



PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI BERBASIS DORATOON

Ni Made Gangga Adnya Ari Kemuda^{1*}, I Gede Bayu Kartika Yasa²

^{1,2}Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

*Corresponding Author: ganggaadnya2@gmail.com

Sejarah Artikel

Diterima : 09/09/2023

Direvisi : 20/09/2023

Disetujui: 29/09/2023

Keywords:

Learning media,
Perception, Doratoon
animation video,
Students, Civic
education.

Kata Kunci:

Media pembelajaran,
Persepsi, Video animasi
Doratoon, Siswa, PKN.

Abstract. *Blended learning has become a learning adaptation in the post-COVID-19 pandemic era. This means that schools have implemented offline learning in the classroom but the essence of online learning is still available, such as using audiovisual media in learning. This research aims to determine the fifth-grade students' perceptions of the use of Doratoon-based animated videos in Civic Education learning. This research used mixed research methods which consisted of a questionnaire for fifth-grade students and in-depth interviews with 5 students among the survey respondents. The results explained that fifth-grade students tend to strongly agree with the use of animated videos as learning media in Civic Education class. This was proven by the mean score of 4,5 in the survey which showed that students strongly agree with the implementation of Doratoon-based animation videos in the aspects of students' interest in Doratoon animation videos, ease of understanding, and ease of absorbing more information. This research is expected to help teachers determine effective learning media for teaching fifth-grade students in Civic Education subjects.*

Abstrak. Pembelajaran campuran telah menjadi adaptasi pembelajaran di era pasca pandemi COVID-19. Hal ini berarti sekolah telah melaksanakan pembelajaran luring di kelas namun esensi dari pembelajaran daring masih melekat seperti penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas V terhadap penggunaan video animasi berbasis Doratoon pada pembelajaran PKN. Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran yang mana terdiri dari angket kuisioner terhadap siswa kelas V dan wawancara mendalam terhadap 5 siswa dari total siswa kelas V tersebut. Hasil penelitian menjelaskan bahwa siswa kelas V cenderung sangat setuju terhadap penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di kelas PKN. Hal ini dibuktikan dengan nilai mean score yaitu 4,5 pada survei yang menunjukkan bahwa siswa sangat setuju terhadap implementasi video animasi berbasis Doratoon dalam aspek ketertarikan siswa terhadap video animasi Doratoon, kemudahan dalam memahami, dan kemudahan dalam menyerap lebih banyak informasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menentukan media pembelajaran yang efektif untuk mengajar siswa kelas V pada mata pelajaran PKN.

How to Cite: 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. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3169>

Alamat korespondensi:

Jalan Udayana No.11 Singaraja - Bali 81116.

ganggaadnya2@gmail.com

Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores. Jln. Samratulangi,
Kelurahan Paupire, Ende, Flores.

primagistrauniflor@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era pasca pandemi mengubah perspektif sekolah dalam melaksanakan pembelajaran setelah pandemi COVID-19. Pada pembelajaran di era pasca pandemi, sekolah menerapkan pembelajaran tatap muka secara langsung dengan tanpa menghilangkan unsur penting dari pembelajaran daring. Sistem pembelajaran ini dikenal sebagai pembelajaran campuran di era pasca pandemi yang mana siswa dan guru melaksanakan pembelajaran dengan menyesuaikan situasi dari kasus COVID-19. Menurut [Ginting et al. \(2021\)](#), pembelajaran campuran merupakan solusi sistem pembelajaran di era pasca pandemi yang mana merupakan gabungan dari pembelajaran luring dan daring. Hal ini berarti sekolah dapat melaksanakan pembelajaran tatap muka sebagai sistem pembelajaran utama sedangkan pembelajaran daring sebagai pendukung pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, peran pembelajaran daring, seperti penggunaan teknologi, sangatlah dibutuhkan untuk membantu siswa maupun guru dalam menyelesaikan pembelajaran di era pasca pandemi.

