

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS DORATOON PADA MATERI
PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

Rahmat Ramadhani¹, Eko Kuntarto², Silvina Noviyanti³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

Alamat e-mail : 1rahmatramadhani880@gmail.com, 2abieko28@gmail.com,

3silvinanoviyanti@unja.ac.id

Nomor HP : 081326512500

ABSTRACT

This study aims to: (1) describe the stages of developing Doratoon-based animated video learning media in IPAS class V elementary school subjects; (2) describe the level of validity of the media; and (3) explain the practicality of the media in delivering animal grouping material based on the type of food. The research used the Research and Development (R&D) method with the DDD-E model (Decide, Design, Develop, Evaluate). The research subjects were fifth grade students of SDN 14/I Sungai Baung. The data collection instrument was a questionnaire, with qualitative and quantitative data analysis techniques. The results showed that the media development followed the flow of the DDD-E model systematically. The validity of the media is classified as very high based on the assessment of material, language, and media experts, with the average final score reaching 4.64; 4.9; and 4.61, respectively, which is categorized as very valid. The practicality of the media is also evident from the positive responses of teachers and students. Doratoon media is designed to be interesting and interactive, increasing students' interest in learning. The small group trial resulted in an average score of 3.54 and large group 4.4, indicating this media is very practical to use. This media helps students understand the material more effectively and enjoyably although it still needs a little refinement in the visual aspect.

Keywords: Media Development, Video Animation, Doratoon

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Doratoon pada mata pelajaran IPAS kelas V SD; (2) mendeskripsikan tingkat kevalidan media tersebut; serta (3) menjelaskan kepraktisan media dalam menyampaikan materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 14/I Sungai Baung. Instrumen pengumpulan data berupa angket, dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media mengikuti alur model DDD-E secara sistematis. Validitas media tergolong sangat tinggi

berdasarkan penilaian ahli materi, bahasa, dan media, dengan rata-rata skor akhir masing-masing mencapai 4,64; 4,9; dan 4,61, yang dikategorikan sangat valid. Kepraktisan media juga terbukti dari tanggapan positif guru dan siswa. Media Doratoon dirancang menarik dan interaktif, meningkatkan minat belajar siswa. Uji coba kelompok kecil menghasilkan skor rata-rata 3,54 dan kelompok besar 4,4, yang menunjukkan media ini sangat praktis digunakan. Media ini membantu siswa memahami materi secara lebih efektif dan menyenangkan meski masih memerlukan sedikit penyempurnaan pada aspek visual.

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

A. Pendahuluan

Perkembangan pengetahuan dan teknologi terus mengalami kemajuan pesat seiring dengan berjalannya waktu. Transformasi ini turut melahirkan beragam inovasi teknologi baru, termasuk masuknya era digital yang kini mewarnai berbagai aspek kehidupan. Di Indonesia, penerapan teknologi telah menjangkau berbagai sektor penting, salah satunya sektor pendidikan. Menurut Lestari (2018), kehadiran teknologi telah memberikan dampak besar terhadap dunia pendidikan, sehingga mendorong adanya tuntutan untuk terus berinovasi dan meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Inovasi ini dapat diwujudkan melalui pengembangan kurikulum, penyediaan infrastruktur dan fasilitas yang memadai, serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi

dalam kegiatan belajar-mengajar. Teknologi tersebut diharapkan mampu meningkatkan kualitas, efisiensi, dan produktivitas pendidikan (Andri, 2017).

Di era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi menjadi salah satu strategi yang berpotensi besar untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Salah satu platform yang mendukung pembuatan video animasi dengan cara yang menarik adalah Doratoon. Meskipun platform ini memiliki keunggulan dalam menciptakan media visual yang interaktif, penerapannya dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di jenjang sekolah dasar, masih tergolong minim.

