

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI DORATOON PADA MATERI SEHATLAH RAGAKU

Fitra Hanifa Fauzia¹, Dr. Sandi Budiana, M.Pd.², Dita Destiana, M.Pd.³

¹PGSD FKIP Universitas Pakuan

fitrahanifauzia25@gmail.com, sandibudiana@unpak.ac.id,
ditadestiana@unpak.ac.id

ABSTRACT

Fitra Hanifa Fauzia. 037121036. Development of Animation Video Based on Doratoon Application on Healthy Material. This study used a Research and Development (R&D) approach at Ar-Ridho Citeureup Islamic Elementary School. This study aims to determine the development, feasibility and effectiveness of animated videos based on the Doratoon application on the Material Sehatlah Ragaku for the learning process at school. The research subjects were class IV A students of Ar-Ridho Citeureup Islamic Elementary School, Bogor Regency consisting of 30 students, the research was conducted in the even semester of the 2024/2025 academic year. This research uses the ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Validation tests were conducted on media experts, linguists, and material experts to develop and refine Doratoon-based animation videos. The results of this study are in the form of a percentage of validation test scores by material experts with a percentage of 85.3% with very feasible criteria, media experts with a percentage of 89.3% with very feasible criteria, and linguists with a percentage of 85.3% with very feasible criteria. The results showed a positive response with a percentage score obtained based on a student response questionnaire of 90% with a very feasible category. These results show that Doratoon-based animation videos are suitable to be used as media in learning.

Keywords: *Development, Animation Video, Doratoon*

ABSTRAK

Fitra Hanifa Fauzia. 037121036. Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi Doratoon Pada Materi Sehatlah Ragaku. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* di Sekolah Dasar Islam Ar-Ridho Citeureup. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan, kelayakan dan efektifitas video animasi berbasis aplikasi *Doratoon* Pada Materi Sehatlah Ragaku untuk proses pembelajaran di sekolah. Subyek penelitian siswa kelas IV A Sekolah Dasar Islam Ar-Ridho Citeureup Kabupaten Bogor yang terdiri dari 30 siswa, penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini

menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Uji validasi dilakukan pada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk mengembangkan dan menyempurnakan video animasi berbasis *Doratoon*. Hasil penelitian ini berupa persentase dari peskoran uji validasi oleh ahli materi dengan persentase 85,3% dengan kriteria sangat layak, ahli media dengan persentase 89,3% dengan kriteria sangat layak, dan ahli bahasa dengan persentase 85,3% dengan kriteria sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan respon positif dengan persentase skor yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Doratoon* layak untuk dijadikan media dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Video Animasi, *Doratoon*.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat. Sebagaimana yang kita ketahui, tertuang di dalam UUD 1945 pasal 31 Ayat 1 yang menyebutkan bahwa: “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”.

Pendidikan adalah komponen penting dan menentukan kualitas sumber daya manusia suatu negara. Pendidikan merupakan upaya penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, seperti yang tertera dalam UUD 1945. Pendidikan diharapkan dapat menghasilkan generasi penerus yang cerdas dan berkualitas, yang mampu memanfaatkan kemajuan yang telah dicapai dan memiliki rasa nasionalisme yang kuat. Penggunaan

teknologi dalam pendidikan menjadi semakin populer karena lembaga pendidikan berusaha memberikan pendidikan terbaik bagi siswanya. Industri pendidikan adalah industri yang bertujuan untuk menyampaikan berbagai ilmu pengetahuan yang berguna untuk kehidupan dan pekerjaan. Seiring dengan adanya modernisasi, kini industri pendidikan mengalami kemajuan yang pesat yang dapat dilihat dengan penggunaan berbagai teknologi.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di

pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Penggunaan alat peraga pada umumnya membantu guru dalam menyampaikan suatu pesan atau topik kepada siswa sehingga pesan tersebut menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, guru harus memperhatikan beberapa teori dan prinsip media ketika merancang atau mengembangkan media pembelajaran. Adapun salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh guru salah satunya melalui *Doratoon*.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan, et.al 2021:29). Menurut Zaini, M. (2021: 17) media pembelajaran bukan hanya alat atau perantara seperti televisi, radio, *slide*, bahan cetakan, tetapi juga meliputi orang atau

manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan seperti diskusi, seminar, simulasi karyawisata, dan sebagainya untuk menambah wawasan dan pengetahuan, mengubah sikap siswa, serta untuk menambah keterampilan.