Teknologi merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran campuran khususnya pembelajaran daring yang telah menjadi komponen inti pada saat pembelajaran jarak jauh saat pandemi COVID-19. Menurut [Oktalia et al. \(2018\)](#), integrasi ICT dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam mencari informasi lebih komprehensif. Karena penggunaan ICT dalam pembelajaran meningkatkan motivasi siswa, efektifitas pembelajaran, dan akses dalam mencari informasi ([Oktalia et al., 2018](#); [Ovilia & Asfina, 2017](#)). Dengan demikian siswa dapat mencari jawaban dan bantuan untuk menyelesaikan masalah dengan menggunakan teknologi. Oleh karena itu, selain melibatkan siswa dalam penggunaan ICT untuk mencari informasi, guru juga dapat mengintegrasikan ICT dalam mendesain pembelajaran. Salah satu hal yang bisa diterapkan yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis ICT yang digunakan oleh guru untuk mengajar di kelas. Media pembelajaran merupakan tempat atau jalan untuk menyalurkan ilmu pengetahuan atau materi kepada siswa. Menurut [Nirbita et al. \(2017\)](#), media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus bisa membuat siswa menjadi termotivasi untuk belajar dan membuat siswa mudah memahami isi materi. Oleh karena itu, media pembelajaran harus menarik perhatian siswa untuk memudahkan informasi tercerna.

Masalah dalam penggunaan media terjadi pada SD Negeri 3 Abianbase dimana guru jarang menggunakan media interaktif dalam pembelajaran, sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dalam belajar yang mana juga mengakibatkan informasi yang diperoleh menjadi lebih sedikit karena ketidaktertarikan dalam belajar. Hal ini juga memengaruhi nilai siswa yang dimana siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Selain itu, permasalahan ini juga disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang tepat karena media pembelajaran yang digunakan tidak berdasarkan kepada gaya belajar siswa yang menyebabkan ketidakefektifan dalam menyerap informasi.

Terdapat tiga jenis media pembelajaran yang biasa digunakan yaitu, media visual, audio, dan audio visual dimana setiap jenis media memiliki keunggulan dan kekurangan masing-masing ([Hikmah, 2019](#)). Namun, dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif, media pembelajaran berbasis audio visual merupakan pilihan yang tepat. Media pembelajaran berbasis audio visual merupakan gabungan antara media audio dan juga visual yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kepada siswa lebih optimal ([Dian & Gabriela, 2021](#)). Hal ini karena penggunaan media ini dapat digunakan secara fleksibel, seperti pembelajaran campuran, yang mana siswa dapat mempelajari materi melalui media audio visual secara luring dijelaskan oleh guru secara langsung maupun secara daring melalui link video dan sejenisnya. Penggunaan media ini juga menjadi efisien karena siswa dengan kecenderungan gaya belajar visual maupun auditori dapat memahami materi karena didalam materi terdapat audio/suara dan visual/gambar.

Disisi lain, siswa dengan kecenderungan gaya belajar kinestetik, belajar melalui penyajian materi yang interaktif, seperti gerakan-gerakan, mimik, maupun ekspresi-ekspresi yang ditemukan di dalam konten. Namun, pembuatan konten yang bagus dan efektif memerlukan bantuan perangkat lunak yang dapat menunjang kebutuhan guru untuk membuat konten kreatif sebagai media dalam membuat materi. Salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu perancangan media audio visual yaitu dengan menggunakan video animasi berbasis aplikasi/platform/alat. Selain itu, dalam pemilihan platform media pembelajaran yang baik, diperlukan pendapat melalui pengalaman dalam menggunakan atau menerapkan platform tersebut. Persepsi dapat dijadikan sebagai landasan untuk mengukur bagus tidaknya suatu media melalui tanggapan maupun opini seseorang/kelompok.

