapat ditayangkan secara offline (Fauziah and Ninawati, 2022). Media Audio-Visual merupakan serangkaian dari gambar elektronik yang disertai dengan suara melalui pita video. Sesuai dengan namanya, media Audio-Visual adalah perpaduan dari media yang dapat dilihat dan dapat didengar, yakni misalnya video pendidikan, video intruksional, dan program slide suara. Sebagai media elektronik yang mempunyai unsur audio dan visual maka media ini memiliki tujuan agar memberi pengaruh pada pengetahuan serta sikap pengetahuan (Thifalia and Susanti, 2021). Video pembelajaran berbasis animasi dapat menjadi alat

transfer ilmu yang tepat bagi pembelajaran dan dapat juga meningkatkan keterampilan guru dalam menransfer ilmu pengetahuan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi tidak merasa bosan akan kegiatan belajar mengajar yang monoton (Novita, Sukmanasa, and Pratama, 2019).

2. METODE

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sumarni, 2007). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi Tema 3 Makanan Sehat Subtema 2 Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Kelas V Sekolah Dasar. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Subjek pada penelitian ini adalah Validator Ahli Materi yaitu Dosen UMN Al Wasliyah, Ahli Media Dosen UMN Al Wasliyah dan ahli pembelajaran yaitu Guru SD Fauzan Al-Islamiyah Marindal. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan R&D (Research and Delepoment). Maka objek penelitian ini yaitu berupa Video Pembelajaran berbantuan Doratoon. Teknik pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini adalah wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data pengembangan yang disusun dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, lembar angket dan angket validasi (Yusuf, 2014). Setelah data terkumpul, yang dilakukan selanjutnya adalah menganalisis data yang telah dikumpulkan dari hasil pengumpulan data. Data yang telah terkumpul harus segera diolah agar dapat diketahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau tidak. Penggunaan teknik analisis data dalam penelitian hendaknya disesuaikan dengan rancangan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif (Rukminingsih, Adnan, and Latief, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap analisis. Hasil analisis kebutuhan yang menjadi acuan dalam pengembangan video animasi berbantuan doratoon ini diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan siswa, analisis kebutuhan guru, analisis lingkungan belajar dan analisis kurikulum. Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi dalam mengembangkan video animasi berbantuan doratoon sesuai kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran (Risky, 2019).

Penelitian ini dikembangkan dari masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru dalam menyampaikan materi pelajaran dikelas hanya menerangkan materi melalui media konvensional, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang maksimal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas V SD Fauzan Al-Islamiyah peneliti memperoleh informasi bahwasanya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, seharusnya guru bisa menghadirkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Maka dari itu peneliti berupaya menghadirkan alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang dirasa efektif yaitu mengembangkan media video animasi pembelajaran. Dalam mengembangkan media video animasi ini, peneliti menghadirkan tampilan-tampilan yang menarik serta menghadirkan animasi kartun didalamnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan tiga orang siswa kelas V di SD Fauzan Al-Islamiyah, peneliti mendapatkan informasi mengenai gambaran media video yang mereka inginkan, adapun gambaran tersebut ialah mereka menginginkan media video pembelajaran yang terdapat gambar yang menarik dan kaya akan warna, tidak terlalu banyak tulisan, terdapat evaluasi/tugas diakhir video serta dikombinasikan dengan animasi bergerak seperti layaknya karakter di film

kartun. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif atas pendapat siswa dengan melakukan pengembangan video animasi yang menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru kelas V di SD Fauzan Al-Islamiyah, peneliti memperoleh informasi bahwasanya di SD Fauzan Al-Islamiyah sudah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana yang memadai seperti sudah adanya infokus dan terkait daya listriknya sudah cukup kuat untuk mendukung proses belajar mengajar. Namun masih minimnya guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana tersebut untuk penggunaan media pembelajaran di kelas. Maka dari itu peneliti berupaya memberikan solusi menghadirkan alternatif untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada dengan mengembangkan media video pembelajaran.

