



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI
RELIGIUS MENGGUNAKAN APLIKASI *DORATOON*
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI KELAS V
SDN 25 TAMBANGAN**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

**Nuri Magfirah
NIM 2130111092**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025M/1447H**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuri Magfirah
Nim : 2130111092
Tempat/Tanggal Lahir : Padang Panjang, 26 April 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi Doratoon pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan”** adalah hasil karya saya sendiri, bukan plagiat. Apabila kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2025

Menyatakan



Nuri Magfirah
NIM. 2130111092

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama **Nuri Magfirah**, NIM. 2130111092 dengan judul "**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI RELIGIUS MENGGUNAKAN APLIKASI *DORATOON* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SDN 25 TAMBANGAN**". Memandang bahwa Skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke agenda Skripsi setelah sidang *munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 20 Agustus 2025

Pembimbing 1



Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd
NIP.197105261995031001

Pembimbing 2



Musparidi, M.Pd
NIP.19871012020121011

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi atas nama NURI MAGFIRAH, NIM. 2130111092, dengan judul "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS NILAI RELIGIUS MENGGUNAKAN APLIKASI *DORATOON* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V SDN 25 TAMBANGAN", telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 12 Agustus 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Yufi Latmini Lasari, M.Pd NIP. 199208172018012001	Ketua Penguji		21/8-2025
2.	Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd NIP. 199208172018012001	Sekretaris Penguji		22/8 25
3.	Syaiful Marwan, M.Pd NIP. 198703212018011001	Anggota Penguji		21/8-2025
4.	Muspardi, M.Pd NIP. 198710122020121011	Anggota Penguji		02/8-2025

Batusangkar, Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd
NIP. 197105261995031001

BIODATA



I. DATA DIRI

Nama : Nuri Magfirah
Panggilan : Nuri
Tempat/Tanggal Lahir : Padang Panjang, 26 April 2002
Alamat : Jorong Padang Galundi, Nagari Tambangan,
Kec. X Koto, Kab. Tanah Datar, Prov.
Sumatera Barat
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke/Dari : Anak ke 4 dari 4 Bersaudara
Agama : Islam
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
NIM : 2130111092
Email : magfirahnuri267@gmail.com

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : SDN 25 Tambangan
SMP : SMP N 4 X Koto
SMA : SMA N 1 Batipuh
S1 : UIN Mahmud Yunus Batusangkar

III. DATA KELUARGA

a. Orang Tua
1. Ayah : Delta
2. Ibu : Desmayeti
b. Pekerjaan
1. Ayah : Petani
2. Ibu : PNS
c. Alamat Orang Tua : Jorong Padang Galundi, Nagari
Tambangan, Kec. X Koto, Kab. Tanah Datar, Prov. Sumatera Barat

MOTTO

“ Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan (Q.S Al-Insyirah:5)”

KATA PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Alhamdulillahirobbil' alamin, segala puji bagi-Mu yang selalu memberiku kebahagiaan. Segala puji bagi-Mu yang telah memberikan banyak hal yang sangat bermanfaat bagiku. Dari hamba-Mu yang berharap segenggam namun diberi selangit, bumi beserta isinya. Alhamdulillah.... Alhamdulillah.... Alhamdulillahirobbil' alamin sujud syukur aku persembahkan kepada-Mu Tuhan yang Maha Agung, Maha Bijaksana dan Maha Tinggi nan adil lagi Maha Penyayang. Lantunan Al-Fatihah beserta shalawat, menadahkan do'a dalam rasa syukur yang tidak terkira.
Aku persembahkan sebuah karya kecil ini untuk;*

Teristimewa Ama dan Ayah tercinta

Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Delta dan pintu surgaku Ibunda Desmayeti. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan serta cinta dan kasih sayang yang diberikan tiada terhingga, yang tiada mungkin dapat Nuri balas hanya dengan selembar kertas yang tertulis kata persembahan. Ayah memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun Ama dan Ayah selalu bekerja keras, mendidik, memberikan dukungan, dan selalu melangitkan doa-doa baik serta memotivasi Nuri untuk menyelesaikan studi ini lebih awal. Semoga Ama dan Ayah sehat selalu, panjang umur, bahagia selalu, dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan Nuri raih di masa yang akan datang.

Terimakasih Ama dan Ayah, Nuri sayang kalian berdua tanpa bisa diungkapkan...

Kakak dan Abang Tercinta

*Sebagai tanda terimakasih kuperssembahkan karya kecil ini untuk kakakku (**Puik**) nama kesayangan untuk seorang kakak perempuan yang sangat sayang kepada adiknya. Terimakasih sudah selalu mengusahakan keinginan adikmu ini, terimakasih atas doa, dukungan, dan motivasi yang diberikan selama ini kepada Nuri. Kakak, gelar yang Nuri dapat sekarang ini ialah hasil kerja keras kakak selama ini yang sudah membantu membiayai Nuri selama proses pendidikan ini dari awal perkuliahan sampai sekarang. Semoga pahala dan rezeki kakak mengalir tiada henti, dan semoga segera dipertemukan dengan jodohnya. Terimakasih juga kepada kakakku dan abangku (**Bunga dan Rifki**) yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan selalu mendoakan agar pendidikan Nuri selalu dimudahkan.*

*Terimakasih kepada abang ipar (**Jeri**) yang memberikan dukungan dan mendoakan Nuri.*

Terimakasih untuk semuanya, semoga Nuri bisa membalas semua kebaikan kalian suatu saat nanti.

Keluarga Besarku

Terimakasih kepada seluruh keluarga besarku yang tidak bisa kusebutkan satu persatu, dan keponakan-keponakan tercinta (**Alula dan Zea**), terimakasih atas kelucuan-kelucuan kalian yang membuat wi semangat dan senang dalam mengerjakan skripsi ini sampai selesai. Inshaallah atas dukungan, doa dan restu dari semuanya untuk mimpi itu inshaallah akan terjawab di masa depan nanti.

Dosen Pembimbing Skripsi

Bapak **Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd** selaku dosen pembimbing 1 dan bapak **Musparidi, M.Pd** selaku dosen pembimbing 2, terimakasih banyak telah membimbing Nuri selama ini dalam menyusun skripsi ini pak, Banyak hal yang Nuri dapatkan ketika melakukan bimbingan skripsi dengan bapak baik nasehat, arahan, motivasi, dan inspirasi dalam pembuatan skripsi ini. Terimakasih banyak bapak..

Dosen-Dosen PGM

Semoga Allah membalas kebaikan, jasa dan arahan Ibu dan Bapak atas ilmu yang telah Ibu dan Bapak berikan kepada Nuri. Terimakasih banyak Ibu dan Bapak Dosen....

Untuk Sahabat Terbaik

Teruntuk saudari tak sedarahku yaitu **Nadya Hesti (Sun)** terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik dari semua curhatan hati ini, membantu selama perkuliahan ini, terimakasih sudah menjadi sahabat terbaik yang pernah ada dalam hidupku, terimakasih untuk semuanya yang tidak bisa diungkapkan lewat kata-kata. Dan juga teruntuk **Nurhasanah (Nur)**, dan **Reni Oktavia (Ren)**, terimakasih telah menjadi sahabat yang tumbuh bersama yang tidak ada rasa persaingan dalam perkuliahan ini dan terimakasih telah menjadi sandaran ternyaman, rumah untuk berkeluh kesah, tempat berbagi suka dan duka aku selama ini. Terimakasih sudah mengajak dan mengingatkanku pada hal-hal yang baik, terutama pakaian ataupun sholat. Jikalau nanti kita susah untuk bertemu, percayalah setiap waktu aku selalu ingat kalian guys. Aku pasti rindu masa-masa yang sudah kita rekam menjadi album kenangan di memori kita masing-masing, masa berbagi ceritanya, ketawa, nangis, pergi main pulang malam bolak balik Sungai Tarab-Limo Kaum, mengikuti lomba menari, dan bernyanyi bersama-sama. Alhamdulillah sekarang para sahabatku sudah mendapatkan pekerjaan. Semoga kita bisa mewujudkan impian dan pergi liburan bersama ya sahabatku. Terimakasih ya, kalian telah turut andil dalam cerita hidupku dan mewarnai perjalanan ini dengan warna-wari kenangan indah. Semoga persahabatan kita till jannah ya. Love you guys. Tetaplah menjadi sahabat terbaikku.

Keluarga Kecil Anak Kos Buk Neng

Teruntuk teman-temanku anak kos buk Neng yang setia selama 4 tahun disini (**Sovi, Melisa, Dewi, Zahra**) Alhamdulillah akhirnya kita bisa lulus tepat waktu setelah banyak drama perkuliahan dan tantangan yang kita hadapi selama ini. Terimakasih kepada (**Sovi**) yang sudah memberikan motivasi dalam membuat judul skripsi ini. Terimakasih sudah menjadi bagian dalam perjalanan hidupku, dan menjadi teman cerita, teman tertawa serta menjadi keluargaku selama perkuliahan ini. Terimakasih atas segala kebaikan, bantuan yang diberikan, kita sudah hidup bersama penuh suka dan cita selama disini. Terimakasih atas kebersamaannya dan kekeluargaannya guys. Semoga kita selalu saling menjaga silaturahmi ini ya guys.

Teman-Teman PGMI Angkatan 2021

Teruntuk teman-temanku PGMI angkatan 2021, terima kasih telah memberikan kenangan dan pembelajaran yang sangat berarti dalam hidup yang tak terlupakan, simpan semua suka dan duka kita di dalam hati, sampai bertemu lagi suatu hari nanti dengan suasana dan cerita baik lainnya yang berbeda.

My Self

Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam kepada diri sendiri, **Nuri Magfirah**. Terimakasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan keraguan namun tetap dijalani, serta setiap ketakutan yang berhasil dilawan dengan keberanian. Terimakasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski tidak semua hal berjalan sesuai harapan. Terimakasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah. Terimakasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah seringkali tak terlihat. Penulis bangga kepada diri sendiri yang telah mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan ini. Penulis sangat bersyukur kepada Allah yang sudah memberikan kesempatan untuk menjalani pendidikan ini. Terimakasih sudah menjadi diri sendiri. Aku bangga atas setiap langkah kecil yang kuambil, atas semua pencapaian yang mungkin tidak dirayakan orang lain.

ABSTRAK

Nuri Magfirah, NIM. 2130111092, (2025). **Judul Skripsi:** “Pengembangan Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan”, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya semangat dan minat siswa dalam belajar karena media yang digunakan oleh guru masih konvensional seperti bahan ajar, buku siswa dan buku pegangan guru serta media gambar. Hal ini tentu saja berpengaruh kepada semangat siswa saat belajar. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut ialah dengan melakukan analisis kebutuhan media yang mana guru dan siswa membutuhkan media video animasi yang dapat menarik perhatian dan membangkitkan semangat siswa dalam belajar sesuai dengan gaya belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menghasilkan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* yang valid dan praktis.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan model 4-D yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*Define*), dengan melakukan analisis kebutuhan guru, siswa, media, karakteristik siswa, dan kurikulum. Tahap perancangan (*Design*), dengan merancang video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon*, tahap pengembangan (*Develop*), dengan melakukan validitas dan praktikalitas terhadap media, tahap penyebaran (*Dessiminate*), dengan melakukan penyebaran secara terbatas kepada guru-guru yang ada di sekolah tempat penelitian dan mengupload video animasi ke youtube.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V valid berdasarkan aspek kelayakan isi/materi, aspek kelayakan bahasa, aspek penyajian materi, aspek kelayakan kegrafikan yang diisi oleh 3 orang validator dengan perolehan skor sebesar 92,4% pada kategori “sangat valid”. 2) video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran berdasarkan indikator praktikalitasnya yaitu kemudahan dalam penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran dan manfaat. Uji praktikalitas media dilakukan kepada guru dan siswa kelas V sebanyak 2 kali uji, dengan perolehan skor total angket respon guru sebesar 93,7%, sementara hasil angket respon siswa diperoleh skor 89% dengan kategori “sangat praktis”. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas V sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Nilai Religius, Aplikasi *Doratoon*, Pembelajaran Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

Nuri Magfirah, NIM. 2130111092, (2025). Thesis Title: “Development of Religious Value-Based Animated Videos Using the Doratoon Application in Pancasila Education Learning in Class V of SDN 25 Tambangan”, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud Yunus Batusangkar State Islamic University (UIN).

This research was motivated by the lack of enthusiasm and interest in learning among students due to the media used by teachers, such as conventional teaching materials, student textbooks, teacher's handbooks, and images. This, of course, impacts student enthusiasm. One way to address this problem is to conduct a media needs analysis, where teachers and students require animated video media that can attract attention and inspire students' enthusiasm for learning, tailored to their learning styles. The purpose of this research is to produce a valid and practical animated video based on religious values using the Doratoon application.

This research is a Research and Development (R&D) development study. It uses a 4-D model consisting of four stages: the Define stage, which analyzes the needs of teachers, students, media, student characteristics, and the curriculum; the Design stage, which designs an animated video based on religious values using the Doratoon application; the Develop stage, which validates the media and its practicality; and the Dissemination stage, which distributes the video to teachers at the research school and uploads the animated video to YouTube.

The results of this study indicate that: 1) animated videos based on religious values using the Doratoon application in Pancasila education learning for grade V are valid based on the aspects of content/material feasibility, language feasibility, material presentation, and graphic feasibility aspects filled in by 3 validators with a score of 92.4% in the "very valid" category. 2) animated videos based on religious values using the Doratoon application in Pancasila education learning for grade V are declared practical to use in learning based on their practicality indicators, namely ease of use, efficiency of learning time and benefits. The media practicality test was conducted on teachers and grade V students twice, with a total score of 93.7% for the teacher response questionnaire, while the results of the student response questionnaire obtained a score of 89% in the "very practical" category. Therefore, it can be said that animated videos based on religious values using the Doratoon application in Pancasila education learning for grade V are suitable for use in the learning process.