Menurut [Sekuler & Blake \(1990\)](#), persepsi manusia mengacu kepada perasaan manusia terhadap sesuai yang diperoleh secara sadar maupun tidak sadar melalui indra pengelihatan maupun pendengaran. Hal ini berarti pengalaman seseorang terhadap sesuatu sangat memengaruhi persepsi mereka terhadap hal tersebut. Menurut [Yasa \(2023\)](#), persepsi dapat membuat evaluasi yang mana dapat digunakan untuk menilai sesuatu apakah objek yang dinilai tersebut bagus atau tidak, efektif atau tidak. Oleh karena itu, keefektifitasan media

pembelajaran video animasi berbasis platform dapat dinilai dengan persepsi orang terhadap penggunaan media tersebut.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan media interaktif berbasis audio visual. Penelitian yang dilakukan oleh [Wuryanti & Kartowagiran \(2016\)](#) menjelaskan bahwa media audio visual seperti video animasi efektif meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar kelas V. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh [Widiyasanti & Ayriza \(2018\)](#) menjelaskan bahwa video animasi layak digunakan untuk siswa kelas V pada pelajaran IPS. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh [Sunami & Aslam \(2021\)](#), penggunaan video animasi berbasis daring dengan platform Zoom meeting efektif dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V pada mata pelajaran IPA. Di sisi lain, pembuatan video animasi menjadi lebih efektif tergantung platform yang digunakan untuk merancang media tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh [Yasa \(2023\)](#), mengungkapkan bahwa platform Animaker sangat efektif digunakan sebagai media audio visual pada siswa sekolah dasar karena siswa sangat menyukai animasi didalamnya. Siswa juga sangat terbantu karena berkat media audio visual yang digunakan, siswa dapat belajar secara luring maupun daring karena materi disajikan dalam bentuk video.

Sedangkan, pada platform Doratoon, terdapat beberapa manfaat yang menyebabkan Doratoon efektif digunakan untuk merancang media pembelajaran berbasis audio visual kepada siswa. Menurut [Latif & Dewi \(2022\)](#), Doratoon efektif sebagai media pembelajaran yang interaktif yang memfasilitasi guru untuk memberikan konten yang kreatif kepada siswa SMA. Pada jenjang SMP, [Yanti et al. \(2023\)](#) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis Doratoon efektif dalam meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran TIK, dan menurut [Dimiyati et al. \(2023\)](#), video animasi berbantuan Doratoon layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran Matematika. Selebihnya, pada jenjang SD, [Melisa & Fadlan \(2023\)](#) menjelaskan bahwa penggunaan media audio visual pada kelas V pada tema makanan sehat efektif meningkatkan pemahaman siswa. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh [Fauziah & Ninawati \(2022\)](#) menjelaskan bahwa Doratoon layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan persentase kelayakan sebesar 91% terhadap siswa kelas III pada mata pelajaran PPKn, yang artinya media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Doratoon sangat baik untuk diaplikasikan. Namun, belum ada penelitian yang meneliti penggunaan media video animasi berbasis Doratoon pada mata pelajaran PKN kelas V pada Kurikulum Merdeka.

Oleh karena itu, untuk menilai Doratoon sebagai media pembelajaran yang baik, diperlukan persepsi siswa terhadap video animasi yang dibuat menggunakan Doratoon dengan berdasarkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran berbasis Doratoon. Penelitian ini menginvestigasi persepsi siswa SD Negeri 3 Abianbase terhadap penggunaan video animasi berbasis Doratoon pada mata pelajaran PKN kelas V. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penggunaan media pembelajaran yang efektif pada siswa sekolah dasar terutama pada siswa kelas V pada mata pelajaran PKN pada kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian campuran kualitatif dan kuantitatif digunakan dalam penelitian persepsi siswa terhadap penggunaan video animasi berbasis Doratoon dalam pembelajaran PKN kelas V. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Abianbase. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengisi angket terkait persepsi siswa terhadap media video animasi berbasis Doratoon yang diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh [Fauziah & Rachmawati \(2018\)](#). Hasil penelitian kuantitatif dilanjutkan dengan kegiatan wawancara kepada 5 orang siswa yang di pilih secara acak. Kegiatan wawancara digunakan untuk menggali lebih dalam terkait dengan persepsi siswa terhadap media video animasi berbasis Doratoon. Pengumpulan data dilakukan setelah media video animasi berbasis Doratoon diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas untuk memberikan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran tersebut.