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan pada bulan Maret 2024 di kelas V SD Negeri 14 Sungai Baung, diketahui bahwa minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Salah satu penyebab utama dari permasalahan ini adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Proses belajar yang hanya berfokus pada buku teks tanpa didukung oleh media pendukung menjadikan pembelajaran kurang menarik serta kurang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Padahal, pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam membentuk pemahaman dan pengetahuan awal peserta didik. Salah satu bagian penting dari kurikulum pendidikan dasar adalah mata pelajaran IPAS yang membantu siswa mengenal lingkungan sekitar dan memahami prinsip-prinsip ilmiah dasar.

Salah satu materi yang diajarkan dalam IPAS kelas V adalah pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, yang merupakan konsep fundamental untuk memahami peran serta adaptasi hewan dalam ekosistem. Namun, konsep ini sering kali dianggap abstrak oleh siswa sehingga menyulitkan mereka dalam

memahami dan mengingat materi. Hal ini dapat disebabkan oleh minimnya pengalaman dan kurangnya pemahaman awal siswa terhadap konsep-konsep ilmiah, serta pendekatan pengajaran yang masih konvensional dan kurang variatif. Kuntarto dkk. (2025:3) menegaskan bahwa salah satu masalah utama dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar adalah kurangnya pemahaman guru terhadap metode pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran tradisional seperti ceramah atau penggunaan buku teks saja tidak mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan sering kali gagal membangkitkan minat mereka.

Menyikapi tantangan tersebut, diperlukan solusi pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan platform Doratoon. Penggunaan media ini dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya oleh Pageno, Salmilah, & Wiratman (2024) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi multimedia seperti animasi

mampu meningkatkan aktivitas akademik dan pemahaman siswa terhadap materi ekosistem, karena dapat menarik perhatian mereka secara visual dan kognitif.

Pengembangan media ini juga selaras dengan pendekatan teori konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dalam teori ini, siswa membangun sendiri pemahamannya melalui interaksi antara pengetahuan baru dan pengalaman yang dimilikinya (Ginting, 2018; Qowiyuddin et al., 2023; Umar et al., 2023). Melalui media video animasi Doratoon, siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang lebih visual dan kontekstual, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep seperti pengelompokan hewan berdasarkan makanan.

Selain itu, teori teknologi pendidikan juga menegaskan bahwa teknologi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi dapat berfungsi sebagai agen perubahan dalam proses belajar. Teknologi dapat mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi pelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Jenita et al., 2023; Sunarni, 2023).

Dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa dan tantangan yang dihadapi di lapangan, maka pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan platform Doratoon menjadi sebuah langkah yang tepat dan strategis. Media ini tidak hanya relevan secara pedagogis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam bagi siswa. Diharapkan, melalui media ini, pemahaman siswa terhadap materi IPAS khususnya tentang pengelompokan hewan dapat meningkat secara signifikan..

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate). Model ini dianggap sesuai untuk pengembangan media interaktif karena praktis dan sistematis. Tahap pertama, yaitu Decide, mencakup penentuan capaian dan tujuan pembelajaran, ruang lingkup media, pengembangan kemampuan prasyarat, dan penilaian terhadap sumber daya. Peneliti menetapkan capaian pembelajaran berdasarkan kurikulum merdeka, yaitu siswa

mampu menyelidiki hubungan komponen ekosistem dan mengklasifikasikan hewan berdasarkan jenis makanannya. Tujuan pembelajaran kemudian dirinci menjadi kemampuan menganalisis, membandingkan, dan membuat bagan konsep oleh peserta didik. Selanjutnya, peneliti memilih tema "ekosistem" dengan subtema "komponen ekosistem", karena dinilai kompleks dan membutuhkan visualisasi yang menarik agar mudah dipahami oleh siswa.

Pada tahap kedua, Design, peneliti membuat flowchart dan storyboard yang mencerminkan desain awal media pembelajaran. Halaman-halaman dalam video animasi meliputi beranda, cover, capaian dan tujuan pembelajaran, materi inti, dan profil peneliti. Setiap tampilan disesuaikan untuk mendukung alur penyampaian materi secara sistematis dan menarik. Selanjutnya, pada tahap Develop, peneliti mulai memproduksi prototipe video animasi menggunakan platform Doratoon. Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan media. Validasi bertujuan untuk memastikan kualitas isi, bahasa, dan tampilan media sesuai

standar yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Koreksi dan penyempurnaan dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli.