Keywords: Learning Media, Animated Videos, Religious Values, Doratoon App, Pancasila Education Learning

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kami ucapkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia kepada kita semua, sehingga peneliti masih berkesempatan untuk menyusun skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan”**. Shalawat dan salam senantiasa kami curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan suri tauladan yang baik bagi umat manusia. Skripsi ini disusun untuk melengkapi syarat-syarat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Selanjutnya, dalam penulisan skripsi ini peneliti memperoleh banyak bantuan, dukungan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sangat tulus kepada:

1. Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, S.Ag., MA., M. Res., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar sekaligus dosen pembimbing utama yang telah ikhlas meluangkan waktu, memberikan ilmu, bimbingan, memberikan kritik dan saran serta selalu memberikan kemudahan selama penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Sunarti selaku kepala program studi PGMI yang telah memberikan arahan dan pemahaman serta masukan untuk penulisan skripsi.
4. Bapak Muspardi, M.Pd sebagai dosen pembimbing pendamping dan dosen penasehat akademik yang telah memberikan arahan, meluangkan waktu, memberikan bimbingan, memberikan kritik dan saran kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Syaiful Marwan, M.Pd dan Ibu Yufi Latmini Lasari, M.Pd sebagai dosen penguji yang telah banyak memberikan arahan, pemahaman, masukan, serta meluangkan waktu untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak Syahrur Ramli, M.Pd, Bapak Syaiful Marwan, M.Pd dan Ibu Olgavia Ernis Johan, S.Pd selaku validator instrumen penelitian yang telah memberikan saran dan arahan serta meluangkan waktunya untuk membimbing peneliti dalam hal validasi instrumen.
7. Ketua LPPM UIN Mahmud Batusangkar dan jajarannya yang sudah membantu peneliti dalam mengurus surat penelitian dengan mudah.
8. Kepala perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan karyawan yang sudah memfasilitasi peneliti dalam mencari buku sumber dalam menyusun skripsi ini.
9. Kepala SDN 25 Tambangan beserta jajarannya yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
10. Kedua orang tua peneliti dan keluarga peneliti yang selalu mendo'akan memberi dukungan dalam penulisan skripsi serta membiayai masa studi S1 Peneliti.
11. Keluarga besar PGMI yang telah memberikan semangat, motivasi dan dorongan selama menyusun skripsi ini.
12. Kepada teman-teman peneliti yang telah menemani, memberikan support dan membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya, namun telah membantu hingga pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Akhirnya, peneliti menyadari bahwa kesempurnaan tidak mungkin diraih dan menyadari masih banyaknya kesalahan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya atas segala kesalahan yang telah dilakukan. Peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi sumber informasi yang berharga bagi para pembaca dan dapat menuntun perkembangan ke arah yang lebih positif. Meskipun kebenaran berasal dari Allah, namun segala kesalahan merupakan tanggung jawab peneliti. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

Batusangkar, Agustus 2025
Peneliti



Nuri Magfirah
NIM. 2130111092

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
E. Pentingnya Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
G. Definisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
1. Media Pembelajaran	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Manfaat Media Pembelajaran	12
c. Fungsi Media Pembelajaran	13
d. Peran Media Pembelajaran.....	15
2. Video Animasi	16
a. Pengertian Video Animasi.....	16
b. Karakteristik Video Animasi.....	17
c. Kelebihan Video Animasi	17
d. Kekurangan Video Animasi	18
e. Manfaat Video Animasi	19
3. Aplikasi <i>Doratoon</i>	20
a. Pengertian <i>Doratoon</i>	20
b. Kelebihan <i>Doratoon</i>	21
c. Kekurangan <i>Doratoon</i>	22
d. Langkah- Langkah <i>Doratoon</i>	22

4. Nilai Religius	27
a. Pengertian Nilai Religius.....	27
b. Nilai Religius Ruhul Jihad	28
c. Indikator Nilai Ruhul Jihad	30
5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD	31
a. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	31
b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	33
c. Karakteristik Pendidikan Pancasila	34
B. Penelitian Relevan.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengembangan	40
B. Model Pengembangan	41
C. Prosedur Pengembangan	42
D. Subjek Uji Coba	48
E. Jenis Data	49
F. Instrumen Penelitian	49
G. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	66
1. Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>)	66
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	72
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	82
4. Tahap Penyebaran (<i>Desseminate</i>)	93
B. Pembahasan.....	93
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	106
B. Implikasi.....	106
C. Saran.....	107
Daftar Pustaka	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Aspek Validitas	50
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validitas	50
Tabel 3. 3 Aspek Validasi terhadap Angket Validitas Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi <i>Doratoon</i>	55
Tabel 3. 4 Instrumen Wawancara dengan Guru	56
Tabel 3. 5 Instrumen Wawancara dengan Siswa	56
Tabel 3. 6 CP dan TP Pendidikan Pancasila	57
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media	57
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Modul	58
Tabel 3. 9 Indikator Angket Respon Guru dan Siswa	59
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Angket Respon Guru dan Siswa	59
Tabel 3. 11 Aspek Validasi terhadap Angket Respon Guru dan Siswa	62
Tabel 3. 12 Kategori Validitas Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi <i>Doratoon</i>	64
Tabel 3. 13 Kategori Praktikalitas Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi <i>Doratoon</i>	65
Tabel 4. 1 CP dan TP Pendidikan Pancasila	71
Tabel 4. 2 Nama-Nama Validator Video Animasi Berbasis Nilai Religius	82
Tabel 4. 3 Hasil Validasi terhadap Validitas Media	83
Tabel 4. 4 Analisis Hasil Validasi Video Animasi berbasis Nilai Religius menggunakan Aplikasi <i>Doratoon</i>	84
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi <i>Doratoon</i>	85
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Angket Praktikalitas Guru	90
Tabel 4. 7 Analisis Hasil Angket Praktikalitas Siswa	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan untuk Memulai Pengeditan	23
Gambar 2. 2 Tampilan untuk Mengedit Teks	23
Gambar 2. 3 Tampilan Draft yang Sudah Diedit	24
Gambar 2. 4 Tampilan Penambahan Karakter pada Aplikasi <i>Doratoon</i>	25
Gambar 2. 5 Tampilan Export Video pada Aplikasi <i>Doratoon</i>	25
Gambar 2. 6 Menu untuk Kembali ke Tampilan Awal	26
Gambar 2. 7 Menu untuk Mendownload Video Animasi	27
Gambar 3. 1 Bagan Model Pengembangan 4D	42
Gambar 4. 1 Menu Log In pada Aplikasi <i>Doratoon</i>	74
Gambar 4. 2 Menu dalam Aplikasi <i>Doratoon</i>	74
Gambar 4. 3 Tampilan Menu pada Halaman Pengeditan Template	75
Gambar 4. 4 Tampilan untuk Memulai Pengeditan	77
Gambar 4. 5 Tampilan Penampilan Karakter pada Aplikasi <i>Doratoon</i>	78
Gambar 4. 6 Tampilan Penambahan <i>Action</i>	78
Gambar 4. 7 Tampilan Mengimpor Image, Audio dan Video	79
Gambar 4. 8 Tampilan Penambahan Audio/Backsound	79
Gambar 4. 9 Tampilan Export Video pada Aplikasi <i>Doratoon</i>	80
Gambar 4. 10 Menu untuk Kembali ke Tampilan Awal	81
Gambar 4. 11 Menu untuk Mendownload Video Animasi	81
Gambar 4. 12 Wali Kelas bersama Peneliti menggunakan Media yang Dirancang dalam Proses Pembelajaran	87
Gambar 4.13 Materi pada Pertemuan 1 mengenal Keragaman Budaya Indonesia	88
Gambar 4. 14 Materi pada Pertemuan 2 mengenai Contoh Penerapan Nilai Religius Ruhul Jihad yang Berkaitan dengan Materi Keragaman Budaya Indonesia	88
Gambar 4. 15 Siswa Mengerjakan Soal Kuis	89
Gambar 4. 16 Siswa Mengisi Angket Praktikalitas Media	89
Gambar 4. 17 Guru mengisi Angket Praktikalitas Media	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan sebuah proses dalam pendidikan yang menggunakan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat penting untuk membentuk karakter bangsa karena Pancasila merupakan dasar negara Indonesia (Nurgiansah, 2022). Pendidikan Pancasila berisi tentang ideologi bangsa Indonesia yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa, memahami nilai-nilai Pancasila, mengembangkan sikap dan perilaku dan menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara. Pengajaran ini dapat diberikan kepada anak-anak sejak jenjang sekolah dasar, karena pada usia tersebut anak-anak dianggap sudah mampu menerima pembelajaran tentang identitas bangsanya (Akhyar & Dewi, 2022). Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, penanaman nilai-nilai Pancasila pada anak usia 7 tahun sampai dengan 12 tahun akan tersimpan dalam ingatan mereka. Namun, untuk memastikan proses pembelajaran efektif, guru perlu menyampaikan materi secara bertahap.

Guru berperan sebagai pembimbing dan perantara dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sebagai pembimbing, guru harus kompeten dalam menyediakan sumber belajar yang sesuai dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Sementara itu, dalam peran sebagai seorang perantara, guru harus mempunyai pengetahuan serta pemahaman yang memadai mengenai media pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar (Hulu, 2021). Guru memiliki peranan penting dalam merancang dan memaparkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau menjelaskan materi dalam kegiatan belajar mengajar. Keberadaan media dalam dunia pendidikan sangat vital, karena dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks, mempermudah

siswa memahami materi, serta meningkatkan efisiensi dan kualitas pembelajaran (Nurhasana, 2021). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pengirim kepada penerima, dengan tujuan mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang ideal adalah media yang dapat membentuk karakter dan menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media yang menarik, interaktif dan menyenangkan, dapat dipahami, serta sesuai dengan karakteristik siswa maka akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga pencapaian akademis mereka dapat tercapai dengan lebih optimal.

Namun, kenyataan yang ditemukan di lapangan pada saat observasi tanggal 13 dan 20 Januari 2025 di SDN 25 Tambangan, media yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu bahan ajar, buku siswa, buku pegangan guru serta media gambar, disisi lain guru belum pernah menggunakan sebuah aplikasi dalam membuat media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dapat dilihat pada **Lampiran 16 Halaman 203**. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN 25 Tambangan menyatakan bahwa, dalam pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Pancasila penggunaan media pembelajaran menggunakan platform digital belum dilakukan sehingga membuat siswa jenuh dan bosan. Guru masih menggunakan metode konvensional yaitu buku ajar, sehingga pembelajaran menjadi monoton. Media pembelajaran yang bervariasi sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa. Peneliti juga menanyakan kepada wali kelas terkait gaya belajar siswa dan diketahui bahwa di kelas V memiliki gaya belajar audiovisual.

Hal ini didukung oleh hasil wawancara yang telah dilakukan dengan siswa kelas V yang menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik karena pembelajaran monoton menggunakan buku yang digunakan saat pembelajaran lebih banyak tulisan dari pada

gambar dan mendengarkan penjelasan dari guru. Sehingga, siswa bosan dalam melihat dan membacanya.

Guru membutuhkan media yang bisa membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif pada pembelajaran. Guru memerlukan media yang menarik, mudah diakses dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media Pembelajaran terdiri dari beberapa jenis yang dapat mendukung proses belajar mengajar, diantaranya adalah media audio, visual dan audiovisual.

Media audiovisual yang cocok untuk gaya belajar siswa kelas V di SDN 25 Tambangan yaitu media video animasi. Video animasi diambil dengan pertimbangan bahwa siswa yang berusia 10-12 tahun berdasarkan teori Piaget memiliki tahap operasional konkret, yaitu siswa sudah mulai berpikir tentang peristiwa-peristiwa nyata atau konkret. Video animasi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan gambar visual, karena dibuat dengan menggabungkan gambar dan suara yang menarik (Afrilia et al., 2022).

Video animasi yang peneliti kembangkan ini berbasis nilai religius. Nilai religius menjadi landasan dalam video animasi yang dikembangkan dengan memasukkan contoh penerapan nilai religius ruhul jihad dan dalil alqur'an beserta maknanya tentang materi keragaman budaya Indonesia. Dengan adanya penerapan nilai religius pada video animasi yang peneliti kembangkan, diharapkan dapat memperkuat nilai-nilai keagamaan siswa dan membentuk karakter siswa yang berlandaskan nilai-nilai religius.

Penerapan nilai religius dalam pembelajaran pada penelitian ini difokuskan di Sekolah Dasar (SD) bukan di Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini didasarkan pada pertimbangan bahwa kurikulum di SD bersifat lebih umum, sehingga pembelajaran pendidikan agama Islam relatif terbatas dibandingkan dengan MI yang secara khusus lebih menekankan pada aspek keagamaan. Pendidikan agama di SD belum cukup kuat sehingga anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang bisa membantu menanamkan nilai-nilai religius secara menarik dan mudah dipahami. Hal

ini sesuai dengan pendapat (Suprapno, 2023) yang menegaskan bahwa sekolah umum juga perlu membangun budaya religius agar kecerdasan spiritual siswa dapat berkembang seimbang dengan kecerdasan intelektual.

Dalam pembuatan video animasi berbasis nilai religius ini dapat digunakan berbagai macam aplikasi seperti capcut, canva dan *Doratoon*. Namun, peneliti menemukan aplikasi yang mudah dan lebih banyak fitur untuk proses pembuatannya yaitu aplikasi *Doratoon*. *Doratoon* adalah perangkat lunak profesional yang digunakan untuk membuat video animasi yang berbasis web. Dengan memanfaatkan *Doratoon*, pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat mengurangi rasa bosan (Ida Yanti et al., 2023). Sejalan dengan pendapat (Fauziah & Ninawati, 2022) *Doratoon* merupakan perangkat lunak berbasis web dengan berbagai fitur, termasuk animasi kartun, transisi, audio dan tulisan, dan masih banyak lainnya. Kelebihan yang dimiliki *Doratoon* yaitu: 1) penyampaian materi yang interaktif dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, 2) dapat diakses kapan saja dan dimana saja, 3) aplikasi ini sangat menarik, sehingga mampu menghasilkan animasi berkualitas tinggi, 4) menyediakan beragam pilihan animasi, 5) memiliki efisiensi waktu yang baik dalam penggunaannya.