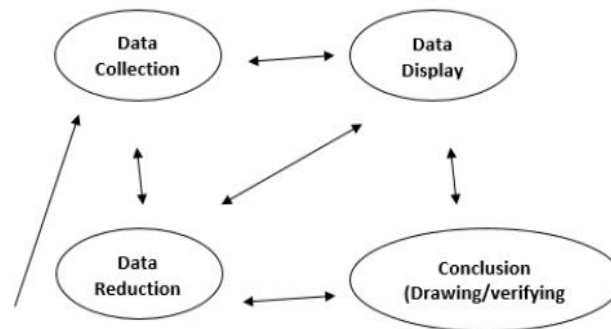
Penelitian ini menggunakan teknik random sampling terhadap siswa kelas V di SD Negeri 3 Abianbase. Siswa mengisi angket tentang persepsi mereka terhadap penggunaan media audiovisual yaitu video animasi yang didesain menggunakan platform Doratoon. Pengisian angket dilakukan dengan menjawab 10 pernyataan yang bersifat *close-ended*. Pengambilan data kuantitatif menggunakan skala Likert oleh Vagias (2006), yaitu, sangat tidak setuju (1), tidak setuju (2), Ragu-Ragu (3), Setuju (4), dan Sangat Setuju (5). Hasil penelitian kuantitatif dianalisis dengan pengukuran interval skala Likert menurut Nyutu et al. (2021) tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Interpretasi Pengukuran Skala Likert 5 Poin

Deskripsi Skala Likert	Skor Skala Likert	Interval Skala Likert
Sangat Tidak Setuju	1	1,00 - 1,80
Tidak Setuju	2	1,81 - 2,60
Ragu-Ragu	3	2,61 - 3,40
Setuju	4	3,41 - 4,20
Sangat Setuju	5	4,21 - 5,00

Sumber: Nyutu et al. (2021)

Sedangkan, kegiatan wawancara berfokus untuk mengklarifikasi hasil temuan angket yang telah dianalisis setelah belajar menggunakan media audio visual, yaitu video animasi berbasis Doratoon. Wawancara ini menggunakan empat langkah analisis data kualitatif oleh Miles & Huberman (1994), yang disebut analisis data model interaktif. Langkah-langkah tersebut terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Gambar 1).



Gambar 1. Analisis Data Model Interaktif oleh Miles dan Huberman (1994).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu hasil dari angket survei dan hasil wawancara kepada siswa. Hasil survei menjelaskan persepsi siswa terhadap video animasi berbasis Doratoon. Sedangkan hasil wawancara dilakukan untuk memperdalam hasil terhadap persepsi siswa. Berdasarkan hasil analisis terhadap survei persepsi siswa terhadap penggunaan media video animasi berbasis Doratoon, ditemukan hasil bahwa siswa cenderung sangat setuju terhadap penggunaan media tersebut, untuk digunakan dalam pelajaran PKN di kelas V. Hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 2.

Terlihat pada Tabel 2 hasil analisis dari pernyataan 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10, menunjukkan siswa sangat setuju bahwa penggunaan video animasi Doratoon oleh guru itu menarik, siswa mendapatkan lebih banyak pengetahuan, siswa menyerap lebih banyak informasi, siswa lebih mudah dan cepat dalam memahami materi, siswa menjadi lebih bersemangat di kelas, siswa menjadi lebih fokus dalam pembelajaran, siswa menjadi termotivasi untuk belajar, dan siswa menjadi lebih mengerti tentang materi pembelajaran yang diberikan. Sedangkan, pernyataan 4 dan 7 menjelaskan bahwa siswa setuju dengan peningkatan penguasaan materi pelajaran PKN dan materi pelajaran yang di ajarkan di kelas ketika menggunakan media pembelajaran video animasi Doratoon.

Tabel 2. Persepsi Siswa Terhadap Media video animasi berbasis Doratoon.