Tahap kedua adalah desain perencanaan dan pembuatan video pembelajaran. Berdasarkan kumpulan data yang telah diperoleh dari tahap analisis maka selanjutnya dilakukan proses kegiatan desain video pembelajaran. Video pembelajaran yang dibuat berupa video animasi kartun. Dalam mengembangkan media video ada tahapan-tahapan untuk menghasilkan media video animasi kartun, diantaranya yaitu:

- a. Mengumpulkan Sumber. Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan media video. Sumber referensi untuk pengembangan media didapat dari sumber yang relevan dengan media pembelajaran dan pembelajaran tematik sedangkan untuk materi didapat dari buku guru dan siswa.
- b. Menyusun Garis Besar Isi Media. GBIM merupakan petunjuk yang dijadikan pedoman dalam menulis naskah. GBIM dibuat dengan mengacu pada tahap analisis kebutuhan. GBIM berisi kompetensi dasar, indikator dan gambaran dari desain/tampilan serta bagian dalam video yang disesuaikan dengan materi pada tema 3 (makanan sehat).
- c. Menyusun Peta Materi. Alur materi yang ada pada media video animasi kartun. Peta materi bertujuan supaya materi yang akan dimasukkan di dalam video adalah poin-poin utama dari sumber belajar yang akan dipelajari. Jadi siswa lebih mudah memahami materi yang ada pada media video yang akan diterapkan.
- d. Penyusunan Naskah. Penyusunan naskah merupakan tahap sebelum masuk pada tahap produksi. Naskah dalam pengembangan media video animasi kartun ini serupa dengan naskah media video pada umumnya yang terdiri keterangan scene atau adegan, keterangan narasi dan materi, tampilan dari desain video, keterangan soal atau latihan yang disajikan dalam video. Isi dari naskah tersebut merupakan rancangan awal dari desain produk yang akan dibuat nantinya (Cahyana and Kosasih, 2020).

Tahap ketiga yaitu pengembangan, pada tahap ini dilakukan kegiatan pembuatan produk dan validasi video animasi berbantuan *doratoon*. Berikut tahapan-tahapan dalam mengembangkan video animasi berbantuan *doratoon*:

- a. Pembuatan dimulai dengan membuat karakter animasi kartun sesuai dengan karakter tokoh pada cerita. Pembuatan karakter ini menggunakan aplikasi *doratoon*.
- b. *Setiing scene* disesuaikan dengan ide cerita untuk menunjang tercapainya cerita. Scene dalam video animasi ini dibuat menggunakan aplikasi *doratoon*.
- c. Tahap selanjutnya peneliti menggunakan aplikasi *doratoon* untuk membuat intro, tampilan awal dan penutup video, membuat jabaran materi yang akan dibahas dalam video seperti teks dan gambar tentang makanan sehat. Peneliti juga melakukan pengisian suara menggunakan aplikasi *doratoon*.
- d. Selanjutnya semua scene dalam video dicek kembali dan diselaraskan dengan naskah agar menjadi video animasi yang utuh (Ulya, Sumarno, and Wijayanti, 2021).

Tahap terakhir adalah validasi. Validasi merupakan tahap yang digunakan untuk melihat valid atau tidaknya media video pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan validasi dan revisi oleh expert review antara lain 1 ahli media dan 1 ahli pembelajaran tematik. Validasi oleh expert review yang telah ditetapkan bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media video animasi serta validasi juga

dilakukan untuk merevisi kekurangan pada media video animasi yang dikembangkan sesuai dengan saran ahli/pakar (Ramadhan, Ferdian, and Pratama, 2021). Media video divalidasi oleh 2 validator, yaitu Said Iskandar Al Idrus, S.Si., M.Si (validator ahli media) dan Hasanah M.Pd (Validator ahli pembelajaran tematik).

Tahap implementasi ini, video animasi berbantuan doratoon yang telah dikembangkan akan diimplementasikan dalam proses pembelajaram dikelas, yaitu kelas V dengan jumlah siswa 21 siswa. Sebelum mengimplementasikan video animasi berbantuan doratoon kekelas V, peneliti melakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil terlebih dahulu. Subjek penelitian pada uji coba perorangan ini adalah 5 siswa dari kelas V SD Fauzan Al-Islamiah. Pada saat melakukan uji coba, terlebih dahulu peneliti melakukan pengenalan diri kemudian menyampaikan tujuan diadakannya uji coba perorangan ini. Peneliti memaparkan secara singkat tentang video animasi berbantuan doratoon yang telah dikembangkan dan menjelaskan cara mengisi angket uji coba perorangan tersebut. Pada tahap ini siswa membaca pernyataan yang ada didalam angket dan menilai dengan cara melihat media sesuai dengan pernyataan yang ada.