Adapun perbandingan dari aplikasi *Doratoon* dengan aplikasi lainnya terletak pada fungsi utama penggunaannya. *Doratoon* lebih berfokus pada video animasi edukatif, sedangkan aplikasi capcut lebih cocok untuk membuat konten media sosial dan video pendek, canva memiliki fungsi utama dalam pembuatan desain grafis serbaguna. Selanjutnya, adapun perbandingan dari kualitas animasi yang digunakan pada aplikasi *Doratoon* yaitu sangat kuat (karakter, ekspresi wajah, gerakan tubuh), sedangkan aplikasi capcut kualitas animasinya lemah (tidak fokus pada animasi karakter) dan canva bersifat dasar (transisi dan animasi teks/elemen sederhana).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan Pancasila dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan berdasarkan respon guru dan siswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi.
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan berdasarkan respon guru dan siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Video animasi yang dikembangkan memiliki spesifikasi/perincian diantaranya:

1. Video animasi berbasis nilai religius dikhususkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan didesain dengan menarik.
2. Video animasi yang dirancang berupa elemen Bhineka Tunggal Ika sesuai dengan CP dan TP pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V semester II kurikulum merdeka.
3. Video animasi yang dirancang membahas materi Keragaman Budaya Indonesia yaitu, pakaian adat, rumah adat, dan tarian.
4. Video animasi yang dikembangkan berbasis nilai religius dengan menerapkan nilai religius ruhul jihad yang berdasarkan pada tujuan hidup manusia yaitu menjaga hubungan dengan Allah, sesama manusia dan alam semesta. Nilai ruhul jihad dikaitkan dengan materi yang dijelaskan serta nilai tersebut dimasukkan pada video animasi dengan menambahkan contoh penerapan nilai ruhul jihad dan ayat alqur'an surat Al-hujurat ayat 13 beserta maknanya sesuai dengan materi keragaman budaya Indonesia.
5. Video animasi berbasis nilai religius dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dibuat menggunakan aplikasi *Doratoon* dengan berbantuan laptop dan internet untuk mendesainnya dan produk berupa video pembelajaran yang dapat ditayangkan melalui LCD Proyektor, infocus, laptop, dan alat bantu lain sebagainya. Aplikasi *Doratoon* memiliki beberapa fitur diantaranya karakter animasi, teks, suara dan gambar, *template*, alat peraga, *scenes*, *background* dan lain sebagainya yang memiliki perbedaan dengan aplikasi lainnya.
6. Video animasi berbentuk *landscape* yang berdurasi 14 menit berupa gambar animasi yang menarik, menggunakan suara/*backsound*, teks tentang materi, ukuran teks dan teks yang menarik.
7. Penyajian video animasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan jelas untuk siswa sekolah dasar.
8. Video animasi berbasis nilai religius yang dikembangkan terdiri dari bagian pembuka, isi dan penutup.

9. Video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* ini diperuntukkan bagi guru kelas V SD.
10. Video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* ini ditujukan kepada siswa kelas V khususnya di SDN 25 Tambangan.
Hasilnya, produk yang diciptakan memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan media- media lainnya.

E. Pentingnya Pengembangan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memerlukan adanya inovasi berkelanjutan. Sikap inovasi dan kreatif sangat penting agar dapat mengatasi berbagai tantangan kehidupan manusia. Dalam konteks inilah pentingnya metode penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan ini berfungsi sebagai alat untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dengan menghasilkan produk-produk yang dapat menyelesaikan berbagai masalah dalam kehidupan manusia (Waruwu, 2023).

Pentingnya mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Doratoon* pada penelitian dapat memberikan inovasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

1. Menciptakan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Bisa digunakan oleh guru sebagai sumber belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media yang sudah dirancang oleh guru.
4. Dapat mengatasi solusi dari permasalahan yang ditemukan di kelas V SD pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* terdiri atas:

- a. Pengembangan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* merupakan perangkat lunak 2 dimensi yang memiliki karakter yang dapat disesuaikan, *background*, efek suara, dan musik.
- b. Proses pembelajaran dan suasana belajar akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan pembelajaran lebih terarah menggunakan video animasi berbasis nilai religius.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini hanya terbatas dalam media, yaitu dalam pokok pembahasan pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai materi Keragaman Budaya Indonesia yang ada pada semester 2 kurikulum merdeka.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran video animasi merupakan alat perantara dua dimensi berupa tayangan video yang didalamnya terdapat tampilan karakter animasi, gambar beserta efek suara disertai dengan gerakan-gerakan yang membuatnya menarik dan tidak membosankan.

2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang menumbuhkan nilai-nilai karakter, sikap, perilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Dalam pelaksanaannya di sekolah, pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan pendekatan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, peneliti memilih materi keragaman budaya Indonesia yang digunakan untuk mengembangkan media video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon*.

3. Aplikasi *Doratoon*

Doratoon merupakan sebuah platform berbasis web yang memiliki berbagai fitur untuk menciptakan animasi yang memudahkan pengguna dalam membuat video animasi yang cepat dan sederhana.

4. Nilai Religius

Nilai religius adalah nilai-nilai yang berkaitan dengan keyakinan terhadap Tuhan dan ajaran agama yang dapat membentuk sikap dan tingkah laku manusia. Nilai religius terdiri dari lima macam, nilai yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah nilai ruhul jihad. Dalam konteks penelitian ini, nilai religius ruhul jihad diintegrasikan dalam video animasi yang dikembangkan dengan memasukkan contoh penerapan nilai religius ruhul jihad terkait materi keragaman budaya Indonesia dan surat al-hujurat ayat 13 beserta maknanya.

5. Validitas (valid) yang berarti sahih. Suatu media pembelajaran dianggap valid jika memenuhi kriteria seperti, kesesuaian isi dengan materi, kejelasan tujuan pembelajaran, tingkat interaktivitas yang tepat, serta adanya tanggapan positif dari pengguna. Validitas juga berkaitan dengan sejauh mana media tersebut dapat mengukur apa yang seharusnya diukur.
6. Praktikalitas merupakan tingkat kemudahan dan kebermanfaatan suatu media pembelajaran yaitu video animasi yang peneliti kembangkan. Praktikalitas media tersebut diuji dalam proses pembelajaran melalui penggunaannya pada saat pembelajaran berlangsung kepada guru dan siswa. Indikator untuk mengevaluasi kepraktisan media meliputi, kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran, dan manfaat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran adalah media. Media dapat membantu menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru dengan cara berfungsi sebagai penghubung dalam kegiatan belajar mengajar. Secara umum, para ahli mendefinisikan media berdasarkan pada prinsip-prinsip dasar komunikasi. Menurut etimologisnya, media merupakan bentuk lain dari kata “medium”, yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”. Dalam konteks komunikasi “medium” mengacu pada sesuatu yang berfungsi sebagai perantara selama proses komunikasi. Selain itu, “medium” juga dapat didefinisikan sebagai alat yang membantu dalam menyampaikan informasi dan pesan dari pengirim (komunikator) kepada penerima (komunikan) (Pagarra et al., 2022:5).

Menurut (Hasan et al., 2021:10) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa serta memperlancar proses belajar mengajar. Menurut (Sunarti, 2023) dalam bukunya, mengemukakan bahwa media pada dasarnya merupakan alat bantu atau media pendukung bagi guru dalam proses pengajaran yang membantu menyampaikan informasi kepada siswa. Hal ini juga senada dengan pendapat (Simarmata et al., 2021) menyatakan bahwa media adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai perantara yang membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa. Dari pengertian menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk alat

yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memudahkan siswa dalam menerima informasi yang disampaikan.

Media pembelajaran adalah sarana pendukung yang digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi kepada siswa dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran dengan menggunakan konsep yang menarik, media ini berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah (Kusuma et al., 2023:55). Adapun menurut pendapat (Fadilah et al., 2023) media pembelajaran adalah alat yang berguna untuk mendukung lancarnya proses pembelajaran sehingga lebih efisien dan optimal. Saat ini guru mengajar tidak hanya menggunakan papan tulis dan buku saja, akan tetapi banyak jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pada saat sekarang ini seperti, media audio, media visual, dan media audiovisual.

Menurut (Batubara, 2020:4) media pembelajaran merupakan segala bentuk benda dan alat yang mendukung proses pembelajaran. Misalnya, meja merupakan sarana pembelajaran, akan tetapi meja bisa dikatakan sebagai media pembelajaran jika digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar. Begitu juga dengan benda-benda asli dan benda-benda yang dibuat serta dipersiapkan khusus untuk membantu kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di kelas, dapat membantu guru dalam menyampaikan materi serta menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif dan kondusif sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan tidak jenuh saat pembelajaran berlangsung.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat perantara yang berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta dapat

mempermudah siswa dalam memahami serta memperoleh pengetahuan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Pagarra et al., 2022:21), diantaranya:

- 1) Media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi, sehingga dapat mempercepat serta meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan memusatkan perhatian siswa, serta mendorong hubungan yang lebih aktif antara siswa dan lingkungan belajarnya.
- 3) Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
 - a) Objek atau benda yang berukuran terlalu besar untuk ditampilkan secara langsung di kelas, dapat digantikan dengan gambar, foto, slide, film, realita, radio, atau model.
 - b) Objek atau benda yang terlalu kecil dan sulit dilihat oleh mata dapat disajikan menggunakan mikroskop, film, slide atau gambar.
 - c) Peristiwa langka yang terjadi di masa lalu atau hanya terjadi dalam rentang waktu puluhan tahun dapat disajikan melalui rekaman video, foto, atau film, serta penjelasan verbal.
 - d) Objek atau proses yang sangat kompleks seperti peredaran darah, dapat dijelaskan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e) Percobaan atau kejadian yang berpotensi membahayakan dapat dilakukan melalui simulasi seperti komputer, film dan video.

- f) Fenomena alam, seperti letusan gunung berapi, atau proses yang berlangsung dalam waktu yang lama seperti transformasi dari kepompong menjadi kupu-kupu, dapat ditampilkan dengan teknik rekaman seperti *time-lapse* dalam film, video, slide atau simulasi komputer.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan dan informasi, memusatkan perhatian siswa, memotivasi belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta membuat proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut pendapat (Kusuma et al., 2023:26) menyebutkan bahwa fungsi media pembelajaran, adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan: Media pembelajaran membantu menyampaikan pesan dengan lebih jelas, sehingga siswa bisa lebih mudah memahaminya. Misalnya, dapat membantu menjelaskan konsep atau materi yang dianggap sulit maka guru bisa menggunakan media seperti gambar, diagram, atau video agar terlihat lebih jelas.
- 2) Menambah pengalaman belajar: Media pembelajaran dapat memperdalam pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, siswa dapat belajar dengan menggunakan cara yang lebih bervariasi sehingga terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.
- 3) Memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif: Media interaktif dapat membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Meningkatkan daya ingat informasi: Media yang efektif digunakan dalam pembelajaran dapat membantu siswa memperoleh lebih banyak informasi.

- 5) Meningkatkan keterlibatan siswa: Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
- 6) Meningkatkan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis: Media pembelajaran yang efektif digunakan saat pembelajaran dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah dengan menggunakan pemikiran yang kritis.
- 7) Meningkatkan kreativitas: Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dengan menyajikan inspirasi atau contoh yang menarik.
- 8) Membantu pengajar dalam menyesuaikan pembelajaran: Media pembelajaran memungkinkan guru dapat menyesuaikan proses belajar sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.
- 9) Membantu pengajar dalam mengevaluasi pembelajaran: Media pembelajaran dapat membantu guru menilai proses belajar dengan menyediakan indikator yang jelas tentang bagaimana siswa memahami materi.
- 10) Membantu pembelajaran jarak jauh: Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu mengatasi masalah waktu dan komunikasi saat belajar jarak jauh.
- 11) Menyediakan fleksibilitas dalam pembelajaran: Pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam memilih cara belajar dan mengakses informasi.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa ada beberapa fungsi dari media pembelajaran diantaranya yaitu, dapat memperjelas pesan yang disampaikan, memperkaya pengalaman belajar, memfasilitasi pengalaman belajar aktif, meningkatkan daya ingat informasi, meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan kreativitas, meningkatkan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis, membantu pengajar dalam menyesuaikan pembelajaran, menyediakan fleksibilitas dalam

pembelajaran serta membantu evaluasi, dan membantu pembelajaran jarak jauh.

d. Peran Media Pembelajaran

Media dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berperan untuk mentransfer dan menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima. Contohnya, video, televisi, materi cetak, komputer, dan infrastruktur dianggap sebagai media karena berperan dalam menyampaikan pesan dalam konteks pembelajaran (Yaumi, 2018).

Peran media dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021:19) diantaranya:

- 1) Alat untuk memperjelas materi pembelajaran pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran.

Dalam hal ini media berfungsi sebagai alat yang membantu guru dalam menjelaskan materi, sehingga penyampaian pembelajaran menjadi lebih jelas dan tidak hanya menggunakan penjelasan secara lisan.

- 2) Alat untuk membahas atau menimbulkan masalah yang akan dipelajari lebih jauh oleh para siswa selama proses belajar.
- 3) Sumber belajar bagi siswa

Media berisi materi pembelajaran yang dapat dipelajari oleh siswa, baik secara perorangan maupun berkelompok, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih mandiri dan kolaboratif.

Dari pemaparan peran media pembelajaran di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai sumber belajar/sumber informasi bagi siswa, pemantik diskusi, serta media interaktif yang

mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Animasi berasal dari kata “animation” yang dalam bahasa Inggris “*to animate*” yang berarti menggerakkan. Secara sederhana dapat didefinisikan sebagai menggerakkan gambar atau objek yang diam. Dengan demikian, animasi dapat didefinisikan sebagai rangkaian gambar atau objek yang bergerak secara berurutan untuk menyajikan suatu proses tertentu (Huda Asrul, 2021). Animasi tidak hanya memberi kesenangan bagi siswa, tetapi juga dapat merangsang imajinasi, meninggalkan kesan yang mendalam dalam ingatan, serta memiliki daya tarik yang lebih kuat dalam menarik perhatian, mempengaruhi sikap, dan perilaku siswa (Handayani et al., 2020). Jadi, animasi adalah serangkaian gambar yang dibuat menjadi bergerak untuk menciptakan suatu ilusi.

Video animasi merupakan media berupa kartun, film, gambar, boneka, atau bentuk lainnya yang diproses melalui teknik fotografi sehingga menciptakan ilusi gerakan yang tampak hidup, membuatnya menarik dan tidak membosankan untuk ditonton (Maulana & Muliana, 2020). Selaras dengan pandangan tersebut, video animasi menampilkan gambar-gambar yang menarik, berwarna, dan dapat bergerak seperti makhluk hidup, sesuai dengan karakter yang ditampilkan, serta dilengkapi dengan elemen suara (Qorinasari, 2020: 172).

Menurut (Prayudha, 2022:180) dalam bukunya, mengatakan bahwa video animasi merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menarik perhatian siswa dengan menyajikan materi secara lengkap, serta membantu mereka memahami konsep yang sulit. Video animasi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan gambar visual, karena informasi

yang disampaikan melalui video animasi lebih konkret dan mudah diterima oleh audiens (Rahmatunnida et al., 2020). Hal ini didukung dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Candra Dewi & Negara, 2021) menyatakan bahwa penggunaan video animasi selama proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka.

