

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN DORATOON PADA TEMA 8 PRAJA MUDA KARANA SUBTEMA 2 AKU ANAK MANDIRI

Putri Ratu Gumy¹, Surti Kurniasih², Resyi A. Gani³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas Pakuan

²PBIO FKIP Universitas Pakuan

1gumyputri@gmail.com, 2surti_kurniasih@unpak.ac.id, 3resyi@unpak.ac.id

ABSTRACT

Development of animated videos using Doratoon on theme 8 praja muda karena subtheme 2 I am an independent child at SDN Sukamakmur, Bogor Regency. The problem in this study is that the learning media used by teachers still use printed media in the form of books. The purpose of this research is to develop animated video media and find out the students' responses to animated video media using Doratoon. The model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data analysis techniques include qualitative techniques and quantitative techniques. The results of research and development in the form of a media expert validation test of 90%, language experts of 100%, and material experts of 89% mean that the product is very feasible to use. The student response questionnaire obtained a percentage of 87% with very good criteria. Therefore, the development of animated video media using Doratoon is declared feasible when learning.

Keywords: Animation Video Media, Doratoon, Praja Muda Karana

ABSTRAK

Pengembangan video animasi menggunakan Doratoon pada tema 8 praja muda karena subtema 2 aku anak mandiri di SDN Sukamakmur Kabupaten Bogor. Permasalahan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih menggunakan media cetak berupa buku. Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan media video animasi dan mengetahui respon peserta didik terhadap media video animasi menggunakan Doratoon. Model yang digunakan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik analisis data mencakup teknik kualitatif dan teknik kuantitatif. Hasil dari penelitian dan pengembangan berupa uji validasi ahli media sebesar 90%, ahli bahasa sebesar 100%, dan ahli materi sebesar 89% artinya produk sangat layak untuk digunakan. Adapun angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 87% dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, pengembangan media video animasi menggunakan Doratoon dinyatakan layak saat pembelajaran.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Doratoon, Praja Muda Karana

A. Pendahuluan

Kurikulum saat ini dan seterusnya berfokus menyiapkan pembelajaran memenuhi kebutuhan

peserta didik baik dari segi media dan alat peraga, (Anas, 2014). sehingga materi yang disampaikan akan dipahami oleh semua peserta didik.

Pendapat (Nasrudin, 2015) media digital membantu proses pembelajaran di kelas menggunakan media interaktif, agar materi yang disampaikan kepada peserta didik tersalurkan semua, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang diberikan oleh guru menggunakan media melalui teknologi, terutama dalam penggunaan media pembelajaran inovatif (Kaharuddin, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar (Wulandari, 2023) penggunaan media dalam pembelajaran inovatif mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, memperhatikan, dan kemampuan keterampilan peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah penulis dilakukan dengan wali kelas III SDN Sukamakmur, didapatkan hasil yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, guru masih menggunakan buku cetak (media cetak) dalam pembelajaran di kelas dan menggunakan media video dari Youtube yang dibuat oleh orang lain dan masih bersifat verbal,

sehingga media pembelajaran yang diimplementasikan di kelas belum terlaksana secara efektif. Selama ini guru belum pernah membuat media pembelajaran yang inovatif, karena keterbatasan keterampilan di bidang IT. Guru dituntut untuk menyesuaikan perkembangan society 4.0 bertransformasi dalam inovasi media pembelajaran, (Sani.202).

Berdasarkan hal tersebut maka perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat menarik antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran melalui video animasi menggunakan Doratoon. Adapun media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru salah satunya melalui Doratoon. Fakta data hasil (Ponza, 2018) mengatakan video animasi sangat disarankan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Sedangkan (Kemuda at al, 2024) bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan video animasi berbasis Doratoon sangat antusiasme positif, dan bersemangat dalam belajar.