Penelitian yang peneliti lakukan ini termasuk sebagai penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (2016: 407) mengemukakan bahwasanya penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk tertentu. Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan adalah video animasi berbantuan doratoon pada pembelajaran tema 3 makanan sehat untuk siswa kelas V SD Fauzan Al-Islamiah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran yang valid atau media pembelajaran yang layak untuk digunakan. Model pengembangan yang dilakukan yaitu ADDIE yang memuat 5 tahapan.

Tahap yang pertama kali dilakukan berdasarkan model ADDIE adalah tahap analysis (analisis). Pada tahap analisis ini peneliti melakukan kegiatan seperti: (1) analisis pendidik (guru), berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Maka dari itu peneliti berupaya untuk mengembangkan media video pembelajaran, (2) analisis kebutuhan siswa, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru dan tiga orang siswa, peneliti mendapatkan informasi bahwasanya karakteristik siswa kelas IV SD berada ditahap operasional konkrit, yaitu masa dimana aktivitas anak terfokus pada objek-objek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan 3 (tiga) orang siswa kelas V di SD Fauzan Al-Islamiah, peneliti mendapatkan informasi mengenai gambaran video pembelajaran yang siswa inginkan, adapun gambaran tersebut ialah mereka menginginkan video pembelajaran yang berbeda dari video pembelajaran yang sering mereka lihat seperti terdapat banyak gambar yang menarik dan kaya akan warna, tidak terlalu banyak tulisan, terdapat evaluasi/tugas diakhir video serta dikombinasikan dengan animasi bergerak seperti layaknya karakter film animasi. Maka dari itu peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif atas pendapat siswa dengan melakukan pengembangan media video animasi kartun yang menarik, (3) analisis lingkungan belajar, berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, peneliti memperoleh informasi bahwasanya di SD Fauzan Al-Islamiah sudah dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana yang memadai seperti sudah adanya infokus dan terkait daya listriknya sudah cukup kuat untuk mendukung penggunaan media pembelajaran didalam kelas dan (4) analisis kurikulum, pada analisis kurikulum ini, peneliti menganalisis kompetensi inti, kompetensi dasar (KD), dan indikator-indikator pencapaian kompetensi yang mengacu pada kurikulum 2013. Analisis ini akan menjadi dasar materi dalam pengembangan media video animasi kartun.

Tahap kedua setelah analisis adalah tahap design (perancangan), pada tahap ini peneliti merancang video animasi berbantuan doratoon yang akan dikembangkan. Proses pembuatan vide animasi berbantuan doratoon diawali dengan (1) mengumpulkan sumber belajar; (2) menyusun garis besar isi media; (3) menyusun peta materi yang merupakan alur materi yang ada pada video animasi berbantuan doratoon; (4) penyusunan naskah. Selain itu peneliti juga merancang instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mendukung terlaksananya uji coba penelitian.

Tahap ketiga setelah perancangan yaitu tahap development (pengembangan). Pada tahap ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran video animasi berbantuan doratoon, validasi dan revisi. Pembuatan produk berdasarkan kompetensi dasar (KD) dan indikator pembelajaran. Validasi produk dilakukan oleh para ahli materi, ahli dan media. Selanjutnya komentar dan saran perbaikan digunakan untuk merevisi video animasi berbantuan doratoon.

Tahap keempat yaitu tahap implentation (implementasi) pada tahap ini video animasi berbantuan doratoon yang dikembangkan diimplementasikan pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk menilai video animasi berbantuan doratoon berdasarkan aspek kepraktisan, setelah pembelajaran oleh guru menggunakan media pembelajaran siswa memberikan penilaian dengan cara mengisi sangket yang telah disediakan. Angket yang disediakan berisikan 10 pernyataan.