Dapat disimpulkan bahwa, video animasi merupakan media pembelajaran yang menampilkan gambar atau objek yang bergerak dibuat dari serangkaian frame dalam waktu tertentu, sehingga menciptakan ilusi gerakan yang tampak hidup serta dilengkapi dengan suara, seperti percakapan atau efek suara. Video animasi bentuknya bisa berupa kartun, film, gambar, dengan warna yang cerah dan gerakan sesuai dengan karakter sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Karakteristik Video Animasi

Menurut (Widyawardani & Maureen, 2021) menjelaskan bahwa video animasi memiliki karakteristik berupa media yang dirancang dengan susunan tampilan yang seimbang untuk menarik perhatian siswa secara visual. Media ini menggabungkan elemen gambar, audio, dan video animasi untuk mempermudah penyampaian materi dan visualisasi konsep. Penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang melibatkan tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi memiliki karakteristik yang menarik yaitu menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar dan bersuara, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran.

c. Kelebihan Video Animasi

Adapun kelebihan dari video animasi menurut (Nurafifah et al., 2022) yaitu:

- 1) Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.

- 2) Meningkatkan minat siswa untuk belajar.
- 3) Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Menurut (Mauliana et al., 2022) kelebihan yang dimiliki video animasi diantaranya adalah gabungan audio, visual, dan teks sehingga dapat disesuaikan dengan kondisi siswa. Hal ini menjadikan video animasi sebagai media yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun beberapa kelebihan dari video animasi lainnya yaitu (1) media video animasi yang mampu menarik minat siswa, (2) menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta (3) video animasi yang dikemas dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran secara menyeluruh (Laelasari et al., 2024).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran yaitu membuat penyampaian materi lebih cepat dan praktis, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa, serta dapat menarik perhatian siswa saat belajar.

d. Kekurangan Video Animasi

Selain memiliki keunggulan, video animasi juga memiliki kelemahan seperti yang dikemukakan oleh (Mashuri & Budiyono, 2020) terdapat beberapa kekurangan video animasi yaitu, pembuatan video animasi menggunakan software seperti *Animaker* memiliki beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan akan alat khusus untuk menciptakan media pembelajaran berbentuk video animasi, serta memerlukan kapasitas penyimpanan dan memori yang cukup besar. Selain itu, dibutuhkan keahlian khusus untuk menghasilkan video animasi yang berkualitas.

Dalam penggunaannya, media video animasi juga memiliki beberapa kekurangan, baik dalam proses pembuatannya maupun penerapannya antara lain sebagai berikut: 1) terbatasnya alat pendukung saat proses produksi, 2) kurangnya pengetahuan atau

keterampilan dalam membuat video animasi, dan 3) tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan sepenuhnya dalam bentuk video animasi. Biasanya hanya bagian-bagian tertentu atau poin-poin utama dari materi yang dapat dikemas menjadi video animasi yang menarik perhatian dan memotivasi siswa.

e. Manfaat Video Animasi

Berikut ini manfaat penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran menurut (Laelasari et al., 2024) yaitu:

- 1) Video animasi mempermudah siswa dalam memahami konsep atau materi yang kompleks, berkat sifatnya yang fleksibel.
- 2) Video animasi mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran di kelas secara lebih efektif.
- 3) Video animasi mampu meningkatkan tingkat kepuasan dan keberhasilan siswa dalam belajar.
- 4) Penggunaan media video animasi dapat mengoptimalkan hasil belajar, memperbaiki sikap, dan memperbaiki metode belajar, sehingga siswa merasa lebih puas dan sukses dalam pembelajaran.

Manfaat penggunaan video animasi menurut (Candra Dewi & Negara, 2021) meliputi: (1) menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus siswa, (2) membuat penyajian lebih menarik selama proses pembelajaran, (3) mempermudah penyusunan materi pembelajaran, (4) membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, dan (5) mampu menjelaskan konsep yang dianggap sulit.

Berdasarkan beberapa pemaparan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi sangat membantu dalam proses pembelajaran karena dapat menarik perhatian siswa, membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami, serta membantu guru menyampaikan pelajaran dengan lebih efektif. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan pemahaman siswa.

3. Aplikasi *Doratoon*

a. Pengertian *Doratoon*

Doratoon adalah sebuah software berbasis web (*doratoon.com*) yang menawarkan berbagai fitur seperti animasi kartun, transisi, audio, dan lainnya, baik secara gratis maupun berbayar (Darmawan et al., 2023). *Doratoon* adalah sebuah platform online untuk menciptakan animasi yang memudahkan pengguna dalam membuat video animasi dengan cepat dan sederhana. Platform ini menyediakan berbagai fitur, termasuk karakter yang bisa disesuaikan, latar belakang, musik, dan efek suara. Pengguna dapat menghasilkan berbagai jenis video animasi, mulai dari presentasi bisnis, video edukasi, hingga konten hiburan. Dengan antarmuka yang mudah digunakan dan alat yang intuitif, *Doratoon* sangat cocok untuk semua tingkat keahlian, mulai dari pemula hingga profesional (Bahri et al., 2024).

Doratoon adalah platform inovatif yang memudahkan pembuatan video animasi dengan cara yang praktis dan efisien. Platform ini menyediakan berbagai fitur dan elemen yang dapat diakses, baik secara gratis maupun melalui versi berbayar untuk memenuhi kebutuhan pengguna kreatif. Dengan menggunakan *Doratoon*, pengguna dapat membuat video yang menarik dengan menambahkan berbagai elemen seperti animasi objek, gerakan tulisan tangan, serta efek transisi yang dinamis (Dimiyati et al., 2023).

Menurut (Fakhrunnisaa et al., 2023), *Doratoon* merupakan aplikasi yang dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline* untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. *Doratoon* merupakan aplikasi animasi yang memiliki berbagai fitur, seperti animasi yang memiliki suara dan dapat bergerak sehingga akan menciptakan suasana baru saat menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut (Sunarti, 2023:167) dalam bukunya mengemukakan bahwa, *Doratoon* adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat video animasi explainer 2D dengan mudah. Aplikasi ini mendukung pengguna membuat animasi atau kartun gratis tanpa perlu mengunjungi situs web lain, membuatnya lebih mudah digunakan. Dengan berbagai template menarik yang tersedia, pengguna dapat membuat video animasi sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan menggunakan aplikasi *Doratoon*, siswa tidak akan merasa bosan karena pembelajaran menjadi lebih menarik (Ida Yanti et al., 2023).

Dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *Doratoon* merupakan perangkat lunak berbasis web yang bisa diakses secara gratis dan berbayar dilengkapi dengan berbagai fitur, elemen serta karakter animasi yang bisa disesuaikan dengan *background*, musik dan efek suara agar dapat membuat video animasi menjadi lebih interaktif dan menarik.

b. Kelebihan *Doratoon*

Menurut (Rahayu et al., 2023) kelebihan dari aplikasi *Doratoon* adalah materi dapat disajikan dengan cara yang lebih interaktif, menggunakan media yang fleksibel sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, media animasi seperti *Doratoon* sangat menarik, sehingga mampu meningkatkan kualitas animasi yang dihasilkan.

Aplikasi *Doratoon* memiliki beberapa keunggulan diantaranya:

- 1) Dapat diakses oleh pengguna secara gratis melalui web <https://www.doratoon.com/>
- 2) Menyediakan fitur yang lengkap.
- 3) Video yang dihasilkan tersedia dalam kualitas Full HD, HD, hingga SD, dengan durasi yang dapat mencapai waktu yang panjang.

- 4) Memiliki karakter animasi yang menarik dan dapat bergerak.
- 5) Memiliki beberapa template sehingga tidak butuh waktu yang lama dalam pembuatannya.
- 6) Dengan menggunakan aplikasi *Doratoon* pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kondusif bagi siswa karena melalui video animasi dan game edukatif.
- 7) Dapat digunakan untuk membuat iklan, video edukasi, presentasi ppt, video animasi teks, dan lainnya.
- 8) Praktis penggunaannya.
- 9) Bersifat fleksibel, sehingga dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

c. Kekurangan *Doratoon*

- 1) Tidak dapat diakses secara *offline*.
- 2) Terdapat fitur- fitur berbayar merek Pro.
- 3) Dapat menghabiskan banyak kuota internet.
- 4) Membutuhkan jaringan internet yang stabil.
- 5) Menggunakan *watermark* *Doratoon*.

d. Langkah-Langkah *Doratoon*

Langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Doratoon* menurut (Sunarti, 2023) adalah sebagai berikut:

1. Memilih *Template*

Aplikasi *Doratoon* dapat digunakan secara gratis dengan memilih *template* yang dapat diakses tanpa biaya. Pengguna dapat memulainya dengan mengklik **Free** yang terletak di bagian atas tampilan aplikasi. Setelah opsi tersebut dipilih, semua *template* gratis akan ditampilkan. Jika *template* yang tersedia masih bersifat umum dan pengguna menginginkan *template* dengan konteks pendidikan, pengguna dapat memilih kategori **Education** yang ada di bagian kanan layar.

Setelah mendapatkan *template* yang tepat, klik tombol **Edit** untuk mulai mengedit video. Tombol Edit ini akan muncul

pada tampilan *template* yang dipilih. Akan tetapi, jika pengguna ingin melihat terlebih dahulu hasil akhir dari *template* tersebut sebelum melakukan pengeditan, bisa memilih opsi **Preview** yang berada di sebelah tombol Edit. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. 1 Tampilan untuk Memulai Pengeditan

2. Merubah atau Menambah Teks

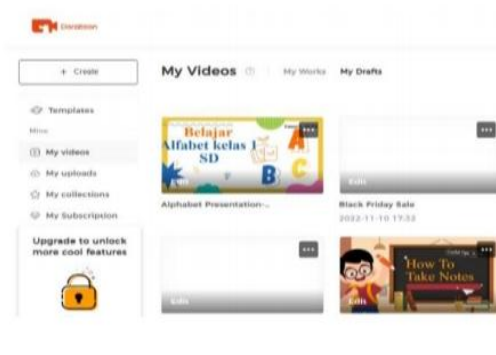
Teks pada *template* sudah tersedia, tetapi pengguna masih bisa mengubah dan menyesuaikannya dengan judul yang diinginkan. Untuk mengubah teks, yaitu pengguna hanya perlu mengklik bagian teks yang ingin diubah, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2. 2 Tampilan untuk Mengedit Teks

Jika pengguna ingin menambahkan teks tambahan, langkah pertama yang bisa dilakukan adalah mengklik menu **Teks** di sisi kiri tampilan aplikasi. Sebagai alternatif, pengguna bisa menyalin teks yang sudah ada dengan cara klik kanan lalu pilih **Copy**, kemudian menempelkannya menggunakan **Paste**. Slide

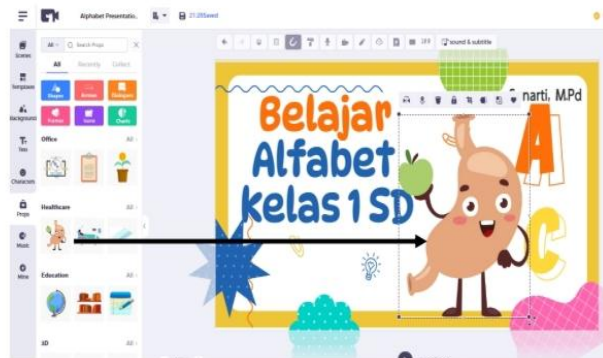
yang tersedia dilengkapi dengan animasi menarik, sehingga memudahkan pengguna dalam membuat video secara cepat dan praktis, agar pengguna bisa lebih fokus dalam menyusun isi materi di setiap slide. Jika proses pengeditan video belum selesai dan ingin menghentikannya untuk sementara waktu, cukup klik tombol **Save** di bagian atas layar. Dengan cara ini, hasil pengeditan akan tersimpan otomatis sebagai draf dan bisa dilanjutkan lagi. Pengguna bisa melanjutkan pengeditan dengan membuka menu **My Videos** di sisi kiri tampilan awal aplikasi, lalu memilih opsi **My Drafts**, seperti diperlihatkan pada gambar berikut.



Gambar 2. 3 Tampilan Draft yang Sudah Diedit

3. Menambah Karakter atau Animasi

Dengan menggunakan banyak karakter atau animasi, tampilan video animasi akan menjadi lebih menarik. Animasi ini biasanya menggunakan gambar 3 dimensi yang dapat dilihat dan digerakkan. Pada aplikasi *Doratoon*, tersedia berbagai pilihan karakter dan gambar menarik yang bisa disesuaikan dengan topik video. Untuk menambahkannya, pengguna cukup memilih menu **Characters** atau **Props**, lalu klik gambar yang diinginkan agar otomatis muncul di halaman pengeditan. Seperti gambar berikut ini.

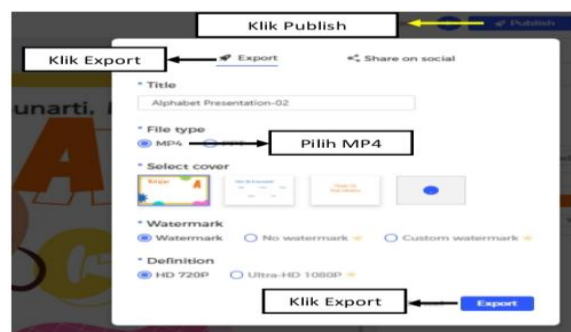


Gambar 2. 4 Tampilan Penambahan Karakter pada Aplikasi *Doratoon*

Pengguna dapat mengubah ukuran gambar dengan cara menarik sudut gambar. Pemilihannya sebaiknya disesuaikan dengan topik agar visual dan tema selaras serta tidak mengganggu siswa. Hindari penggunaan gambar yang berlebihan, karena hanya berfungsi sebagai pemanis, sementara itu fokus utama tetap pada penyampaian materi.

4. *Export Video* sebelum *Download*

Sebelum video diunduh, pengguna perlu mengekspornya ke format MP4. Video yang telah diekspor akan otomatis tersimpan di *My Video*. Proses ini dilakukan dengan mengklik *Publish* di kanan atas, lalu memilih *Export*, pilih format MP4, dan klik *Export* di bagian bawah.