Manfaat pengembangan video animasi bagi guru sebagai acuan dalam mengembangkan ide kreativitasnya dan mengeksplor

dirinya dalam mengatasi peserta didik yang mengalami kesulitan materi pembelajaran menggunakan media video animasi melalui Doratoon, (Fauziah, 2022). Juga dapat meningkatkan minat dan semangat belajar dalam penggunaan media video animasi berbasis Doratoon, (Marianto, 2024).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Melisa & Fadlan (2023) "Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar" menunjukkan hasil penggunaan animasi Doratoon dapat menarik perhatian peserta didik dan memberikan respon antusiasme peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga video animasi Doratoon dapat membantu proses pembelajaran menjadi efektif.

Berdasarkan latar belakang penulis tertarik untuk mengembangkan media video animasi menggunakan Doratoon pada tema 8 praja muda karena subtema 2 aku anak mandiri dengan mata Pelajaran yang mencakup Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP.

Tujuan untuk menggunakan aplikasi Doratoon ialah Doratoon dapat membuat video pembelajaran

menggunakan animasi, sehingga video animasi dapat menarik perhatian peserta didik di kelas dalam memahami materi yang diberikan.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D (Research and Development). Menurut Gani A. R. (2023:60) metodologi R&D adalah penelitian yang menghasilkan sebuah produk dan menguji hasil keefektifan dari produk tersebut. Produk media video animasi dapat menggunakan gerakan maupun teks yang dapat diatur agar terlihat menarik (Windiyani dkk., 2023).

Penelitian R&D dapat mengembangkan produk baru atau mengembangkan lebih lanjut dari produk yang sudah ada, sehingga hal ini menjadi peninjauan penting dalam proses penelitian. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).



Gambar 1. Model Tahapan Pengembangan Metode Penelitian R&D dalam Pendidikan. (diadopsi

dari Bog & Gall, 1983 dan Akker, 1999 dalam Okpatrioka, 2023)

Tahap pertama dilakukan analisis kebutuhan peserta didik saat proses pembelajaran, tahap kedua melakukan perancangan atau desain yang disesuaikan dengan hasil dari analisis kebutuhan. Tahap ketiga melakukan pengembangan dari desain produk yang telah dirancang untuk divalidasi terlebih dahulu oleh para ahli. Setelah itu tahap keempat dilakukan implementasi atau penerapan, untuk diuji kelayakan produk yang akan digunakan dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, menyebarkan angket, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan video animasi menggunakan Doratoon menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Analisis kebutuhan materi ajar, analisis kurikulum yang digunakan di SDN Sukamakmur, analisis peserta didik, dan analisis guru. Analisis dilakukan dengan guru kelas III Ibu Ikah Kurniasih, S.Pd.SD.

Tahap Analisis kebutuhan Guru media buku cetak dan terkadang menggunakan PowerPoint. Akan tetapi keterbatasan waktu guru seringkali menggunakan buku cetak guru yang menyebabkan pembelajaran menjadi bosan dan tidak dapat menarik perhatian peserta didik. Peserta didik kelas III sangat bersemangat ketika guru menggunakan teknologi berupa video youtube untuk dijadikan sebagai video pembelajaran yang tidak hanya terpaku pada bahan ajar buku cetak saja. Pada saat analisis peserta didik melalui observasi diperoleh masalah yaitu peserta didik tidak semangat untuk belajar yang menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penulis tertarik dengan mengembangkan media video animasi menggunakan Doratoon untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Tahap desain merancang mengumpulkan materi, gambar, suara, memilih template, dan suara latar yang sesuai dengan video animasi yang akan dibuat. Video diawali dengan salam dan menyampaikan tema yang dipelajari, lalu menyampaikan tujuan

pembelajaran, selanjutnya menyampaikan isi materi, dan terakhir diisi dengan penutup pembelajaran dengan menanyakan pembelajaran dipahami atau tidak dipahami.

Tahap pengembangan, produk yang dikembangkan diuji kelayakannya untuk digunakan. Validasi dilakukan untuk mengevaluasi dan mengetahui kelayakan pada produk yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh tiga ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validasi dilakukan dengan menggunakan metode angket yang terdiri dari 18 butir pertanyaan untuk ahli media, 15 butir pertanyaan untuk ahli bahasa, dan 15 butir pertanyaan untuk ahli materi. Sedangkan untuk penyebaran angket respon peserta didik terdiri dari 10 butir pernyataan yang menggunakan skala likert 1-5.