Tahap terakhir dari pengembangan ini yaitu tahap evaluation (evaluasi). Pada tahap ini dilakukan evaluasi formatif. Tahap evaluasi formatif dilakukan untuk melihat kualitas video animasi berbantuan doratoon pada aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Aspek Kevalidan dan Validasi oleh tim ahli media memperoleh nilai rata-rata skor 56, presentase sebesar 93,33 %, sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak. Sedangkan validasi oleh ahli materi memperoleh nilai rata-rata skor 55, presentase sebesar 91,66 % sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak. Hasil penilaian respon guru terhadap video animasi berbantuan doratoon. Peneliti memperoleh nilai sebesar 57 dari nilai maksimal 60, bila dipresentasikan sebesar 91,66 % dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, maka video animasi berbantuan doratoon ini dinyatakan valid.

Aspek Kepraktisan berdasarkan hasil uji coba perorangan memperoleh skor 238 dari skor maksimal 250, presentase 95,2 % sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor 703 dari skor maksimal 750, presentase 93,7 % sehingga termasuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang diperoleh maka video animasi berbantuan doratoon dinyatakan praktis. Sedangkan, aspek keefektifan berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada siswa kelas V SD Fauzan Al-Islamiah rata-rata siswa memperoleh nilai >70, dapat disimpulkan bahwa video animasi berbantuan doratoon pada tema 3 makanan sehat kelas V SD Fauzan Al-Islamiah efektif.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan kualitas video animasi berbantuan doratoon pada aspek kevalidan dilihat berdasarkan ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media memperoleh presentase rata-rata sebesar 93,33 %, ahli materi memperoleh presentase rata-rata sebesar 91,66 % dan dinyatakan valid. Hasil penilaian respon guru terhadap video animasi berbantuan doratoon memperoleh presentase sebesar 91,66 % dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil yang diperoleh tersebut, maka video animasi berbantuan doratoon ini dinyatakan valid. Kualitas video animasi berbantuan doratoon berdasarkan aspek kepraktisan pada uji coba perorangan mendapat presentase nilai sebesar 95,2 %, pada uji coba kelompok kecil mendapat presentase nilai sebesar 93,7 % dan dinyatakan praktis. Kualitas video animasi berbantuan doratoon pada aspek keefektifan Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada siswa kelas V SD Fauzan Al-Islamiah rata-rata siswa memperoleh nilai >70, dapat disimpulkan bahwa video animasi berbantuan doratoon pada tema 3 makanan sehat kelas V SD Fauzan Al-Islamiah efektif.

REFERENSI

- Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Peran Strategis Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya Dalam Dinamika Konflik Sosial Serta Penanaman Nilai Karakter Profetik Menghadapi Revolusi Industri 4.0*. Pekalongan: UNIKAL PRESS.
- Cahyana, A. D., and Kosasih, E. (2020). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran untuk Jenjang SD di Saluran Youtube Ruangguru dan Labedu Channel. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 132–144. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25827>
- Fauziah, M. P., and 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Karli, H. (2016). Penerapan Pembelajaran Tematik SD di Indonesia. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v2i1.2752>
- Nahak, K. E. N., Degeng, I. N. S., and Widiati, U. (2019). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(6), 785. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i6.12527>
- Novita, L., Sukmanasa, E., and Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Prajana, A. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Dalam Media Pembelajaran di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 10(2), 122–133.
- Purnasari, P. D., and Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Ramadhan, M. R., Ferdian, N. D., and Pratama, M. R. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran dengan Video Based Learning pada Peserta Didik. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 104–114. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.42676>
- Risky, S. M. (2019). Analisis Penggunaan Media Video Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 73–79. <https://doi.org/10.17977/um009v28i22019p073>
- Rukminingsih, Adnan, G., and Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Sumarni. (2007). *Metode Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thifalia, N., and Susanti, S. (2021). Produksi Konten Visual dan Audiovisual Media Sosial Lembaga Sensor Film. *Jurnal Common*, 5(1), 39–55. <https://doi.org/10.34010/common.v5i1.4799>
- Ulya, F. I., Sumarno, S., and Wijayanti, A. (2021). Pengembangan media video berbasis discovery learning untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42565>
- Usep Setiawan, H., Malik, A. S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., ... Maldini, C. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada.
- Widiyasanti, M., and Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