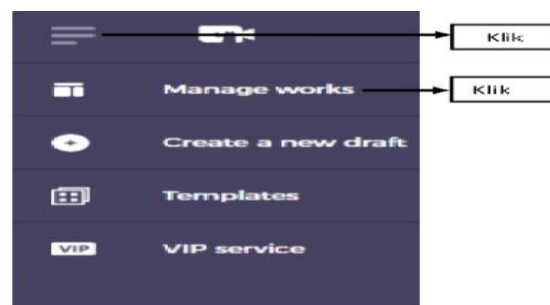


Gambar 2. 5 Tampilan *Export Video* pada Aplikasi *Doratoon*

Jika video telah diekspor maka bisa dicek melalui *My Video*, lalu diunduh ke perangkat (laptop atau komputer). Setelah diunduh, video siap dibagikan kepada siswa atau pihak lain.

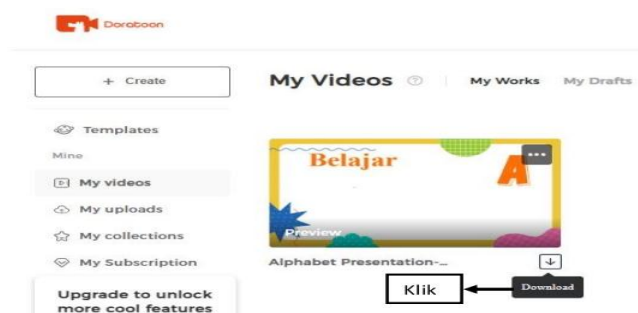
5. Mendownload Video kedalam Perangkat

Proses pengunduhan di *Doratoon* adalah langkah terakhir dalam pembuatan video animasi. Pertama pengguna harus membuka menu *My Video* lalu klik *My Work*. Untuk mengakses *My Video*, kembali ke tampilan awal dengan mengklik ikon garis 3 di kiri atas, lalu pilih *Manage Works*. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. 6 Menu untuk Kembali ke Tampilan Awal

Setelah mengikuti langkah pada Gambar 2.6, tampilan akan kembali ke halaman awal yang sebelumnya telah dijelaskan. Dari sini, klik *My Video*, lalu pilih *My Work*. Pada video yang telah diekspor, klik ikon panah kecil di sudut kanan, kemudian pilih *Download* untuk memulai proses penyimpanan video ke perangkat.



Gambar 2. 7 Menu untuk Mendownload Video Animasi

4. Nilai Religius

a. Pengertian Nilai Religius

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, nilai berupa hal-hal penting atau berguna bagi kemanusiaan. Nilai adalah suatu keyakinan yang menjadi dasar dalam menentukan tindakan, yang berpengaruh terhadap makna kehidupannya dimasa depan serta menjadi bahan pertimbangan dalam mencapai tujuan (Zainudin, 2020). Nilai (*value*) adalah pedoman dalam bertindak dan bersikap yang berasal dari dalam diri seseorang. Nilai mencerminkan prinsip-prinsip yang membimbing cara seseorang menjalani hidup dan membuat keputusan. Sejak masa kanak-kanak, nilai-nilai pertama kali diajarkan oleh orang tua, kemudian diperkuat melalui interaksi dengan teman, guru, dan lingkungan sekitar (Suprapno, 2023:35).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), religius berarti suatu hal yang berkaitan dengan religi atau keagamaan. Religius merupakan sebuah kepatuhan kepada ajaran agama yang dianutnya baik dalam bersikap dan berperilaku. Religi, berasal dari bahasa Latin "*religio*", bahasa Inggris "*religion*", dan bahasa Arab "*al-diin*", yang berarti agama. Sementara itu, religiusitas adalah keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa beserta ajaran-ajaran tentang ibadah dan kewajiban yang berkaitan dengan keyakinan tersebut (Suprapno, 2023:16).

Menurut (Rosyidi, 2024), nilai religius merupakan nilai-nilai yang ada pada diri seseorang dan berasal dari keyakinan mereka terhadap Tuhan serta kepatuhan terhadap ajaran agama yang dianutnya baik dalam sikap maupun perilaku. Nilai-nilai religius berasal dari aturan syari'at Tuhan (ke- agama- an) untuk mengatur seluruh aspek kehidupan manusia, dan dapat membentuk

sikap dan tingkah laku manusia yang bersumber dari ajaran- ajaran agama.

Nilai religius merupakan kumpulan prinsip moral, keyakinan, dan ajaran yang berlandaskan ajaran agama yang mempengaruhi perilaku serta tindakan individu atau kelompok dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai ini mencakup berbagai konsep yang membimbing manusia untuk menjalani hidup sesuai dengan nilai-nilai agama, seperti kejujuran, keadilan, kasih sayang, serta rasa hormat terhadap sesama makhluk hidup (Lazuardi et al., 2024). Nilai religius adalah nilai yang bersumber dari ajaran agama yang diyakini oleh seseorang dan diterapkannya dalam kehidupan sehari-harinya (Zanki, 2021:26).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai religius adalah nilai yang berkaitan dengan keyakinan terhadap Tuhan dan ajaran agama yang dapat membentuk sikap dan tingkah laku manusia. Nilai religius sangat penting diintegrasikan dalam proses pembelajaran supaya menghasilkan siswa yang memiliki akhlak baik.

b. Nilai Religius Ruhul Jihad

Adapun menurut M. Faturrahman (Suprapno, 2023:22) macam-macam nilai religius terbagi menjadi 5 yaitu, sebagai berikut: 1) nilai ibadah, 2) Nilai ruhul jihad, 3) Nilai akhlak dan disiplin, 4) Nilai keteladanan, 5) Nilai amanah dan ikhlas. Video animasi yang dikembangkan yaitu berbasis nilai religius ruhul jihad.

M. Faturrahman (Suprapno, 2023:22) nilai ruhul jihad adalah semangat yang mendorong manusia untuk bekerja atau berjuang dengan sepenuh hati yang didasarkan pada tujuan hidup manusia, yaitu menjaga hubungan dengan Allah (*Hablumminallah*), sesama manusia (*Hablumminannas*), dan alam semesta (*Hablum minal-alam*). Dengan komitmen pada ruhul jihad, setiap individu

diharapkan dapat mengaktualisasikan diri dan melaksanakan pekerjaan dengan penuh perjuangan dan usaha yang maksimal. Salah satu bentuk nyata dari semangat ini adalah mencari ilmu, yang menjadi wujud *jihadunnafsi*, yaitu upaya melawan kebodohan dan kemalasan. Menurut (Wahid & Riyani, 2021), nilai ruhul jihad adalah semangat atau dorongan kuat untuk berusaha dengan sungguh-sungguh dalam mengerahkan seluruh potensi dan kemampuan yang dimiliki, baik melalui ucapan, harta, tenaga, maupun cara lainnya demi berjuang di jalan Allah SWT.

Nilai ruhul jihad menjadi landasan dalam video animasi yang dikembangkan karena sesuai dengan materi yang dibahas yaitu keragaman budaya Indonesia. Nilai ruhul jihad dikaitkan dengan materi rumah adat, pakaian adat, dan tarian adat. Contoh penerapan nilai ruhul jihad pada materi keragaman budaya Indonesia adalah *hablumminallah* (menjaga hubungan dengan Allah) dengan cara berdoa sebelum belajar materi keragaman budaya Indonesia, *hablumminannas* (menjaga hubungan dengan manusia) dengan cara saling menghormati dan bekerja sama dengan teman yang berbeda daerah dan suku, dan *hablumminal 'alam* (menjaga hubungan dengan alam) dengan cara tidak membuang sampah saat mengunjungi rumah adat. Hal ini sesuai dengan definisi yang ada pada nilai ruhul jihad yang berdasarkan pada tujuan hidup manusia. Peneliti juga menambahkan dalil alqur'an surat al-hujurat ayat 13 beserta maknanya terkait materi keragaman budaya Indonesia.

Oleh karena itu, dengan menerapkan nilai ruhul jihad pada video animasi diharapkan bahwa siswa mampu menjaga hubungannya dengan Allah, menjaga hubungan dengan manusia terutama dengan teman sebaya serta menjaga hubungan dengan alam semesta.

c. Indikator Nilai Ruhul Jihad

Pada Profil Pelajar Pancasila yang pertama yaitu beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia memiliki keterkaitan erat dengan nilai religius. Siswa yang memiliki nilai religius dan berakhlak mulia, akan melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai warga negara yang baik. Bahasa lainnya adalah nasionalis-religius. Sebagaimana menurut (Alanur & Masyitoh, 2020) bahwa sebagai negara yang berlandaskan agama, sila pertama Pancasila menekankan pentingnya karakter nasionalis-religius sebagai upaya meningkatkan kesadaran dan pemberdayaan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Dalam pelaksanaannya, hal ini bertujuan untuk memperkuat, memperkokoh eksistensi dan kelangsungan hidup bangsa.

Beberapa indikator nilai ruhul jihad yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari menurut M. Fathurrahman (Suprapno, 2023), diantaranya:

- 1) *Hablumminallah* (Hubungan dengan Allah)
 - a) Selalu berdo'a sebelum dan sesudah belajar.
 - b) Mensyukuri nikmat Allah berupa keragaman budaya Indonesia.
 - c) Disiplin dalam menjalankan ibadah (sholat, puasa, dan lain-lain).
- 2) *Habllumminannas* (Hubungan dengan Manusia)
 - a) Menghargai perbedaan suku, budaya, dan adat istiadat.
 - b) Menunjukkan sikap toleransi dan saling menghormati antar teman.
 - c) Bekerja sama dalam kelompok tanpa membeda-bedakan asal daerah.
 - d) Menghindari perdebatan/pertengkaran yang merusak persaudaraan.

3) *Hablumminal- 'alam* (Hubungan dengan Alam)

- a) Menjaga kebersihan lingkungan sekitar (tidak membuang sampah sembarangan)
- b) Melestarikan budaya dan peninggalan nenek moyang (rumah adat, tarian, pakaian)
- c) Menggunakan sumber daya alam secara bijak tanpa merusaknya.

4) Semangat perjuangan dan ketekunan

- a) Belajar dengan sungguh-sungguh sebagai wujud *jihadunnafsi* (melawan kebodohan dan kemalasan)
- b) Tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan
- c) Gigih dalam menyelesaikan tugas hingga tuntas.

5) Keikhlasan dan kesungguhan

- a) Melakukan amal perbuatan semata-mata karena Allah, bukan karena pujian.
- b) Menjalankan tanggung jawab dengan penuh kesungguhan.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator nilai ruhul jihad dalam kehidupan sehari-hari yaitu hablumminallah (menjaga hubungan dengan Allah), hablumminannas (menjaga hubungan dengan manusia), hablumminal-‘alam (menjaga hubungan dengan alam semesta), semangat perjuangan dan ketekunan, serta keikhlasan dan kesungguhan.

5. Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari pendidikan kewarganegaraan yang berfokus pada pengenalan dan penyusunan materi terkait ideologi Pancasila sebagai bahan ajar. Materi tersebut kemudian diajarkan kepada siswa dengan tujuan membentuk mereka menjadi warga negara yang baik. Dengan demikian,

pendidikan Pancasila dapat dianggap sebagai bentuk pendidikan ideologi di Indonesia (Fakurulloh, 2022).

Menurut (M. F. J. L. Putri et al., 2024) mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Pada dasarnya, semua mata pelajaran di Indonesia terintegrasi dengan Pendidikan Karakter. Oleh karena itu, ketika masyarakat mendengar tentang mata pelajaran Pendidikan Pancasila, seringkali yang terlintas di benak mereka adalah konsep Pendidikan Karakter. Melalui mata pelajaran ini, diharapkan mampu melahirkan individu-individu yang berkarakter, karena sejatinya, sebagai masyarakat Indonesia, kita perlu memiliki karakter yang mencerminkan identitas dan keunikan bangsa.

Menurut (Baehaqi, 2020) mengemukakan bahwa pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kepribadian siswa serta memfokuskan pada pembentukan warga negara yang mampu memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai individu yang berpengetahuan, terampil, berkarakter luhur, dan demokratis.

Pendidikan Pancasila mencakup nilai-nilai karakter Pancasila yang dikembangkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara guna mempersiapkan warga negara yang cerdas dan berbudi pekerti. Pendidikan Pancasila berisi elemen: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan sila Pancasila kepada setiap warga negara, dan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai pedoman untuk mencapai Indonesia emas. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, juga ditekankan

penguatan Profil Pelajar Pancasila yang mencakup enam dimensi utama, yaitu 1) beriman, bertawa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) berkhebinekaan gobal, 3) bergotong royong, 4) mandiri, 5) bernalar kritis, dan 6) kreatif (Dewi, 2022).

Dari beberapa definisi tersebut, ditarik kesimpulan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai ideologi pancasila kepada siswa, agar dapat membentuk warga negara yang berkarakter dan bermoral.

b. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk akhlak serta moral yang mencerminkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai kelompok agama, berperilaku manusiawi, adil, dan beradab. Tujuan lainnya adalah meningkatkan serta mengembangkan kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dan berpartisipasi aktif dalam berbagai bidang (Novitasari et al., 2024).

Menurut (Aryani et al., 2022) terdapat beberapa tujuan Pendidikan Pancasila diantaranya yaitu:

- 1) Menguatkan Pancasila sebagai dasar falsafah negara dan ideologi bangsa melalui pengaktualisasian kembali nilai-nilai dasar Pancasila sebagai pedoman utama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 2) Memberikan pemahaman yang mendalam dan kesadaran terhadap jiwa serta nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila sebagai warga negara Indonesia, dan bagaimana nilai-nilai ini dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- 3) Menciptakan generasi penerus yang mampu mengkaji dan menyelesaikan berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat melalui

pendekatan pemikiran yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

- 4) Menumbuhkan sikap mental yang menghargai nilai-nilai ketuhanan, kemanusiaan, cinta tanah air, dan persatuan bangsa, serta mendorong penguatan masyarakat madani yang demokratis, adil, dan bermartabat berdasarkan Pancasila, agar dapat menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi di dalam dan luar negeri Indonesia.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter siswa yang beriman, bermoral dan cinta tanah air, serta mampu memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

c. Karakteristik Pendidikan Pancasila

Menurut (Haq, 2022), Pendidikan Pancasila memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

- a. Inisiatif ini bertujuan menjadi sarana dalam meningkatkan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dengan tujuan untuk mendorong individu yang demokratis, dan bertanggung jawab serta dapat memberikan kontribusi positif bagi kemajuan bangsa Indonesia.
- b. Sebuah platform pendidikan dirancang untuk membentuk siswa menjadi individu yang memiliki identitas kebangsaan yang kokoh serta kecintaan yang mendalam terhadap tanah air. Platform ini mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai pancasila, UUD 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen persatuan dan kesatuan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).
- c. Wadah untuk menumbuhkan semangat gotong-royong, rasa kekeluargaan, dan keadilan sosial yang berlandaskan nilai-nilai

pancasila dengan tujuan mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa dalam keberagaman yang harmonis sesuai dengan semangat Bhinneka Tunggal Ika.