Tahap terakhir, Evaluate, dilakukan dengan menguji kelayakan dan kepraktisan media melalui uji coba terbatas. Subjek uji coba terdiri dari siswa kelas V SDN 14/I Sungai Baung. Jenis data yang dikumpulkan mencakup data kualitatif (masukan dari ahli dan responden) serta data kuantitatif (skor angket). Instrumen pengumpulan data berupa angket validasi dan angket respon guru serta siswa. Teknik analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif, menggunakan konversi skor skala lima dan interval kategori. Hasil analisis nantinya digunakan untuk menilai validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Bab ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media dilakukan secara sistematis dan terstruktur, mulai dari perencanaan hingga evaluasi akhir, dengan mempertimbangkan keterlibatan berbagai pihak ahli dan pengguna akhir, yaitu siswa dan guru. Pendekatan ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran

yang tidak hanya valid dan layak digunakan, tetapi juga praktis dan menarik, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

1. Menentukan (*Decide*)

Tahap decide merupakan penentuan tujuan pembelajaran, penetapan tema atau media, pengembangan kemampuan prasyarat serta penilaian sumber daya. Pada tahap ini, peneliti menentukan capaian pembelajaran berdasarkan Keputusan kepala standar kurikulum dan asesmen pendidikan kemendikbudristek nomor 032/H/KR/2024 tentang capaian pembelajaran pada anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang menengah pada kurikulum Merdeka. Penentuan capaian pembelajaran dilihat dari mata Pelajaran yang akan diteliti. Peneliti memilih kelas V pada materi pelajaran IPAS mengenai pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Melalui hasil studi pendahuluan di kelas V SDN 14/1 Sungai Baung,

diperoleh informasi atau data bahwa sekolah tersebut belum menggunakan media video animasi doratoon. Namun, sarana dan prasarana seperti laptop dan proyektor sudah tersedia dengan cukup memadai, sehingga memungkinkan penerapan media doratoon dalam proses pembelajaran.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dalam pengembangan media adalah tahap perancangan (*Design*), di mana peneliti mulai merancang produk video animasi berbasis Doratoon. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan alat dan bahan seperti laptop atau komputer dengan spesifikasi memadai dan mengakses aplikasi Doratoon melalui situs resminya. Doratoon menyediakan berbagai fitur seperti karakter, template, latar belakang, teks, musik, dan alat pengeditan untuk mendukung pembuatan media. Peneliti mempersiapkan akun, memilih ilustrasi, warna, dan komponen lainnya yang sesuai dengan materi ajar. Tujuannya adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan mampu mengurangi kejenuhan peserta didik.

3. Mengembangkan (*Develop*)

Tahapan pengembangan ini dimulai dari pelaksanaan storyboard yang telah dirancang sebelumnya. Langkah-langkahnya dapat disesuaikan dengan jenis pengembangan yang dilakukan, namun secara umum mencakup proses membangun produk. Peneliti mengolah video animasi berbasis Doratoon sebagai media pembelajaran IPAS tentang pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Setelah seluruh komponen video terkumpul, peneliti membuat akun Doratoon, memilih template sesuai bahan ajar dan tujuan pembelajaran, lalu menyusun animasi secara menarik. Proses ini mencakup pengeditan, penambahan audio, musik, gambar, transisi, serta penyesuaian warna dan visual. Pemilihan elemen secara tepat meningkatkan daya tarik dan efektivitas penyampaian materi.

a. Membuat Prototipe Media Pembelajaran Video Animasi

Pembuatannya video animasinya sesuai rancangannya dari *storyboard* yang telah tersusun sebelumnya ini. Produknya dikembangkan peneliti sebagai video animasinya yang berisi bahan materinya pengelompokan hewan berdasarkan jenis

makanannya. Tahap pertama dengan membuat media pembelajarannya berupa video animasi *doratoon*, maka peneliti bisa mempersiapkan komponen-komponennya yang diperlukan, seperti akun *google* di website www.doratoon.com, materi pelajaran, CP, tujuan pembelajaran, serta alur tujuan pembelajaran. Selanjutnya, mulai menentukan CP, tujuannya, dan alur tujuan pembelajaran, serta materi pelajaran pada website *doratoon*. Setelah perancangan pada komponen tersebut, peneliti mulai menyatukan setiap komponennya tersebut pada satu media video animasi *doratoon*.