No.	Pernyataan	Mean Score Skala Likert	Deskripsi
1	Guru menggunakan video animasi Doratoon yang menarik dalam menjelaskan pembelajaran di kelas.	4,70	Sangat Setuju
2	Dari pengalaman belajar saya, saya mendapatkan lebih banyak pengetahuan ketika belajar menggunakan video animasi Doratoon.	4,60	Sangat Setuju
3	Dari pengalaman belajar saya, saya mendapatkan lebih banyak informasi yang belum saya ketahui ketika belajar menggunakan video animasi Doratoon.	4,50	Sangat Setuju
4	Video animasi Doratoon membantu saya untuk meningkatkan penguasaan materi pada pelajaran PKN.	4,00	Setuju
5	Belajar menggunakan Video animasi Doratoon membuat saya lebih mudah dan cepat dalam memahami pelajaran.	4,60	Sangat Setuju
6	Belajar menggunakan Video animasi Doratoon membuat saya lebih bersemangat untuk belajar di kelas.	4,60	Sangat Setuju
7	Saya berfikir bahwa penggunaan Video animasi Doratoon membantu saya menguasai materi pelajaran di kelas.	4,10	Setuju
8	Setelah belajar dengan menyimak tayangan video animasi membuat saya lebih fokus dalam proses pembelajaran.	4,50	Sangat Setuju
9	Penggunaan video animasi Doratoon membuat saya lebih termotivasi untuk belajar.	4,50	Sangat Setuju
10	Penggunaan video animasi Doratoon sangat bermanfaat bagi saya untuk lebih mengerti tentang materi pembelajaran.	4,80	Sangat Setuju

Sedangkan wawancara terhadap 5 orang siswa SD Negeri 3 Abianbase dibagi menjadi tiga bagian. Pada pertanyaan 1 yaitu “Bagaimana pendapat anda setelah belajar menggunakan media audio visual berbasis Doratoon?” menunjukkan hasil bahwa, penggunaan media video animasi Doratoon dalam pembelajaran PKN membuat siswa menjadi lebih cepat mengerti dengan pelajaran, siswa juga sangat senang karena belajar dengan media ini sangat menyenangkan, tetapi siswa juga mengatakan bahwa dalam video tersebut terdapat kekurangan yaitu beberapa bagian dalam video terdapat penjelasan yang terlalu cepat karena itu, siswa tersebut masih belum mengerti tentang beberapa bagian materi yang dijelaskan dalam video animasi tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Siswa 1 dan Siswa 4.

“Senang, karena belajar dengan menonton video animasi menjadikan saya lebih cepat mengerti dengan materi pelajaran PKN” – Siswa 1.

“Saya sangat senang, karena belajar menjadi lebih menyenangkan ketika dijelaskan menggunakan video animasi Doratoon, tetapi ada beberapa bagian materi yang disampaikan dalam video, yang kurang saya mengerti, karena videonya terlalu cepat” – Siswa 4.

Pada pertanyaan ke 2 yaitu “Apakah anda menginginkan guru anda menggunakan media video animasi lagi dalam menjelaskan materi PKN yang lainnya? Jelaskan!” menunjukkan hasil bahwa, siswa ingin diajarkan menggunakan media video animasi Doratoon lagi, karena siswa lebih mudah mengerti pelajaran jika belajar sambil menonton video animasi dan siswa juga mengatakan bahwa, belajar menggunakan video animasi sangat menyenangkan dan membuat tidak bosan untuk belajar di kelas. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh Siswa 3 dan Siswa 2.

“Ya, saya ingin diajarkan menggunakan media video animasi Doratoon lagi karena saya lebih mudah mengerti materi pelajaran jika menonton video animasi” – Siswa 3.

“Saya ingin diajar menggunakan video ini lagi, karena belajar menggunakan video ini sangat menyenangkan dan membuat saya tidak bosan belajar di kelas” – Siswa 2.

Pada pertanyaan ke 3 yaitu “Apakah anda ingin guru menggunakan media ini dalam menjelaskan materi pada mata pelajaran lainnya? Jelaskan!” menunjukkan hasil bahwa, siswa menginginkan guru mengajarkan materi dalam pelajaran lain dengan menggunakan media video animasi Doratoon, agar bisa lebih mudah mengerti semua materi pelajaran, dan semangat dalam belajar.

“Ya, saya ingin guru mengajar mata pelajaran lain menggunakan media video animasi Doratoon, agar saya bisa lebih mudah mengerti semua materi pelajaran, dan semangat belajar” – Siswa 5.