- d. Fokus Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk karakter siswa mengembangkan kecerdasan, serta membimbing mereka agar menjadi warga negara yang berwawasan kebangsaan dan menjadi teladan. Proses ini mencakup penguatan integrasi antara sikap, keterampilan dan pengetahuan.
- e. Fokus utama Pendidikan Pancasila adalah membimbing dan mengembangkan siswa agar menjadi pemimpin masa depan Indonesia yang berintegritas, cerdas, dan bertanggung jawab.

B. Penelitian Relevan

Sebagai pendukung penelitian ini, berikut penelitian relevan yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Fauziah & Ninawati, 2022) yang berjudul **“Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Video Animasi Berbasis Doratoon yang dirancang untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi memenuhi kriteria valid. Hal ini dibuktikan dengan persentase rata-rata 97% untuk ahli materi, persentase rata-rata 81% untuk ahli media dan persentase rata-rata 91% respon siswa.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pengembangan 4D, produk yang dikembangkan dengan *software* yang sama yaitu *doratoon*. Sasaran terhadap penelitian ini ialah SD, sama-sama meneliti pembelajaran pendidikan pancasila. Perbedaannya terletak pada materi pembelajaran yang dibahas, dimana penelitian ini mengangkat materi “ Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi”, sedangkan penelitian yang dilakukan fokus pada materi “Keragaman Budaya

Indonesia”. Penelitian yang dilakukan mengembangkan video animasi berbasis nilai religius. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas III SD, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada siswa kelas V SD.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Dhiyaa’ulhaq & Nashoih, 2023) yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Doratoon Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Islam Cendekia Harapan Denanyar Jombang”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Video Animasi Berbasis Doratoon yang dikembangkan valid untuk digunakan untuk pembelajaran secara publik untuk individu maupun kelompok. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validasi dari penilaian ahli materi sebesar 84%, dan penilaian ahli media sebesar 69% serta hasil penilaian angket untuk siswa memperoleh nilai 88%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama mengembangkan produk video animasi menggunakan *Doratoon*. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan model penelitian Borg & Gall, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan model 4D. Sasaran penelitian ini ialah SMP, sedangkan sasaran dari penelitian yang dilakukan adalah SD. Mata pelajaran yang dibahas pada penelitian ini adalah sejarah kebudayaan islam, sedangkan mata pelajaran yang dibahas pada penelitian yang dilakukan adalah Pendidikan Pancasila. Penelitian yang dilakukan mengembangkan video animasi berbasis nilai religius.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Maharani et al., 2024) yang berjudul **”Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Doratoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Doratoon sangat valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan uji validasi dengan rata-rata presentase 81,87%

oleh ahli materi, rata-rata presentase 87,11 % oleh ahli media. Tingkat kepraktisan melalui angket respon guru mencapai 88,33%, dan angket respon siswa mencapai 85,20%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pengembangan 4D, produk yang dikembangkan dengan *software* yang sama yaitu *doratoon*. Perbedaannya adalah penelitian ini membahas materi “Sistem Pernapasan Manusia”, sedangkan penelitian yang dilakukan membahas materi “Keragaman Budaya Indonesia”. Penelitian yang dilakukan mengembangkan video animasi berbasis nilai religius. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 23 Pontianak, sedangkan penelitian yang dilakukan subjeknya yaitu siswa kelas V SDN 25 Tambangan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Rehdaya & Tyas, 2024) yang berjudul ***“Development of Doratoon-Based Animation Audio Visual Media to Improve Cognitive Learning Outcomes in Science Teaching Materials”***. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Audio Visual Animasi yang dikembangkan layak dan efektif digunakan serta dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validasi dengan rata-rata presentase 86,9% oleh ahli media dan rata-rata presentase 86,50% oleh ahli materi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama mengembangkan produk video animasi dengan perangkat lunak *Doratoon*, sasaran terhadap penelitian ini ialah SD. Perbedaannya adalah model yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE, sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan model 4D. Penelitian yang dilakukan mengembangkan video animasi berbasis nilai religius. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada siswa kelas V SDN 25 Tambangan.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (I. Rahmadhani & Fikroh, 2024) yang berjudul ***“Development of Learning Videos on Petroleum Materials Using Dora Toon Web Apps for Class XI High School Students”***. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Video Pembelajaran yang dirancang valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validasi dari ahli materi dengan skor 95%, ahli media 95%, guru kimia 86,06% dan siswa menjawab positif 100%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian dilakukan adalah sama-sama mengembangkan produk berupa video dengan menggunakan web *Doratoon*, model penelitian yang digunakan adalah model 4D. Perbedaannya adalah sasaran penelitian ini ialah SMA, sedangkan penelitian yang dilakukan sarasannya ialah SD. Penelitian ini membahas materi “Minyak Bumi”, sedangkan penelitian yang dilakukan membahas materi “Keragaman Budaya Indonesia”. Penelitian yang dilakukan mengembangkan video animasi berbasis nilai religius.

6. Penelitian yang dilakukan oleh (Fakhrunnisaa et al., 2023) yang berjudul **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Doratoon Materi Sejarah Peradaban Islam SMA”**. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Video Pembelajaran Berbasis Doratoon sangat valid dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji validasi berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 90%, ahli media rata-rata sebesar 83%, dan ahli pembelajaran rata-rata sebesar 91%, serta tingkat kemenarikan rata-rata sebesar 74%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pengembangan 4D, produk yang dikembangkan dengan *software* yang sama yaitu *doratoon*. Perbedaannya adalah Penelitian yang dilakukan mengembangkan video animasi berbasis nilai religius. Selanjutnya, penelitian ini

membahas materi “Sejarah Peradaban Islam”, sedangkan penelitian yang dilakukan membahas materi “Keragaman Budaya Indonesia”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan "*Research and Development*". Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan proses menciptakan suatu produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan yaitu penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian dasar dan terapan. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk. Melalui penelitian, berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan dapat teratasi sehingga pendidikan menjadi lebih inovatif, termasuk penelitian dan pengembangan (R&D) yang dapat dijalankan dan diterapkan.

Menurut (Sugiyono, 2023:395), metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah jenis penelitian yang berfungsi untuk menguji keabsahan serta mengembangkan suatu produk. Proses validasi produk menunjukkan bahwa produk tersebut sudah ada dan penelitian bertujuan untuk menguji keabsahan produk tersebut. Sementara itu, pengembangan produk dapat mencakup inovasi (memperbarui) produk yang sudah ada agar lebih praktis dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada.

Terkait hal ini, peneliti mengembangkan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Keberadaan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bervariasi serta mampu membangkitkan semangat belajar siswa pada pembelajaran pendidikan Pancasila. Hal tersebut, dapat membuat siswa menjadi berpartisipasi lebih aktif di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Define, design, develop, disseminate*) yang dikembangkan oleh Sivasilam Thiagajaran, Dorothy S. Semmel dan Melvyn I. Peneliti menggunakan model 4D ini sebab dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. Model ini dikenal dengan model 4D karena terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Di Indonesia, model 4D dikenal dengan model 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran (Arkadiantika et al., 2020).

Proses penelitian ini diawali dengan tahap pendefinisian (*define*), yang bertujuan untuk identifikasi serta mendefinisikan istilah-istilah yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Tahap ini juga mencakup pengumpulan data terkait produk yang dikembangkan melalui observasi dan wawancara, analisis kebutuhan siswa dan guru serta analisis media yang digunakan dalam pembelajaran, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum (Arkadiantika et al., 2020:31). Tahap selanjutnya, tahap perancangan (*design*) merupakan tahap merancang produk yaitu video animasi menggunakan aplikasi *Doratoon*. Selanjutnya, tahap pengembangan (*develop*) yaitu mengevaluasi produk melalui video animasi menggunakan aplikasi *doratoon* dari segi kevalidan serta kepraktisan. Tahap terakhir, tahap penyebaran (*disseminate*) yaitu penyebaran produk secara terbatas kepada guru-guru yang ada di sekolah tempat penelitian ini dilakukan dan mengupload produk ke youtube.

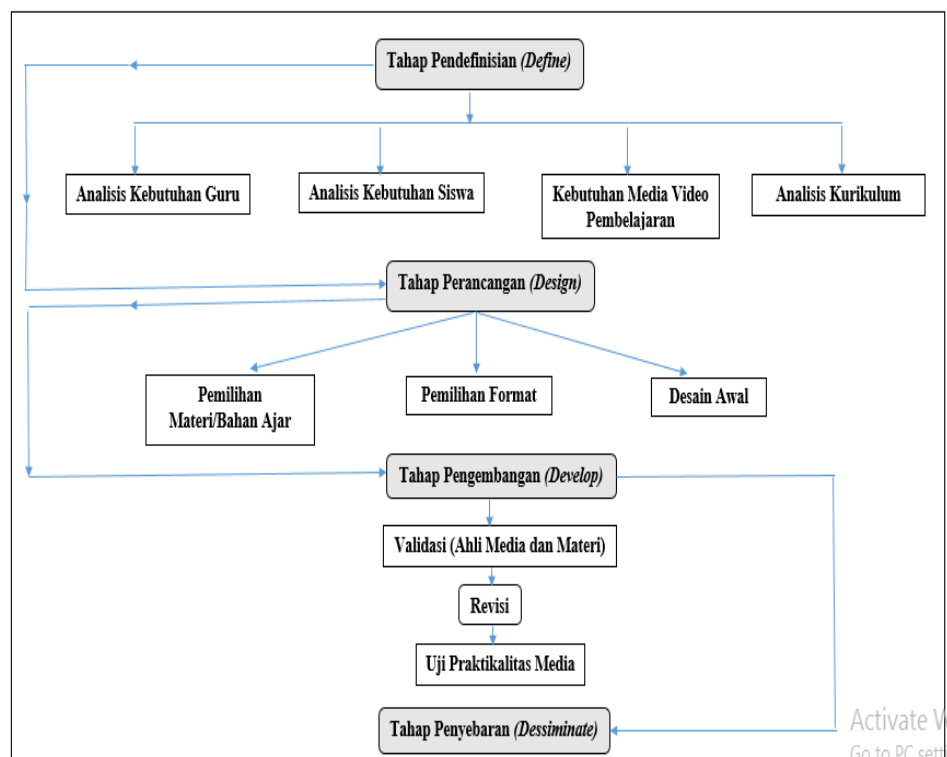
Alasan peneliti memilih menggunakan model 4D dibandingkan dengan model pengembangan seperti model ADDIE, model Borg and Gall, model Dick and Carey serta model lainnya karena model 4D memiliki beberapa keunggulan, yaitu model 4D merupakan model yang hanya terdiri dari 4 tahapan yang relatif sederhana sehingga membutuhkan waktu yang lebih singkat, sedangkan model ADDIE merupakan model

yang memiliki 5 tahapan sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama. Selain itu, model 4D ini juga sering digunakan dalam perancangan media pembelajaran karena dapat membantu menyusun kegiatan yang menarik, sistematis, dan mudah dipahami.

C. Prosedur Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pendidikan pancasila dalam bentuk video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada kelas V SD. Pengembangan suatu media memerlukan langkah-langkah atau prosedur yang tersusun secara sistematis dan terarah. Adapun tahap-tahap pembuatan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* berdasarkan model pengembangan 4D.

Penggunaan model 4D dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 3. 1 Bagan Model Pengembangan 4D

(Sumber: Dimodifikasi dari Thiagarajan, dkk, 1974

dalam (Sudikan et al., 2023))

Berikut adalah tahapan dari model 4D, diantaranya:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti untuk melakukan penelitian. Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk mengetahui dan melihat kondisi sebenarnya di lapangan sehingga peneliti bisa menentukan dan memperoleh permasalahan utama yang dihadapi oleh guru dan siswa pada saat pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 25 Tambangan pada tanggal 13 dan 20 Januari 2025.