Berikut gambaran video animasi *doratoon* yang telah dikembangkan oleh peneliti:



Gambar 1 Tampilan Halaman Cover pada Video Animasi

Tampilan halaman cover dari video animasi tersebut menampilkan awalan video yang dilengkapi dengan teks salam “Assalamualaikum

Warrahmatullahi Wabarakatuh. Halo, anak-anak”.



Gambar 2 Tampilan Halaman Capaian, Tujuan, dan Alur Tujuan Pembelajaran

Slide video berikutnya menampilkan capaiannya, tujuannya, serta alur tujuan pembelajarannya yang akan dicapai dalam pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran “Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya” yang dilengkapi dengan visual, gambar, dan karakter bergerak di sekelilingnya.



Gambar 3 Tampilan Halaman Materi dengan Video Animasi

Slide selanjutnya pada media video animasi doratoon adalah penjelasan materi pelajaran, dimulai dari pengertian, macam-macam

pengelompokan hewan, pengertian dan contoh hewan herbivora, karnivora, dan omnivora, kesimpulan keseluruhan materi. Penjelasan materi ini dilengkapi dengan teks, visual, gambar, animasi, dan karakter bergerak yang memberi kesan nyata dalam video sehingga bisa mudah dimengerti oleh peserta didiknya.



Gambar 4 Tampilan Halaman Profil Peneliti

Slide terakhir pada video animasi doratoon tersebut adalah profil dan biodata dari peneliti yang membuat video, yang berisi foto, nama, NIM, tempat dan tanggal lahir, pendidikan dan email peneliti yang membuat video tersebut.

Setiap slide gambar-gambar tersebut berisi penyampaian awal video, capaiannya, tujuannya, serta alur tujuan pembelajarannya, materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, profil dan biodata peneliti. Video ini juga disusun dengan memasukkan daftar pustaka sebagai

referensi terkait materi dan gambar-gambar yang diambil dari internet. Produk yang dikembangkan peneliti bisa diakses melalui link :
<https://www.doratoon.com/ishare?id=27f91656-b5a2-482a-aadf-a5bbda145875&type=1>

b. Validasi Oleh Tim Ahli Mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Doratoon

1) Hasil Validasi Materi

Penilaian materinya diadakan guna menilai kecocokan bahan materi yang ada pada video animasi berbasis doratoon dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Ahli materi yang dipilih oleh peneliti adalah Ibu Risdalina, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen PGSD Universitas Jambi yang mempunyai wawasannya pada materi IPAS maupun penelitian.

Tabel 1 Hasil validasi Materi

No	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran	3	4
2	Materi yang disajikan sesuai pada pembahasan utama pada	3	5

	capaian pembelajaran		
3	Materi yang disajikan sesuai dengan pencapaian materi dalam tujuan pembelajaran	3	5
4	Materi yang disajikan sesuai pada standar pendidikan di sekolah dasar	4	4
5	Konsep dan definisi tidak menumbuhkannya salah penafsiran	5	5
6	Fakta dan data diperoleh dengan sesuai serta akurat	5	5
7	Penggambaran maupun ilustrasinya sangat nyata	5	5
8	Istilahnya mengikuti standar umum materi	5	5
9	Penjelasan memiliki rasa mendorong murid serta merangsang kreativitas mereka.	5	5
10	Penjelasannya membantu pemahaman murid	5	4
11	Konsep disajikan memiliki tingkat kesulitas sesuai.	4	4
Jumlah		47	48
Rata-Rata		4,27	4,64
Kategori		Valid	Sangat Valid

Mengacu pada hasil nilai rata-ratanya yang diperoleh di tahapan kedua, maka video animasi berbasis doratoon yang dikembangkan berkategori sangat valid sehingga produknya bisa diuji cobakan.