Validasi dengan ahli media, untuk mengetahui aspek penilaian desain tampilan media video animasi dan saran untuk perbaikan produk agar layak untuk di ujicobakan di sekolah. Ahli media dalam pengembangan Aries Maesya, M.Kom., selaku dosen di lingkungan Universitas Pakuan. Metode yang digunakan dalam validasi produk kepada ahli media menggunakan penyebaran angket yang terdiri dari 18

pertanyaan dengan skala likert 1-5. Validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali, untuk mengetahui kelayakan produk dan teruji "**Sangat Layak**".

Validasi ahli bahasa, untuk aspek penilaian kelugasan, komunikatif, kesesuaian dengan kaidah bahasa untuk memperoleh saran dan perbaikan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti menjadi produk yang lebih baik. Ahli bahasa dalam pengembangan ini yaitu Dr. H. Aam Nurjaman, M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Pakuan. Metode yang digunakan dalam validasi produk kepada ahli media menggunakan penyebaran angket yang terdiri dari 15 pertanyaan dengan skala likert 1-5. Validasi ini dilakukan sebanyak 2 kali, untuk mengetahui kesesuaian kaidah dalam produk yang telah dirancang dan dapat dinyatakan "**Sangat Layak**".

Validasi ahli materi untuk mengetahui aspek penilaian materi dengan kesesuaian materi pembelajaran, kelayakan materi, dan kebahasa, pengembangan video animasi Ikah Kurniasih, S.Pd.SD., selaku guru kelas III SDN Sukamakmur Kabupaten Bogor. Metode yang digunakan dalam

validasi produk kepada ahli media menggunakan penyebaran angket yang terdiri dari 15 pertanyaan dengan skala likert 1-5. Validasi ini dilakukan sebanyak 1 kali, untuk mengetahui kesesuaian materi yang diberikan kepada peserta didik dan dapat dinyatakan “**Sangat Layak**”. Berikut ini merupakan tabel yang diperoleh dari penilaian ahli, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Validator Validator Rata – rata Total Validitas (RTV)

Validator	Rata – rata Total Validitas (RTV)
Ahli Media	90%
Ahli Bahasa	100%
Ahli Materi	89%
Rata – rata total	90%

Berdasarkan dari tabel di atas mengenai pengembangan media video animasi menggunakan Doratoon Pada Tema 8 Praja Muda Karena Subtema 2 Aku Anak Mandiri diperoleh penilaian hasil validasi ahli media sebesar 90%, ahli bahasa 100%, dan ahli materi 89% rata-rata persentase dari para ahli dengan total sebesar “sangat valid, tidak perlu revisi”.

Tahap implementasi dilakukan uji coba kepada peserta didik dengan jumlah 16 peserta didik di kelas III kelayakan produk menggunakan alat

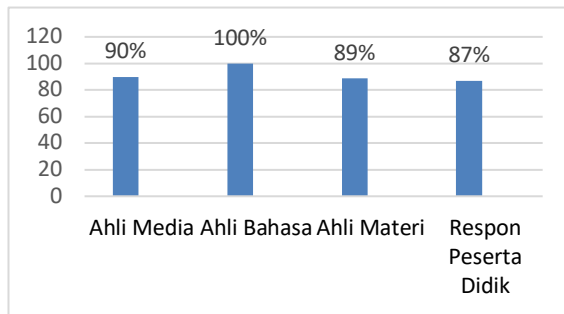
ukur berupa angket, sehingga peneliti dapat mengetahui layak atau tidak layaknya produk yang dikembangkan melalui video animasi. Penyebaran angket respon peserta didik dilakukan setelah penayangan video animasi yang menggunakan metode skala likert 5 yang terdiri dari 10 butir pernyataan untuk mengetahui minat belajar peserta didik.