Tahap pendefinisian ini terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru dilakukan melalui wawancara dengan guru yang bertujuan untuk memperoleh informasi dan mengetahui permasalahan serta hambatan yang dihadapi oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila di SDN 25 Tambangan.

b. Tahap Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa bertujuan untuk mengetahui kebutuhan belajar siswa dan memahami karakteristik siswa kelas V. Selain itu, analisis berguna untuk mengidentifikasi tantangan yang mereka hadapi selama pembelajaran pendidikan Pancasila. Siswa kelas V di SDN 25 Tambangan memiliki gaya belajar audiovisual, sehingga diperoleh media pembelajaran yang menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam belajar seperti media pembelajaran video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V yang cocok digunakan oleh guru dalam mengajar di kelas, yang disesuaikan dengan karakteristik pada tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

c. Tahap Analisis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tahap ketiga pendefinisian yaitu melakukan analisis media pembelajaran. Analisis ini dilakukan melalui observasi (Aktivitas pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan media konvensional), wawancara (yang dilakukan kepada guru dan siswa terkait penggunaan media di sekolah), dan menganalisis pengaruh dari penggunaan media konvensional pada pembelajaran secara terus-menerus. Analisis ini bertujuan untuk mengkaji media yang saat ini digunakan oleh guru dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Berdasarkan yang peneliti temukan di lapangan, diperoleh bahwa media yang digunakan oleh guru masih bersifat sederhana atau konvensional seperti media gambar, bahan ajar, buku siswa, dan buku pegangan guru. Penggunaan media ini secara berulang-ulang dapat membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang bervariasi sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Oleh karena itu, hal ini dapat dipertimbangkan sebagai faktor pendukung dalam pengembangan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

d. Analisis Karakteristik Siswa

Setelah melakukan observasi dan wawancara di kelas V SDN 25 Tambangan diketahui bahwa siswa di kelas V memiliki karakteristik atau gaya belajar audiovisual. Media yang dibutuhkan untuk meningkatkan semangat dan minat siswa kelas V yaitu media yang bisa dilihat dan didengar oleh siswa, yang mana bisa membuat siswa berpikir secara konkret atau nyata. Salah satu media yang cocok untuk gaya belajar siswa yaitu media video animasi. Sebagaimana yang dikatakan oleh (Afrilia et al., 2022) bahwasanya video animasi lebih mudah dipahami

dibandingkan dengan gambar visual, karena dibuat dengan menggabungkan gambar dan suara yang menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Prayudha, 2022:180) bahwasanya video animasi merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menarik perhatian siswa dengan menyajikan materi secara lengkap, serta membantu mereka memahami konsep yang sulit.

e. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan kurikulum yang digunakan di suatu sekolah agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Analisis kurikulum bertujuan untuk melihat tujuan pembelajaran yang akan dicapai sebagai pedoman dalam membuat produk yang dikembangkan. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa SDN 25 Tambangan tepatnya pada kelas V menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran berbasis teknologi dan media digital, mengintegrasikan dengan profil pelajar Pancasila, pembelajaran berpusat pada siswa dan menekankan pada pengembangan karakter siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila pada fase C yaitu, siswa dapat mengenal keragaman budaya daerah di Indonesia, serta siswa dapat mengetahui contoh penerapan nilai religius ruhul jihad yang berkaitan dengan materi keragaman budaya Indonesia. Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, peneliti ingin mengembangkan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila dengan materi keragaman budaya daerah di Indonesia.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua adalah merancang produk yang dikembangkan. Dalam melakukan perancangan media ini ada beberapa tahap yang dilakukan diantaranya:

- a. Membuat rancangan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila
 - 1) Pemilihan materi/bahan ajar. Pada saat pemilihan materi/bahan ajar akan lebih baiknya memperhatikan tujuan dari pengembangan yang akan dibuat, sehingga produk yang dirancang bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran pada kegiatan belajar. Pada penelitian ini, materi/bahan ajar yang dikembangkan ialah tentang video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan.
 - 2) Pemilihan format. Pemilihan format media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD dan disesuaikan dengan komponen-komponen video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* yang dimuat ialah teks/tulisan, gambar, animasi, audio, dan video.
 - 3) Desain awal
 - a) Langkah pertama adalah kunjungi situs web www.Doratoon.com
 - b) Pengenalan menu pada aplikasi *Doratoon*
 - c) Langkah-langkah membuat video pembelajaran dengan aplikasi *Doratoon* yaitu: memilih template, merubah atau menambah teks, menambah karakter atau animasi, mengimpor image, audio, dan video, menambahkan audio/background suara, export video sebelum download, dan mendownload video kedalam perangkat.
- b. Membuat rancangan instrumen penelitian

- 1) Lembar validasi video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan.
- 2) Lembar angket respon praktikalitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Ada beberapa teknik yang diterapkan dalam tahap pengembangan untuk mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran pendidikan pancasila. Teknik-teknik tersebut meliputi:

a. Validasi Produk

Langkah-langkah validasi bertujuan untuk memastikan bahwa setiap aspek yang perlu diperbaiki dapat diidentifikasi dan disesuaikan secara akurat. Proses validasi dilakukan oleh validator guna memberikan masukan terkait pengembangan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila. Validasi ini dilakukan menggunakan lembar validasi untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan dan validitas. Lembar validasi tersebut diisi oleh 2 Dosen dari UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan 1 orang guru kelas.

b. Praktikalitas

Praktikalitas bertujuan untuk melihat tingkat kepraktisan media video animasi berbasis nilai religius ketika digunakan pada saat proses pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan uji coba untuk mengamati bagaimana video animasi menggunakan aplikasi *Doratoon* diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila yang telah dirancang sebelumnya. Setelah diuji cobakan, kemudian media tersebut dinilai oleh guru dan siswa. Guru diminta untuk

mengajar menggunakan media yang telah divalidasi, angket yang diisi oleh guru merupakan angket respon guru. Selain angket respon guru untuk menguji kepraktisan video animasi ini juga menggunakan angket respon siswa terhadap media video animasi. Lembar angket praktikalitas bertujuan untuk melihat respon guru dan siswa terhadap media video animasi berbasis nilai religius yang dirancang. Penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Peneliti memperkenalkan media video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada siswa kelas V di SDN 25 Tambangan.
- b. Siswa kelas V diminta untuk mengisi angket respons terkait penggunaan media video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan pancasila, agar memperoleh tanggapan serta masukan untuk produk yang dikembangkan.
- c. Setelah data yang diperlukan terkumpul, tahap berikutnya adalah menganalisis hasil data tersebut.

4. Tahap Penyebaran (*Dessiminate*)

Tahap terakhir dari penelitian menggunakan model 4D yaitu tahap penyebaran (*Dessiminate*). Pada tahap ini, media video animasi yang sudah melalui tahap pengembangan dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian disebarakan secara terbatas kepada guru-guru yang ada di sekolah tempat penelitian dan mengupload video animasi ke youtube.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 25 Tambangan yang berjumlah 16 orang, 8 orang perempuan dan 8 orang laki-laki. Pemilihan sekolah uji coba didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan pancasila belum pernah dilakukan oleh guru di sekolah tersebut sebelumnya.
2. Guru di sekolah tersebut memiliki kemampuan untuk melaksanakan proses pembelajaran yang telah dirancang.
3. Adanya respon positif dari pihak sekolah.
4. Lokasi sekolah terjangkau memudahkan melakukan penelitian.
5. Keadaan siswa yang sesuai dengan kebutuhan peneliti.

E. Jenis Data

Penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan dua jenis data, yaitu:

1. Data kualitatif, yaitu data yang mencakup kritik dan pendapat dari para ahli serta hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V SDN 25 Tambangan. Data kualitatif juga meliputi tanggapan, komentar, dan saran dari siswa.
2. Data kuantitatif, yaitu data yang diperoleh melalui pengolahan angka dan rumus. Data ini digunakan untuk mengolah hasil validasi dari validator dalam bentuk angket kelayakan produk, angket kegunaan, serta hasil *pre test* dan *post test* dari siswa.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan utama dari instrument pengumpulan data adalah memperoleh jawaban atas pertanyaan penelitian serta memvalidasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Berikut ini adalah penjelasan mengenai instrument yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Lembar Validasi

Lembar angket validasi digunakan untuk menganalisis data tentang kevalidan media video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* yang sedang dikembangkan. Lembar validasi ini akan diberikan kepada tiga orang validator, dua orang berasal dari Dosen UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan satu orang

guru kelas. Ada satu tolak ukur validasi yang diperlukan, yaitu sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Instrument

Lembar validasi instrument ini berfungsi untuk mengetahui kevalidan setiap angket. Berikut ini adalah kisi-kisi dari validasi instrument.

Tabel 3. 1 Aspek Validitas

No	Aspek	Instrument Pengumpulan Data
1	Aspek Kelayakan Isi/Materi	Lembar Validitas
2	Aspek Kelayakan Kebahasaan	
3	Aspek Kelayakan Penyajian Materi	
4	Aspek Kelayakan Kegrafikan	

Sumber: BSNP dalam (Donasari and Silaban, 2021)

Adapun kisi-kisi dari aspek yang dinilai dari lembar validitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon*, yaitu:

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validitas

No	Aspek	Indikator	Instrumen Pengumpulan Data
1	Aspek Kelayakan Isi/Materi	a. Materi yang disajikan mengenai “Keragaman Budaya Indonesia” yang akurat dan benar. b. Konsep “Keragaman Budaya Indonesia” mampu mendukung tercapainya pembinaan video	

		<p>animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i>.</p> <p>c. Materi “Keragaman Budaya Indonesia” yang disajikan dengan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> mampu memotivasi siswa untuk mengembangkan potensi dirinya.</p> <p>d. Materi “Keragaman Budaya Indonesia” dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>Doratoon</i> yang disajikan memiliki aspek konseptual dan mencakup konsep-konsep utama yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.</p> <p>e. Materi “Keragaman Budaya Indonesia” dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>Doratoon</i> yang disajikan memiliki aspek prosedural yang menyajikan langkah-langkah atau prosedur yang sistematis dan logis sesuai dengan</p>	<p>Lembar Validasi</p>
--	--	---	----------------------------

		<p>konteks pembelajaran.</p> <p>f. Materi “Keragaman Budaya Indonesia” dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi Doratoon yang disajikan memiliki aspek faktual yang mengandung informasi faktual yang akurat, mutakhir dan relevan.</p> <p>g. Materi “Keragaman Budaya Indonesia” dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi Doratoon yang disajikan memiliki aspek metakognitif yang mendorong peserta didik untuk berpikir tentang cara belajar, merefleksikan pemahaman serta mengembangkan strategi belajar secara mandiri</p>	
2	Aspek Kelayakan Kebahasaan	<p>a. Penyajian materi tentang “ Keragaman Budaya Indonesia” dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> menggunakan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa indonesia (EYD).</p> <p>b. Ilustrasi materi “Keragaman Budaya</p>	

		<p>Indonesia” yang digunakan dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> sesuai dengan tingkat perkembangan anak kelas V SDN/MI.</p> <p>c. Bahasa yang digunakan dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> mampu menjelaskan materi “Keragaman Budaya Indonesia” dengan baik.</p> <p>d. Dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> pada penyajian materi “Keragaman Budaya Indonesia” menggunakan bahasa komunikatif dan informatif.</p>	
3	Aspek Kelayakan Penyajian Materi	<p>a. Materi “Keragaman Budaya Indonesia yang disajikan pada video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> menarik (lugas, jelas, berurutan, mudah dipahami, dan interaktif).</p> <p>b. Ilustrasi materi “Keragaman Budaya Indonesia” dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan</p>	

		<p>aplikasi <i>doratoon</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa dan mampu memperjelas materi yang disajikan.</p> <p>c. Penggunaan ilustrasi dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> digunakan untuk memperjelas makna materi “Keragaman Budaya Indonesia” serta tidak mengandung nilai-nilai yang menyimpang.</p> <p>d. Penyajian materi dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> tentang “Keragaman Budaya Indonesia” mampu merangsang berpikir kritis, kreatif, dan inovatif siswa kelas V SD/MI.</p> <p>e. Penyajian materi dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> tentang “Keragaman Budaya Indonesia” mampu menarik dalam tampilan (warna dan jenis huruf).</p>	
4	Aspek Kelayakan Kefrafikan	a. Ukuran video animasi berbasis nilai religius menggunakan	

		<p>aplikasi <i>doratoon</i> sesuai dengan tingkat perkembangan anak kelas V SD/MI tentang materi “Keragaman Budaya Indonesia”.</p> <p>b. Tampilan tata letak pada video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> sesuai dengan perkembangan anak kelas V SD/MI.</p> <p>c. Penggunaan huruf dan ukuran pada video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> pada materi “Keragaman Budaya Indonesia” sesuai dengan tingkat perkembangan usia anak kelas V SD/MI.</p> <p>d. Ilustrasi yang digunakan dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> tentang materi “Keragaman Budaya Indonesia” bisa memperjelas pesan/informasi yang ingin disampaikan.</p>	
--	--	---	--

Sumber: BSNP dalam (Ulumudin et al., 2017)

Berikut ini aspek yang akan divalidasi dari angket instrumen validasi medianya ialah:

Tabel 3. 3 Aspek Validasi terhadap Angket Validitas Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon*

No	Aspek Penilaian	Instrumen
1	Format angket memenuhi bentuk baku penelitian sebuah angket	Lembar Validasi
2	Bahasa yang digunakan a. Kebenaran tata bahasa b. Kesederhanaan tata bahasa	
3	Butir pertanyaan angket a. Pertanyaan angket mudah diukur b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai	

b. Lembar Validasi Analisis Kebutuhan

Lembar validasi analisis kebutuhan digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru, siswa dan kurikulum. Berikut adalah instrumen wawancara dengan guru dan siswa:

Tabel 3. 4 Instrumen Wawancara dengan Guru

No	Daftar Pertanyaan
1	Bagaimana pendapat ibu tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD yang telah diterapkan sekarang ini?
2	Bagaimana bentuk pelaksanaan pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung bu?
3	Apa metode yang biasa digunakan saat pembelajaran bu? Dalam pelaksanaan metode tersebut, media apa saja yang pernah ibu gunakan saat mengajar?
4	Media seperti apa kira-kira yang bisa digunakan untuk karakter siswa kelas V sekarang ini bu, untuk mendukung pembelajaran yang lebih optimal?
5	Bagaimana karakteristik atau gaya belajar siswa kelas V ini bu?

Tabel 3. 5 Instrumen Wawancara dengan Siswa

No	Daftar Pertanyaan
1	Bagaimana perasaanmu setelah belajar tadi?
2	Memang seperti apa pembelajaran yang dilaksanakan tadi?
3	Media seperti apa yang dibutuhkan saat belajar?

Untuk Capaian Pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari modul, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 6 CP dan TP Pendidikan Pancasila

CP	TP
Siswa mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal keragaman budaya daerah di Indonesia. 2. Peserta didik dapat mengetahui contoh penerapan nilai religius ruhul jihad yang berkaitan dengan materi keragaman budaya Indonesia.

c. Lembar Validasi Produk

Lembar validasi produk digunakan untuk melihat kevalidan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *doratoon* yang sudah didesain. Berikut ini adalah kisi-kisi dari instrumen validasi produk:

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Aspek Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> a. Kemudahan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i>. b. Video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i>.
2	Aspek Desain	<ol style="list-style-type: none"> a. Video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> mudah digunakan. b. Video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> tidak memerlukan perlakuan khusus. c. Kejelasan penggunaan media. d. Ketahanan media c. Desain video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> baik dan efektif. d. Detail susunan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi

		<i>doratoon.</i>
--	--	------------------

Sumber: Modifikasi dari (Zaelani et al., 2024)

d. Indikator Lembar Validasi Modul Ajar

Indikator lembar validasi video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* dari segi modul ajar adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Modul

No	Aspek Penilaian	Indikator
1	Kesesuaian Isi	a. Kesesuaian materi yang disajikan dengan topik b. Tujuan materi pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran
2	Bahasa yang digunakan	a. Bahasa yang digunakan dalam modul ajar lebih mudah dipahami. b. Menggunakan tata bahasa yang baku dan komunikatif c. Kesederhanaan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti. d. Penggunaan Bahasa Indonesia sesuai dengan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).
3	Kelayakan Penyajian	a. Kesesuaian modul ajar dengan standar kurikulum. b. Isi modul yang relevan dengan konteks pembelajaran yang sedang berlangsung. c. Modul sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang.
4	Kelayakan Kegrafikan	a. Elemen grafis yang ada dalam modul mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirancang. b. Desain modul yang menarik dan mudah dipahami. c. Elemen grafis yang digunakan relevan dengan materi dan informasi

		yang disampaikan jelas dan akurat.
--	--	------------------------------------

Sumber: Modifikasi dari (Arigiyati et al., 2019)

2. Lembar Praktikalisisasi Video Animasi berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon*

Angket praktikalitas yang digunakan berupa pertanyaan yang diajukan kepada responden (yaitu guru dan siswa). Angket praktikalitas digunakan untuk memperoleh data tentang kepraktisan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *doratoon* yang telah dikembangkan. Angket respon guru dan angket respon siswa merupakan angket praktis yang dikembangkan.