2) Hasil Validasi Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk memastikan karya telah ditelaah oleh pakar yang kompeten dalam bidang bahasa, tata bahasa, dan gaya penulisan. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan bersama Ibu Liza Septa Wilyanti, S.Pd., M.Pd., dosen PGSD Universitas Jambi, guna menjamin kualitas kebahasaan video pembelajaran.

Tabel 2 Hasil validasi bahasa

No	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1	Penggunaan kalimat sinkron isi pesan atau info yang ingin disampaikan sesuai dengan penyusunan kalimat bahasa yang benar	4	5
2	Penggunaan kalimat tidak menimbulkan makna ganda.	5	5
3	Penggunaan bahasa sederhana menggunakan bahasa mudah di mengerti.	4	5
4	Pesan atau informasi disajikan dengan menggunakan bahasa yang jelas dan menarik dalam komunikasi yang menggunakan bahasa Indonesia.	4	4
5	Penggunaan bahasa dapat membuat	4	5

	peserta didik senang ketika membaca.		
6	Penggunaan bahasa dapat menumbuhkan rasa percaya diri.	4	5
7	Penggunaan bahasa memperjelas suatu konsep.	5	5
8	Penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	5	5
9	Penggunaan bahasa terkait dengan tingkat kematangan sinkron terhadap emosional peserta didik.	5	5
10	Penggunaan tata kalimat sesuai dengan aturan tata Bahasa Indonesia dan mengacu dengan pedoman EBI.	4	5
11	Penggunaan ejaan mengacu kepada pedoman EBI.	4	5
Jumlah		48	54
Rata-Rata		4,36	4,9
Kategori		Sangat Valid	Sangat Valid

Mengacu pada hasil nilai rata-ratanya yang diperoleh di tahapan kedua, maka video animasi berbasis doratoon yang dikembangkan berkategori sangat valid sehingga produknya bisa diuji cobakan.

3) Hasil Validasi Media

Validasi media bertujuan meminimalkan risiko kesalahan akibat informasi yang kurang tepat. Dengan memastikan validitas media, peneliti memperoleh data yang andal dan meningkatkan kepercayaan terhadap hasil penelitian. Proses validasi dilakukan oleh Bapak Alirmansyah, S.Pd., M.Pd., dosen PGSD Universitas Jambi yang ahli di bidang media dan penelitian.

Tabel 3 Hasil validasi media

No	Deskriptor	Skor Penilaian	
		Tahap 1	Tahap 2
1	Media pembelajaran video animasi jelas	4	5
2	Tata letak rapi	2	4
3	Berbagai fitur menarik	4	5
4	Animasi, gambar-gambar, warna, dan background sesuai karakteristik murid	5	5
5	Sesuai sasaran subjek pembelajaran	3	4
6	Telah relevan pada topik	4	5
7	Telah sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	4
8	Telah layak digunakan	4	4
9	Telah luwes/fleksibel untuk diterapkannya	4	4
10	Memiliki ketahanan yang baik	5	5

11	Tentunya bisa dilakukan secara berulang	5	5
12	Kualitas baik dan tidak diragukan	4	5
13	Telah sesuai kondisi pada lingkungan murid	3	5
Jumlah		50	60
Rata-Rata		3,84	4,61
Kategori		Valid	Sangat Valid

Mengacu pada hasil nilai rata-ratanya yang diperoleh di tahapan kedua, maka video animasi berbasis doratoon yang dikembangkan berkategori sangat valid sehingga produknya bisa diuji cobakan.

c. Tingkat Kepraktisan dari Media Animasi Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Doratoon