Menurut Wuryanti (2020:52) media video animasi adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak yang dilengkapi dengan suara, layaknya sebuah video atau film. Media ini menggabungkan gambar animasi yang bergerak dengan audio yang sesuai dengan karakter animasi. Video animasi merupakan salah satu media yang menawarkan alternatif berbeda dalam hal penyampaian materi oleh guru. Siswa akan lebih tertarik dengan penggunaan video dalam pembelajaran yang pada akhirnya membantu pembentukan karakter siswa. Video animasi merupakan pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara

percakapan atau dialog-dialog (Husni dalam Andrasari 2022:80).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi maka dapat disintesis bahwa media pembelajaran video animasi penggabungan elemen visual, audio, dan gerakan untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan kreatif serta meningkatkan daya tarik pembelajaran, meningkatkan retensi informasi, serta mendukung berbagai gaya belajar, baik visual maupun auditori.

Dalam pembuatan video animasi memerlukan website atau aplikasi berbasis digital. Ada beberapa macam website dan aplikasi yang bisa digunakan, yaitu canva, genially, capcut, *Doratoon* serta aplikasi lainnya. Salah satu dari website dan aplikasi tersebut yang lebih cocok digunakan untuk pembuatan video animasi. 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 (Hadi, et.al 2024:7). Menurut Anggraini & Yukamana (2023:3) *doratoon* telah menunjukkan dampak

positif yang signifikan terhadap kemampuan berbicara siswa dalam pembelajaran bahasa terutama bila dikombinasikan dengan faktor-faktor seperti kepercayaan diri. Menurut Rabiah & Widodo (2023:87) *doratoon* adalah *software* yang digunakan dalam bidang teknologi informasi untuk membuat animasi kartun yang inovatif sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk memahami materi pembelajaran. *Doratoon* adalah sebuah perangkat lunak yang menggunakan situs untuk membuat animasi yang memiliki berbagai fitur meliputi audio, tulisan, dan lainnya, untuk memberikan pengaruh kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Melisa & Fadlan, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa *doratoon* adalah platform animasi berbasis *cloud* yang memungkinkan guru membuat video pembelajaran berbasis animasi dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks, platform *Doratoon* menyediakan akses baik dalam versi gratis maupun berbayar, sehingga dapat digunakan oleh pendidik dan siswa untuk menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 9 Januari 2025 di SDI Ar-Ridho Citeureup dengan guru kelas IV dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran yang digunakan masih mengandalkan media cetak seperti buku paket dan buku LKS (Lembar Kerja Siswa) sehingga siswa masih kurang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di sekolah.

Untuk menjawab permasalahan ini maka dilakukan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS APLIKASI DORATOON PADA MATERI SEHATLAH RAGAKU" yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan efektifitas dari video animasi berbasis aplikasi *Doratoon*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Smith & Ragan dalam bukunya "*Instructional Designz; A Complete Guide for Educators*" (2020) menjelaskan bahwa teori ADDIE merupakan model desain instruksional yang paling banyak digunakan dan telah terbukti efektif

dalam mengembangkan materi pembelajaran yang berkualitas. Teori ADDIE terdiri dari *Analisis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Teknik pengumpulan data data pada penelitian ini menggunakan instrumen wawancara, instrumen validasi ahli materi, ahli media, ahli Bahasa, instrumen angket respon siswa dan instrumen respon guru.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis kurikulum dapat disimpulkan bahwa pengembangan video animasi sangat penting untuk pembelajaran. Hasil penelitian ini mengacu pada setiap tahapan pada model ADDIE yang digunakan, antara lain:

1. *Analysis* (analisis)

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru kelas IV di SDI Ar-Ridho Citeureup. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang masih digunakan oleh guru yaitu media cetak seperti buku paket

dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Berdasarkan keterangan guru metode pengajaran yang masih mengandalkan metode ceramah. Dapat diketahui penggunaan media cetak buku/lks siswa lebih cepat bosan dan kurang memahami materi, hal ini dirasa kurang efektif dalam proses penyampaian materi.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain merancang desain produk dengan memilih fitur yang menarik, gambar, warna, jenis huruf, dan juga template *background* yang dirancang sendiri. Buku siswa dan buku guru kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai acuan untuk materi dalam video animasi. Desain yang dibuat untuk produk ini terdapat 3 desain untuk 3 sub-bab dengan menggunakan *template* yang berbeda.