“Saya ingin guru menggunakan media ini dalam pelajaran lainnya agar saya bisa memahami dengan baik materi pelajaran lainnya tidak hanya pelajaran PKN saja” – Siswa 1.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi berbasis Doratoon efektif diterapkan kepada siswa SD kelas V pada mata pelajaran PKN. Hal ini sejalan dengan pernyataan siswa bahwa media tersebut sangat menyenangkan untuk dipelajari walaupun penjelasan materi sedikit cepat pada bagian tertentu. Selain itu, siswa juga merasa bahwa media ini cocok untuk di implementasikan pada materi yang lain, bahkan pada mata pelajaran yang lainnya. Sehingga, siswa dapat belajar dengan lebih efektif pada semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran PKN.

Media audio visual merupakan gabungan dari media gambar dan media audio. Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan di dengar (Dian & Gabriela, 2021). Media audio visual salah satunya adalah media video. Video merupakan media yang berisikan gambar suatu objek dan dilengkapi dengan suara. Media video sangat banyak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Media video dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran tentang peristiwa-peristiwa yang sudah terjadi maupun menampilkan simulasi prediksi peristiwa yang belum terjadi atau peristiwa yang mungkin akan terjadi. Media video dapat menyajikan gambaran suatu objek atau peristiwa yang telah terjadi di masa lalu, seperti peristiwa bersejarah maupun peristiwa yang berbahaya untuk dilihat secara langsung, seperti peristiwa bencana alam gunung meletus, banjir, tsunami dan sebagainya. Media audio visual sangat digemari oleh siswa karena media audio visual dapat menyajikan animasi dan tokoh kartun yang disukai oleh siswa terutama siswa sekolah dasar. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran juga tidak hanya sebatas mendengarkan dan menonton tayangan video saja tetapi juga dapat menampilkan kegiatan seperti bernyanyi, menari, menebak dan kegiatan lainnya. Sehingga penggunaan media audio visual selain dapat menarik perhatian siswa dan membantu guru dalam mengajar, media ini juga dapat menjadikan suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan.

Salah satu media audio visual yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yaitu media video animasi berbasis Doratoon. Secara umum, Doratoon dikenal sebagai salah satu platform yang digunakan oleh banyak kreator konten untuk membuat kreasi dalam bentuk video animasi. Penggunaan platform ini cukup simple karena pengguna dapat berkreasi dengan membuat video animasi secara manual maupun menggunakan templat-templat yang telah disediakan. Kelebihan lain pada platform ini adalah banyaknya templat video, karakter, musik, yang memudahkan pengguna dalam membuat video. Selain itu, video maupun karakter yang digunakan dapat didubbing sesuai dengan karakter yang digunakan. Dan fitur-fitur yang dapat digunakan tersebut dapat digunakan secara gratis. Akan tetapi, terdapat batasan-batasan yang ditentukan, seperti batas waktu ekspor video yang hanya 10 menit, dan juga templat-templat berbayar. Maka dari pada itu, dengan fitur-fitur yang disediakan, Doratoon membantu guru dalam membuat media pembelajaran berbasis audio visual kepada siswa sekolah dasar, terutama siswa kelas V dalam mata Pelajaran PKN. Media dalam pembelajaran sangat beragam untuk diterapkan kepada siswa. Namun, mencari media pembelajaran yang efektif untuk siswa dalam kategori tertentu harus dipikirkan cara membuat dan merancang media tersebut agar efektif digunakan. Dalam pembelajaran PKN di SD Negeri 3 Abianbase kelas V, ditemukan bahwa menggunakan media pembelajaran berbantuan alat ICT sangat memengaruhi persepsi dalam belajar. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran video animasi berbasis Doratoon.

Berdasarkan hasil penelitian, siswa sangat setuju terhadap guru yang menggunakan media pembelajaran video animasi Doratoon dengan menarik di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Latif & Dewi (2022) bahwa, Doratoon membuat guru terfasilitasi dalam membuat pembelajaran yang menarik di kelas. Selain itu, siswa sangat