Respon pendidik terhadap media pembelajaran video animasi berbasis Doratoon diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh wali kelas V pada Kamis, 13 Februari 2025. Kuesioner ini bertujuan mengevaluasi kepraktisan media sebelum diujicobakan kepada siswa. Hasilnya menunjukkan skor rata-rata 4,1 dari total nilai 41, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Media kemudian diuji pada kelompok kecil

yang terdiri dari tujuh siswa kelas V SDN 14/I Sungai Baung. Rata-rata skor dari uji ini adalah 3,54, yang tergolong praktis, meskipun ditemukan kelemahan berupa ukuran huruf yang terlalu kecil. Uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan seluruh siswa kelas V sebanyak 22 orang. Pada tahap ini, peneliti menggunakan perangkat seperti laptop dan proyektor untuk menampilkan video. Respon siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, menandakan media menarik dan efektif.

Pengembangan media dilakukan melalui platform Doratoon, dimulai dari perancangan akun, pemilihan template, penyuntingan elemen visual dan audio, hingga ekspor video. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan melalui tahapan Decide, Design, dan Develop, melibatkan validator ahli. Dengan demikian, video animasi ini dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS mengenai pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya.

4. Evaluasi

Langkah terakhir dalam pengembangan media pembelajaran adalah proses evaluasi yang

bertujuan meningkatkan kualitas video animasi berbasis Doratoon. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan, dimulai dari tahap Decide untuk menyesuaikan capaian dan tujuan pembelajaran, tahap Design untuk menilai elemen visual dan materi, hingga tahap Develop yang melibatkan validator ahli materi, bahasa, dan media guna menilai validitas produk. Masukan dari para validator dijadikan acuan perbaikan agar produk semakin baik. Setelah pengembangan, dilakukan validasi oleh pihak berwenang, seperti dosen minimal bergelar S2, serta uji coba produk untuk memastikan efektivitas dan kesesuaian penggunaannya.

Pembahasan

a. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Doratoon Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar

Validitas pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Doratoon pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar diperoleh melalui uji kelayakan oleh tiga ahli, yakni ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian mencakup aspek kesesuaian isi dengan kurikulum, keterbacaan, visualisasi, serta

efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat valid berdasarkan penilaian para ahli serta mendapat respon positif dari guru dan siswa. Uji coba terbatas juga membuktikan bahwa video ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pada topik pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya.

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Risdalina, S.Pd., M.Pd., dalam dua tahap. Tahap pertama pada 20 Januari 2025 menghasilkan skor rata-rata 4,27 (kategori "Valid" dengan catatan revisi). Setelah perbaikan isi, validasi tahap kedua pada 12 Februari 2025 meningkat menjadi 4,64 (kategori "Sangat Valid"). Perbaikan mencakup penyesuaian capaian, tujuan, alur pembelajaran, serta penyempurnaan ilustrasi dan penyampaian materi.

Validasi bahasa dilaksanakan oleh Ibu Liza Septa Wilyanti, S.Pd., M.Pd., dari Prodi PGSD Universitas Jambi. Pada tahap pertama (24 Januari 2025), nilai rata-rata mencapai 4,36 (kategori "Sangat Valid" dengan catatan revisi). Perbaikan dilakukan terkait typo,

struktur kalimat, dan penambahan salam yang ramah anak. Tahap kedua (12 Februari 2025) menunjukkan peningkatan skor menjadi 4,9.

Validasi media oleh Bapak Alirmansyah, S.Pd., M.Pd., juga melalui dua tahap. Pada 24 Januari 2025, skor awal 3,84 (kategori "Valid") diperoleh dengan saran perbaikan visual dan teknis. Setelah revisi, validasi kedua pada 12 Februari 2025 meningkat menjadi 4,61 (kategori "Sangat Valid"). Hasil ini sesuai dengan penelitian Islami, dkk. (2024:712) dan Sonia, dkk. (2023:318), yang menegaskan pentingnya media pembelajaran berkualitas dan sesuai kurikulum.

b. Kepraktisan Media Animasi Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Doratoon