Tabel 1.1
Desain Video Animasi

No.	Tampilan	Penjelasan
1.	Cover 	Tampilan awal pada media pembelajaran yaitu: 1) judul bab 2) mata pelajaran 3) nama penyusun

2.	Capaian Pembelajaran 	Tampilan ini berisikan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 8 Sehatlah Ragaku
----	--	--

3.	Tujuan Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran 	Tampilan ini berisikan tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran BAB 8 Sehatlah Ragaku.
----	--	--

4.	Materi pelajaran 	Tampilan ini berisikan materi yang akan dipelajari.
----	--	---

5.	Slide 	Tampilan ini berisikan cerita yang berjudul "Garuk-garuk"
----	---	---

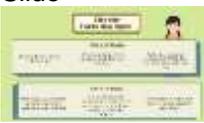
6.	Slide 	Tampilan ini berisikan materi ide pokok cerita. Berisikan animasi anak perempuan.
----	---	---

7.	Slide 	Tampilan ini berisikan langkah-langkah mencari ide pokok pemeran utama dalam cerita.
----	---	--

8.	Slide 	Tampilan ini berisikan penjelasan materi unsur pembangun cerita.
----	---	--

9.	Slide 	Tampilan berisikan teks yang berjudul "Pentingnya Air Bagi Tubuh".
----	---	--

10.	Slide 	Tampilan ini berisikan materi bentuk-bentuk paragraf.
-----	---	---

		
11.	Slide 	Tampilan ini berisikan cerita yang berjudul "Salah Sepatu".
12.	Slide 	Tampilan ini berisikan penjelasan materi fakta dan opini.
13.	Slide 	Tampilan ini berisikan penjelasan tentang materi perbedaan fakta dan opini.
14.	Slide 	Tampilan ini berisikan penjelasan tentang contoh kalimat fakta dan opini.
15.	Slide 	Tampilan ini berisikan penjelasan tentang ciri-ciri fakta dan opini.
16.	Kesimpulan 	Tampilan ini berisikan kesimpulan materi yang telah dipelajari.
17.	Penutup 	Tampilan ini berisikan penutupan pembelajaran.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah tahap desain produk dilanjut dengan menguji kelayakan produk kepada tim ahli. Tim ahli menguji kelayakan pengembangan video animasi berbasis *Doratoon* pada materi "Sehatlah Ragaku" yang nantinya produk akan diuji cobakan kepada

siswa kelas IV SDI Ar-Ridho Citeureup.

Validasi ahli terdiri dari tiga bidang yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ini dilakukan oleh empat validator yang terdiri dari 3 dosen Universitas Pakuan dan 1 Guru SDI Ar-Ridho Citeureup. Untuk bidang materi terdapat dua validator yang terdiri dari dosen yaitu Siti Chodijah, M.Pd, dan guru kelas IV SDI Ar-Ridho Citeureup yaitu Siti Nuratikah, S.Pd, untuk bidang media yaitu Agung Prajuhana Putra, M.Kom, untuk bidang bahasa yaitu Roy Efendi, M.Pd. Adapun hasil validasi produk pengembangan video animasi berbasis *Doratoon* ini sebagai berikut:

Tabel 1. 2
Nilai Rata-rata Validasi

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi yang telah dinilai oleh validasi

Validator	Nilai	
	Total validasi	Penilaian secara keseluruhan
Ahli materi	85,3%	Sangat layak
Ahli media	89,3%	Sangat layak
Ahli Bahasa	85,3%	Sangat layak
Rata-rata nilai persentase	86,6%	

ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa dapat disimpulkan bahwa video animasi berbantuan *Doratoon* materi Sehatlah Ragaku “Sangat Layak” digunakan sebagai video animasi. Hasil tersebut berdasarkan pada penilaian atau validasi dari ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi serta layak untuk di uji cobakan.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi produk dilakukan uji coba pada siswa kelas IV SDI Ar-Ridho Citeureup dengan 30 siswa pada tanggal 21 Mei 2025 22 Mei 2025. Diperoleh respon siswa terhadap video animasi berbasis *Doratoon* yang dikembangkan adalah baik, mudah dimengerti dan antusias.