Rekapitulasi data memperoleh nilai respon yang baik dengan hasil persentase 87% dengan kategori sangat baik. Jumlah 87% berada di antara 81 – 100%, sehingga penggunaan video animasi menggunakan Doratoon pada tema 8 praja muda karena subtema 2 aku anak mandiri dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Video animasi menggunakan Doratoon memiliki tampilan yang menarik, terdapat animasi, foto, dan video dapat berinteraksi langsung dengan peserta didik di kelas, (Yanti, at al, 2023) Doratoon dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik menambah wawasan dan pengetahuan.

Adapun hasil dapat dilihat dari bagan analisis pengembangan media video animasi menggunakan Doratoon menjadi lebih baik dan

dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada peserta didik, bagan berikut:

Tabel 1. Persentase Hasil Validasi dan Respon Peserta Didik



Pengembangan video animasi menggunakan Doratoon dilakukan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. analisis untuk mengumpulkan informasi kebutuhan. Selanjutnya tahapan kedua yaitu membuat desain awal Doratoon dengan menggabungkan gambar, audio, animasi, dan tulisan. Proses pengembangan media video animasi Doratoon yang telah selesai di uji validitas ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan video animasi Doratoon untuk digunakan dalam proses pembelajaran, setiap validator memberikan saran dan perbaikan prodak.

Hasil validasi uji media video animasi diperoleh total skor dalam

persentase 90%, hasil uji media diperoleh beberapa saran yaitu perhatikan teks pada video dan menambahkan animasi yang ditayangkan. Lalu, hasil validasi uji bahasa total skor yang diperoleh dalam persentase 100%. Adapun saran yang diberikan yaitu perhatikan tanda baca dan ukuran huruf di video animasi.

Hasil validasi uji materi total skor yang diperoleh dalam persentase 89%. Adapun saran yang diberikan kepada peneliti yaitu materi menggunakan Doratoon sangat baik untuk menambah pengetahuan peserta didik.

Setelah melewati uji validitas diperoleh hasil akhir dari penyebaran angket respon peserta didik menunjukkan hasil sangat baik dengan memperoleh nilai persentase 87%, sehingga penggunaan video animasi menggunakan Doratoon dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan dan hasil uji coba video animasi menggunakan Doratoon pada materi tema 8 praja muda karena subtema 2 aku anak mandiri dapat disimpulkan model pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Kelayakan pada video animasi dari

ahli, ahli media sangat valid yaitu 90%, ahli bahasa berada pada kualifikasi sangat valid yaitu 100%, dan ahli materi berada pada kualifikasi sangat valid yaitu 89%. Berdasarkan uji coba lapangan respon peserta didik berada kualifikasi sangat valid yaitu 87%.

Dengan demikian dapat dinyatakan valid untuk digunakan pada pengembangan media video animasi menggunakan Doratoon pada tema 8 praja muda karena subtema 2 aku anak mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah.
- Anas, M. (2014). *Alat peraga dan media pembelajaran*. Muhammad Anas.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- 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.
- Gani A. R. (2023). Media Pembelajaran. Yayasan Hamjah Diha: Lombok Tengah.
- Kaharuddin, A. (2020). *Pembelajaran Inovatif & Variatif* (Vol. 2020). Pusaka Almada.
- Kemuda, N. M. G. A. A., & Yasa, I. G. B. K. (2024). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi Berbasis Doratoon. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 8-16.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86-100.
- Mariato, 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.
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 901-908.
[Http://Jurnaledukasia.Org](http://Jurnaledukasia.Org)
- Mikamahuly, F., Pendidikan, G., Islam, A., & Pekerti, D. B. (2023). Inovasi Bahan Ajar Audio Visual Berbentuk Animasi Dalam Pembelajaran Pai. *Pase: Journal O F Contemporary Islamic*

Education, 2(1), 85–105.
<https://journal.lainlhokseumawe.ac.id/index.php>

Nasaruddin, N. (2015). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21-30.

Sani, R. A. (2022). *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara.

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.

Windyani, T., Sarimanah, E., Gani, R. A., Mulyawati, Y., & Agustiani, T. (2023). *Pengembangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Emaze Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.21009/jpd.xx>

x