Media video animasi berbasis Doratoon dinilai memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dalam penggunaannya. Desain video yang menarik, tata letak yang rapi, dan fitur-fitur pendukung membuat siswa lebih mudah memahami materi. Media ini juga fleksibel karena dapat digunakan berulang tanpa mengurangi kualitas penyampaian. Penyesuaian animasi

dengan karakteristik siswa membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan temuan Hakim (2020:48) yang menyatakan bahwa media interaktif mampu menyajikan variasi interaksi edukatif yang menarik bagi siswa. Kepraktisan media ini diuji melalui tanggapan pendidik dan uji coba. Pada 10 Februari 2025, wali kelas V, IT, memberikan penilaian dengan skor total 41 dan rata-rata 4,1, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis. Penilaian meliputi kejelasan materi, kesesuaian gambar dan animasi, serta kemudahan akses. Uji coba kelompok kecil melibatkan 7 siswa dengan rata-rata skor 3,54, menunjukkan media tergolong praktis meskipun perlu perbaikan pada ukuran huruf. Uji coba kelompok besar dengan 22 siswa menunjukkan skor 96,8 dan rata-rata 4,4, menandakan kepraktisan yang sangat tinggi.

Menurut Irhasyuarna & Yulinda (2022:11), kepraktisan ini merupakan faktor penting dalam menentukan efektivitas media pembelajaran. Oleh karena itu, media ini terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran

E. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi Doratoon pada materi IPAS, khususnya pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, untuk siswa kelas V sekolah dasar. Pengembangan dilakukan menggunakan model DDD-E (Decide, Design, Develop, Evaluate) yang terdiri dari empat tahap sistematis. Pada tahap Decide, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa guru dan siswa memerlukan media visual yang menarik dan kontekstual agar materi lebih mudah dipahami. Hal ini menjadi dasar pengembangan video animasi sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran. Tahap Design mencakup penyusunan storyboard, naskah, pemilihan karakter, skenario animasi, serta rancangan tampilan visual menggunakan Doratoon. Fokus utama dalam perancangan adalah penyederhanaan konsep ilmiah agar sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Tahap Develop menghasilkan video animasi berdurasi sekitar 10 menit yang menyajikan materi secara interaktif dan komunikatif. Sementara itu, tahap

Evaluate dilakukan untuk menguji kelayakan awal media melalui uji coba dan validasi oleh ahli media dan materi, memastikan kesesuaian produk secara pedagogis dan teknis. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media ini sangat praktis dan disukai siswa, dengan skor rata-rata 3,54 pada uji coba kelompok kecil (7 siswa) dan 4,4 pada uji coba kelompok besar (22 siswa). Media ini terbukti efektif membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang menarik dan interaktif. Masukan dari pengguna terkait tampilan visual seperti ukuran huruf dijadikan dasar perbaikan lebih lanjut. Dengan demikian, pengembangan media animasi Doratoon ini tidak hanya menjawab kebutuhan pembelajaran yang lebih visual dan kontekstual, tetapi juga terbukti valid, praktis, dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, R. M., & SP, M. P. (2017). Peran dan fungsi teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122-129.
- Hakim, M. L. (2020). Multimedia Interaktif Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 48-55.
- Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 6-16.
- Islami, N. F., Ilmi, L. A., & MZ, A. S. A. (2024). Urgensi pengembangan media pop-up book digital berbasis powerpoint sebagai media pembelajaran bahasa indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(2), 704-714.
- Jenita, J., Harefa, A. T., Pebriani, E., Hanafiah, H., Rukiyanto, B. A., & Sabur, F. (2023). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran: Pelatihan Interaktif Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 13121-13129.
- Kuntarto, E., Soleh, M., Sayyidatunnisa, Z., Humaila, A., & Ramdahani, O. K. (2025). Analisis Kondisi Pembelajaran Bahasa Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 4564-4573.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- 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.

Sonia, G., Hidayati, A., Syafril, S., & Supendra, D. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD. *Jurnal Family Education*, 3(3), 310-320.