setuju terhadap penggunaan media video animasi berbasis Doratoon yang membuat siswa mendapatkan lebih banyak pengetahuan dibandingkan belajar tanpa menggunakan media video animasi Doratoon. Siswa sangat setuju ketika belajar menggunakan video animasi mereka mendapatkan lebih banyak informasi yang belum mereka ketahui. Siswa juga setuju karena dengan media video animasi dapat membantu mereka dalam meningkatkan penguasaan materi PKN. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yasa (2023) bahwa, dengan penggunaan video animasi dapat membantu siswa mengetahui lebih banyak informasi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Siswa juga sangat setuju ketika belajar menggunakan video animasi Doratoon membuat mereka lebih mudah dan cepat memahami materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Melisa & Fadlan (2023) bahwa, penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Siswa sangat setuju dengan penggunaan media animasi Doratoon dapat meningkatkan semangat belajar. Siswa mengatakan sangat setuju dalam belajar menggunakan media video animasi Doratoon sangat membantu menguasai materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yanti et al. (2023) bahwa, belajar dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar, selain itu siswa juga dapat menguasai materi pelajaran menjadi lebih mudah. Selain itu, siswa sangat setuju ketika belajar dengan video animasi Doratoon dapat membuat mereka lebih fokus dalam belajar proses pembelajaran. Siswa sangat setuju karena menjadi termotivasi dalam belajar ketika belajar menggunakan video animasi doratoon. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wuryanti & Kartowagiran (2016) bahwa, dengan penggunaan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah.

Selain itu, siswa sangat setuju bahwa penggunaan media video animasi Doratoon sangat bermanfaat dalam membantu memahami materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauziah & Ninawati (2022) bahwa, media video sangat efektif digunakan dan bermanfaat dalam kegiatan belajar. Siswa juga sangat tertarik terhadap media video animasi yang dirancang menggunakan aplikasi Doratoon. Hal ini disebabkan konten yang dapat disajikan oleh Doratoon sangat menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Yasa (2023) bahwa, animasi yang terdapat pada konten pelajaran sangat menarik minat siswa. Oleh karena itu, siswa menjadi lebih tertarik terhadap pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran video animasi menggunakan Doratoon sangat memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini karena konten yang disajikan terkemas dengan menarik, sehingga siswa ingin menonton dan mempelajari materi pelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Yanti et al. (2023) bahwa, siswa SMP juga termotivasi dalam belajar pada saat belajar menggunakan media video animasi berbasis Doratoon. Terlebihnya, pelajaran yang diselenggarakan menjadi efektif akibat dari implementasi media berbasis video animasi (Yasa, 2023).

Dengan penggunaan media ini siswa menjadi tertarik untuk belajar karena dalam media ini terdapat berbagai macam karakter atau tokoh kartun yang disukai oleh siswa sekolah dasar, selain itu media ini juga dilengkapi dengan gambar, foto, suara, dan video sesuai dengan materi pembelajaran. Media animasi berbasis Doratoon ini dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi pelajaran dengan mengemas materi pelajaran ke dalam bentuk video animasi dan diakhir video diberikan pertanyaan mengenai materi yang terdapat pada tayangan video tersebut. Hal ini dapat mendorong peserta didik untuk fokus menyimak video dengan baik. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan video animasi Doratoon sangat layak digunakan pada kegiatan belajar mengajar di kelas (Widiyasanti & Ayriza, 2018), khususnya pada mata pelajaran PKN. Dengan itu, guru akan dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Kekurangan dari media ini adalah ada beberapa bagian dari video animasi yang penjelasan materinya terlalu cepat bagi siswa, hal ini dikarenakan batas waktu ekspor video animasi terbatas, yang menyebabkan penjelasan dibebarnya bagian video menjadi terlalu cepat.