Kegiatan yang dilakukan saat proses pembelajaran yaitu pembukaan, memberikan soal *pre-test*, pemberian produk video animasi, *ice breaking*, dan pemberian soal *post-test*. Setelah mengerjakan soal *post-test* siswa mengisi angket respon siswa. Selain siswa, guru juga diberikan angket berupa penilaian terhadap media yang sudah di implementasikan. Setelah pengisian angket maka dihitung untuk memperoleh rata-rata persentase.

Persentase yang di dapatkan pada produk ini yaitu 90% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berikut diagram tabulasi hasil validasi, respon guru, dan respon siswa:

Gambar 1. 1

Diagram Tabulasi Validasi Ahli, Respon Guru, dan Respon Siswa

Berdasarkan diagram tabulasi validasi ahli, respon guru dan respon siswa dapat disimpulkan bahwa validasi materi menghasilkan persentase sebesar 85,6% dengan kategori “Sangat Layak”, validasi media dengan presentase sebesar 89,6 dengan kategori “Sangat Layak”, validasi Bahasa dengan persentase sebesar 85,6% dengan kategori “Sangat Layak”, respon guru memperoleh nilai persentase sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”, dan respon siswa memperoleh nilai persentase sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Layak”.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap ini merupakan tahap untuk mengatahui tingkat keefektifan video animasi berbantuan *Doratoon* dikembangkan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Pelaksanaan *pre-test* dilakukan sebelum menggunakan

video animasi berbantuan *Doratoon*. Sedangkan *post-test* dilakukan setelah menggunakan video animasi berbantuan *Doratoon*.

1) Hasil uji *pre-test*

Uji coba *pre-test* pada penelitian dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa yang dilakukan oleh 30 siswa pada awal pembelajaran. Soal *pre-test* berisi 15 soal berbasis HOTS dengan bentuk pilhan gandan (PG). rekapitulasi data nilai *pre-test* disajikan pada diagram berikut.

Gambar 1.2
Diagram rekapitulasi data rekapitulasi data nilai *pre-test*

2) Hasil uji *post-test*

Uji coba *post-test* pada penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif produk video animasi berbantuan *Doratoon* yang telah dinyatakan sangat layak oleh validator



materi dan validator media, lalu dinyatakan layak oleh validator

Bahasa. Peneliti membagikan soal posstest untuk menguji keefektifan melalui 15 soal berbasis HOTS dengan bentuk pilihan ganda (PG). untuk mengetahui pemahaman siswa setelah belajar menggunakan produk yang telah dikembangkan. Rekapitulasi data nilai *post-test* disajikan pada diagram berikut.

Gambar 1.3 Diagram rekapitulasi data nilai *post-test*

Pada diagram dapat diketahui kriteria penilaian dari nilai *pre-test* siswa kelas IV. Dari total keseluruhan siswa yang termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik” yaitu 17, kemudian kriteria “Baik” berjumlah 11.



Selanjutnya siswa dengan kriteria “Cukup” berjumlah 2. Hasil perhitungan N-Gain *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.3

Hasil perhitungan N-gain *Pre-test* dan

Post-test

$$N \text{ Gain} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

$$N \text{ Gain} = \frac{80 - 55}{100 - 55} = 0,56$$

Berdasarkan tabel di atas, diketahui rekapitulasi nilai rata-rata *pre-test* dan nilai rata-rata *post-test* 55. Rata-rata nilai N-Gain adalah 0,56 yang termasuk ke dalam kategori “Efektif”. Maka, video animasi berbantuan *Doratoon* materi Sehatlah Ragaku efektif digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah karena meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV.

E. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terbatas video animasi berbasis *Doratoon* materi Sehatlah Ragaku, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan video animasi berbasis *Doratoon* menggunakan model ADDIE (*analysis, design,*

development, implementation, evaluation).

- a. Tahap pertama melakukan analisis kebutuhan di kelas IV SDI Ar-Ridho diperoleh bahwa penggunaan bahan ajar/materi masih kurang menarik dan efektif, sehingga peneliti ingin mengembangkan video animasi berbasis *Doratoon*.
- b. Tahap kedua yaitu peneliti mencari, menyusun materi dan menyiapkan desain yang menarik.
- c. Tahap ketiga peneliti mengembangkan desain yang telah dibuat menjadi produk video animasi yang berisi tentang materi Sehatlah Ragaku yang disertai gambar, animasi 2D, teks, dan *background* yang menarik perhatian siswa dalam belajar. Setelah pembuatan produk, peneliti melakukan validasi kepada validator materi, media, dan Bahasa untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan revisi sesuai dengan saran dari para

Kriteria	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Jumlah siswa	30	
Nilai tertinggi	66	93
Nilai terendah	26	70
Nilai rata-rata	55	80
Rata-rata N-Gain		0,56
Keterangan	Cukup Efektif	

- validator untuk memperoleh produk yang dapat diuji cobakan.
- d. Tahap keempat yaitu implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba produk kepada 30 siswa kelas IV untuk mengetahui respon siswa setelah penggunaan produk.
- e. Tahap kelima atau tahap terakhir yaitu peneliti menghitung rata-rata respon siswa dan hasil validasi ketiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa untuk mengetahui kelayakan video animasi berbasis *Doratoon* materi Sehatlah Ragaku.
2. Hasil penelitian berdasarkan hasil validasi, angket respon siswa dan hasil uji *pre-test* dan *post-test*. Kelayakan video animasi *Doratoon* ini dibuktikan dari hasil validasi ahli dan respon siswa. Hasil validasi dari ahli media dinyatakan sangat layak untuk digunakan dengan persentase 89,3%. Selanjutnya validasi dari ahli Bahasa memperoleh persentase 85,3% dengan kriteria layak untuk digunakan. Validasi materi memperoleh persentase 85,3% dengan kriteria sangat layak digunakan. Serta berdasarkan angket respon guru memperoleh hasil persentase 93,3 dan respon siswa memperoleh hasil persentase 90% yang berarti produk video animasi berbasis aplikasi *Doratoon* layak untuk digunakan di kelas.
3. Keefektifan produk video animasi berbasis aplikasi *Doratoon* pada materi Sehatlah Ragaku di dapat dengan rata-rata skor *pre-test*, *post-test*, dan *n-gain*, angket respon guru, dan angket respon siswa kelas IV dengan jumlah 30 siswa. Berdasarkan rata-rata nilai skor *pre-test* sebesar 55, nilai skor *post-test* 90, dan nilai skor *n-gain* 0,55 dengan tingkat efektivitas efektif. Sedangkan berdasarkan angket respon guru dengan nilai skor 93% maka video animasi berbasis aplikasi

Doratoon dinyatakan sangat efektif.

Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Pengembangan media pembelajaran SD/MI. (2021). (n.p): Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

Wuryanti (2020). *Serunya Belajar Dengan Video Animasi*. (n.p): CV. Pustaka Media Guru

Artikel Jurnal:

Ainusyamsi, F. Y., & Husni, H. (2021). Perspektif Al-Qur'an tentang Pembebasan Manusia melalui Pendidikan Akhlak. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(1), 51. <https://doi.org/10.36667/jppi.v9i1.670>

Anggraini, D., & Yukamana, H. (2023). the Impact of Doratoon'S Video Use and Self-Confidence on the Ninth-Grade Students' Speaking Ability At Mts Al-Ittifaqiah. *Premise: Journal of English Education*, 12(3), 1093. <https://doi.org/10.24127/pj.v12i3.7743>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021).

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. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.371>

Rabiah, R., & Widodo, S. T. (2023). Pengembangan Video Animasi Doratoon Materi Keberagaman Sosial Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 86–91. <https://doi.org/10.15294/jlj.v12i2.73385>.