SIMPULAN DAN SARAN

Esensi dari pembelajaran daring masih melekat dalam pembelajaran tatap muka di sekolah dasar, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran video animasi. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran di kelas dapat digunakan untuk mendukung pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran agar lebih mudah dan tentunya menambah motivasi belajar siswa. Penggunaan media video animasi Doratoon di kelas V SD Negeri 3 Abianbase diterima dengan baik oleh siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil angket jawaban siswa dan hasil wawancara dari siswa yang menunjukkan, penggunaan media ini sangat menarik. Hal ini dikarenakan media berbasis video animasi dengan tokoh kartun sangat menarik perhatian siswa, sehingga siswa menjadi sangat antusias dalam menonton video animasi. Media ini juga dapat meningkatkan pemahaman siswa karena media video animasi Doratoon ini mengemas materi pelajaran dalam bentuk video disertai dengan gambar, animasi, audio, dan pertanyaan di akhir video. Penggunaan media video animasi Doratoon dapat mempermudah peserta didik memahami materi pelajaran karena media video dapat mengkonkritkan sesuatu hal abstrak yang belum diketahui oleh siswa dengan cara memvisualkan hal tersebut dan dibantu menggunakan audio. Selain itu, media ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa karena media ini dilengkapi dengan gambar, animasi bergerak, foto, dan suara yang sesuai dengan materi pelajaran yang dibahas. Maka hal tersebut menjadikan penggunaan media ini sangat direkomendasikan dalam pembelajaran karena dapat membantu mempermudah guru menyampaikan informasi materi pelajaran ke siswa, maupun mempermudah siswa memahami materi dalam pelajaran PKN.

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah agar dapat mencoba dan menggali informasi lebih dalam lagi mengenai penggunaan platform Doratoon dalam membuat video animasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran lain maupun dalam jenjang yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Dian, N., & Gabriela, P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/1750/574>
- Dimiyati, Fatah, A., & Sudiana, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran Matematika berbasis video animasi berbantuan Doratoon. *Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 193–203. <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>
- Fauziah, F., & Rachmawati, E. (2018). Male-female EFL students' perception on the use of audiovisual aids to improve their vocabulary mastery. *JALL: Journal of Applied Linguistics and Literacy*, 2(1), 25–39. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jall/index>
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Ginting, S., Tjandra, M., & Wianto, E. (2021). Blended learning: Post pandemic solutions. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 425. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.425-438.2021>
- Hikmah, D. (2019). Media for language teaching and learning in digital era. *International Journal of English Education and Linguistics*, 1(2), 84–89. <https://doi.org/10.33650/ijoeel.v1i2.963>
- Latif, A., & Dewi, T. U. (2022). Pelatihan pembuatan video pembelajaran dengan Doratoon bagi guru untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 56–62. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v3i1.2241>
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan video animasi erbantuan Doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 901–908. <http://jurnaledukasia.org>



- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications. <https://psycnet.apa.org/record/1995-97407-000>
- Nirbita, B. N., Joyoatmojo, S., & Sudiyanto. (2017). *Learning media based on ICT for learning strategy of accounting program in vocational school*. <https://www.researchgate.net/publication/321844800>
- Nyutu, E. N., Cobern, W. W., & Pleasants, B. A. S. (2021). Correlational study of student perceptions of their undergraduate laboratory environment with respect to gender and major. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 9(1), 83–102. <https://doi.org/10.46328/ijemst.1182>
- Oktalia, D., Ngadiso, & Supriyadi, S. (2018). Integrating ICT in English language learning: Students' perceptions of a state university in Jambi province. *International Journal of Language Teaching and Education*, 2(1), 49–59. <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>
- Ovilia, R., & Asfina, R. (2017). 21st century learning: Is ICT really integrated in EFL classroom of merely segregated outside the classroom? *EnJourMe: English Journal of Merdeka*, 2(1), 1–17. <https://doi.org/10.26905/enjourme.v2i1.527>
- Sekuler, R., & Blake, R. (1990). *Perception*. McGraw-Hill Humanities, Social Sciences & World Languages. [Google Scholar](https://scholar.google.com/)
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Zoom meeting terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Vagias, W. M. (2006). *Likert-type scale response anchors*. <http://media.clemson.edu/cbshs/prtm/research/resources-for-research-page-2/Vagias-Likert-Type-Scale-Response-Anchors.pdf>
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggungjawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 232–245. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>
- Yanti, I., Febriyanti, I., Negeri, S., & Khairuddin, B. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis Doratoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Bukittinggi. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(1). <https://ejurnalqarnain.stisnq.ac.id/index.php/ALFIHRIS/article/view/102>
- Yasa, I. G. B. K. (2023). Teachers' and students' perception of animation video by Animaker in blended learning. *International Journal of English Education and Linguistics*, 5(1), 109–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.33650/ijoeel.v5i1.5483>