Angket ini diisi dengan menggunakan skala likert yang berkisar antara 1-4 dimana setiap pertanyaan mempunyai pilihan jawaban SS, S, TS, dan STS. Setiap jawaban yang diberikan nilainya berbeda-beda, misalnya standar SS (Sangat Setuju) 4 poin, standar S (Setuju) 3 poin, standar TS (Tidak Setuju) 2 poin, standar STS (Sangat Tidak Setuju) 1 poin (Riza et al., 2020). Berikut aspek-aspek yang diukur dengan angket kepraktisan guru dan siswa sebagai berikut:

Tabel 3. 9 Indikator Angket Respon Guru dan Siswa

Aspek	Metode Pengumpulan Data	Lembar Angket Respon
Kemudahan penggunaan media	Angket Respon	Angket Praktikalitas
Efisiensi waktu pembelajaran		
Manfaat		

(Sumber: (Silvianti & Guspatni, 2022))

Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Angket Respon Guru dan Siswa

No	Indikator	Pernyataan	Instrumen
1	Kemudahan penggunaan media	a. Bahasa yang terdapat dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> materi “Keragaman Budaya Indonesia” mudah saya pahami atau saya	

		<p>mengerti.</p> <p>b. Penggunaan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> pada materi “Keragaman Budaya Indonesia” mudah saya mengerti.</p> <p>c. Saya mengerti dan paham secara keseluruhan isi dari video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> materi “Keragaman Budaya Indonesia”</p> <p>d. Penggunaan huruf dalam video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> tentang materi “Keragaman Budaya Indonesia” jelas dan mudah saya pahami.</p> <p>e. Video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> materi “Keragaman Budaya Indonesia” mudah digunakan dimanapun dan kapanpun.</p>	
2	Efisiensi waktu pembelajaran	<p>a. Dengan menggunakan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> pada materi “Keragaman Budaya Indonesia” membuat waktu belajar saya menjadi lebih efisien.</p> <p>b. Dengan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> pada materi “Keragaman Budaya</p>	Lembar praktikalitas guru dan siswa

		Indonesia” membantu saya agar bisa belajar sesuai dengan kecepatan belajar saya sendiri.	
		c. Dengan menggunakan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> pada materi “Keragaman Budaya Indonesia” saat pembelajaran membuat waktu belajar saya menjadi lebih praktis.	
		d. Tujuan belajar saya tercapai dengan baik dengan menggunakan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> pada materi “Keragaman Budaya Indonesia”.	
3	Manfaat	a. Gambar bacaan dan animasi yang disajikan pada video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> dalam materi “Keragaman Budaya Indonesia” mampu memotivasi saya dalam belajar dan untuk belajar.	
		b. video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> pada materi “Keragaman Budaya Indonesia” sangat membantu saya menjadi lebih aktif dalam belajar.	
		c. Video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> pada materi “Keragaman Budaya	

		Indonesia” membantu saya dalam memahami materi yang dijelaskan.	
		d. Video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>doratoon</i> pada materi “Keragaman Budaya Indonesia” mempermudah saya dalam menarik kesimpulan dalam pembelajaran.	

Sumber: (Silvianti & Guspatni, 2022)

Berikut ini aspek yang divalidasi dari angket praktikalitas guru dan siswa terhadap penggunaan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *doratoon*, ialah:

Tabel 3. 11 Aspek Validasi terhadap Angket Respon Guru dan Siswa

No	Aspek Penilaian	Instrumen
1	Format angket memenuhi bentuk baku penelitian sebuah angket	Lembar Validasi
2	Bahasa yang digunakan a. Kebenaran tata bahasa b. Kesederhanaan tata bahasa	
3	Butir pertanyaan angket a. Pertanyaan angket mudah diukur b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai	

Cara mengetahui validitas instrumen yang digunakan dalam validasi video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *doratoon* yang telah dirancang bersama pembimbing berikutnya divalidasi oleh pakar. Setelah dinyatakan valid oleh pakar, peneliti dapat melakukan penelitian lanjutan ke lapangan dengan memanfaatkan media yang telah dirancang sebelumnya.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menentukan hasil dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dari hasil wawancara dengan guru kelas V dan siswa kelas V di SDN 25 Tambangan. Proses analisis dimulai dengan melakukan wawancara mendalam dengan informan yaitu seseorang yang benar-benar memahami situasi dan objek penelitian. Setelah wawancara selesai, langkah berikutnya adalah mentranskrip hasil wawancara. Setelah transkrip wawancara selesai dibuat, peneliti kemudian melakukan reduksi data dengan cermat. Reduksi data dilakukan melalui proses abstraksi yaitu menyaring serta mencatat informasi yang relevan dengan penelitian, sementara bagian yang kurang penting diabaikan. Dengan demikian, hanya inti dari pernyataan yang dipertahankan tanpa mengubah esensi dari informasi yang disampaikan oleh informan.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Validasi Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia

Teknik analisis data untuk mengetahui kevalidan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *doratoon* pada materi keragaman budaya indonesia dan instrumen penelitian menggunakan lembar validasi. Lembar validasi berfungsi untuk mengetahui apakah video animasi berbasis nilai religius dan instrumen penelitian aplikasi *doratoon* valid atau tidak.

Seluruh hasil validasi aspek disajikan dalam bentuk tabel, selanjutnya hasil validitas ditampilkan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Al Sulaimany & Julianto, 2020)

Berdasarkan grafik batang validitas, hasil yang diperoleh dengan menggunakan rumus kemudian ditampilkan untuk setiap kategori dalam tabel berikut:

Tabel 3. 12 Kategori Validitas Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon*

No	Range Presentasi	Kategori
1	81%-100%	Sangat Valid
2	61%-80%	Valid
3	41%-60%	Cukup Valid
4	21%-40%	Kurang Valid
5	0%-20%	Tidak Valid

Sumber: (A. Putri & Reinita, 2023)

Penjelasan dari tabel tersebut, video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *doratoon* dikatakan valid jika sudah terpenuhi ketentuannya yaitu mencapai skor dari 61%-100% dari semua unsur yang ada dalam angket penilaian produk tersebut. Penilaian harus valid, jika tidak memenuhi kategori valid atau hampir valid, maka akan dilakukan peninjauan ulang terhadap video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *doratoon* hingga produk dianggap valid.

b. Kepraktisan Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Materi Keragaman Budaya Indonesia

Tujuan praktikalitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* ialah untuk membahas kepraktisan atau kemudahan dalam mempraktekkan dari produk yang telah dikembangkan ini. Sedangkan data yang diperoleh untuk melihat kepraktisan produk ini dilihat dari data angket yang diisi oleh guru dan siswa. Selanjutnya data yang didapatkan itu akan dikumpulkan dan dimasukkan ke dalam rumus untuk mengetahui persentasenya.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber: (Al Sulaimany & Julianto, 2020)

Tabel 3. 13 Kategori Praktikalitas Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon*

No	Range Presentase	Kategori
1	81-100%	Sangat Praktis
2	61-80%	Praktis
3	41-60%	Cukup Praktis
4	21-40%	Kurang Praktis
5	0-20%	Tidak Praktis

Sumber: (A. Putri & Reinita, 2023)

Berdasarkan penjelasan dari tabel tersebut, maka penilaian kepraktisan untuk video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* jika memperoleh presentase 61% keatas dari keseluruhan unsur yang terdapat pada angket maka produk dapat dikatakan praktis. Jika nilai presentase yang didapatkan dibawah 60% maka video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* dapat dikatakan belum praktis.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menerapkan model pengembangan 4D dari Thiagarajan, yaitu (*Define, Design, Develop, Disseminate*) menghasilkan beberapa temuan. Berikut adalah penjelasan dari hasil tersebut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian ini, ada empat aspek yang dianalisis, diantaranya yaitu aspek analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan Pancasila, analisis karakteristik siswa dan analisis kurikulum. Berikut ini merupakan hasil dari analisis keempat aspek tersebut.

a. Analisis Kebutuhan Guru

Dalam analisis kebutuhan guru ini, narasumber yang dilibatkan adalah wali kelas V dari SDN 25 Tambangan. Selama wawancara, peneliti membahas berbagai hal terkait proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya mengenai media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa sekolah tersebut masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran.

Hal tersebut dibuktikan dengan hasil wawancara yang diperoleh peneliti dari wali kelas V di SDN 25 Tambangan:

“Ibuk pas maaja acok manarangan pembelajaran pakai buku paket, bahan ajar atau ndak pakai gambar jo papan tulis se nyo. Awalnya anak-anak tu lai semangat nampak di ibuk, yang lai aktif baraja yang pandai-pandai se nyo itu lai agak saparo, salabiahyo ado nan kurang-kurang kemampuannyo. Lai ado ibuk

tanyoan ka anak-anak tu, baa kok ndak semangat anak-anak ibuk baraja? Kecek anak-anak tu, kami bosan baraja pakai buku jo papan tulis se buk.” (Desmayeti, 20 Januari 2025)

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku paket, bahan ajar, gambar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Pada awalnya, siswa tampak antusias dalam mengikuti pelajaran, namun seiring waktu semangat mereka menurun. Hal ini terjadi karena belum adanya pembaruan dalam penggunaan media pembelajaran sehingga tidak ada hal menarik bagi siswa saat belajar.

Kemudian guru mengatakan kembali bahwa:

“ Nampaknyo, kalau pakai media itu se ibuk taruih anak-anak tu jadi bosan baraja,ado nan maota jo kawannyo, ado nan jalan-jalan pas baraja, ado lo nan lalok-lalok pas ibuk manarangan. Beko pas ibuk tanyo tentang nan ibuk tarangan tu lain lo nan dijaweknyo.” (Desmayeti, 20 Januari 2025)

Berdasarkan pemaparan di atas, disimpulkan bahwa dengan menggunakan media yang sama secara terus-menerus akan membuat siswa menjadi jenuh dan bosan saat proses pembelajaran, ada yang mengobrol dengan temannya, ada yang jalan-jalan di kelas waktu belajar, dan ada juga yang tidur-tiduran saat guru menjelaskan pembelajaran. Ketika guru bertanya, siswa tersebut asal menjawab saja.

Selanjutnya, guru juga menuturkan bahwa:

“Kalau menurut ibuk, media yang mambuek anak-anak tu tertarik tu contohnya tayangan video animasi gitu. Soalnya, anak-anak tu pernah mandanga suaro dari kelas 6 kironyo gurunyo sadang maaja pakai video pembelajaran. Jadi anak-anak tu mintak ibuk maaja pakai video lo supayonyo ndak bosan baraja dan tambah semangat pas baraja.” (Desmayeti, 20 Januari 2025)

Berdasarkan penjabaran di atas, terlihat bahwasanya media pembelajaran yang dibutuhkan pada proses pembelajaran adalah media yang menarik bagi siswa dan menambah semangat siswa dalam belajar seperti video animasi yang ditayangkan menggunakan proyektor. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD.

Kemudian setelah memperoleh pernyataan mengenai seperti apa media yang dibutuhkan oleh guru tersebut, maka peneliti ingin mengembangkan media berupa video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V.

Kemudian guru menjawab:

“Menurut ibuk, video animasi tu rancak juo. Soalnya, anak-anak kini banyak yang suko manonton video dek ado gambar samo suaronyo langsung. Jadi, anak-anak tu bisa mancaliak gambar sekaligus mandangaannyo. Ibuk dek ndak pandai buek media pembelajaran digital tu, sabanta lai ibuk ka pensiun lo. Kalau bisa cubolah Nuri buek an video animasi tu untuak anak-anak ko bia ado perubahannyo.” (Desmayeti, 20 Januari 2025)

Dari penuturan di atas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* belum pernah digunakan oleh guru dalam mengajar Pendidikan Pancasila dan guru meminta peneliti untuk mengembangkan media tersebut yang digunakan untuk menjelaskan materi kepada siswa. Video animasi ini memiliki karakter animasi dan backsound yang disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan dengan cara melakukan observasi kepada siswa kelas V SDN 25 Tambangan ketika proses pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung. Berdasarkan

hasil observasi yang dilakukan peneliti, ketika proses pembelajaran berlangsung peneliti melihat bahwasanya sebagian dari siswa masih sibuk dengan urusannya sendiri, ada yang berkeliaran di dalam kelas, ada yang ribut saat guru menjelaskan pembelajaran, ada yang tidur-tiduran sehingga kelas menjadi tidak kondusif. Hal ini terjadi karena saat menyampaikan materi pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti buku paket dan media gambar sehingga kurang menarik perhatian siswa dan membuat siswa bosan saat proses pembelajaran. Hal ini didukung dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa, yang mengatakan:

“Kami bosan pas baraja dek ibuk tu manjalehan se taruih samo pakai buku paket se taruih”. (POS, 20 Januari 2025)

“Kami suko baraja pakai infocus kak, apolagi pakai video kak.” (IF, 20 Januari 2025)

Berdasarkan penjabaran di atas, terlihat bahwa siswa bosan belajar jika guru hanya menggunakan media itu-itu saja sehingga siswa tersebut asik sendiri dengan kegiatannya. terlihat bahwa siswa tersebut ingin belajar menggunakan infocus dan tayangan video untuk menukar suasana saat belajar agar tidak bosan dan lebih bersemangat untuk belajar.

c. Analisis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tahap ketiga pendefinisian yaitu melakukan analisis media pembelajaran. Analisis ini dilakukan melalui observasi (Aktivitas pembelajaran di dalam kelas masih menggunakan media konvensional), wawancara (yang dilakukan kepada guru dan siswa terkait penggunaan media di sekolah), dan menganalisis pengaruh dari penggunaan media konvensional pada pembelajaran secara terus-menerus. Analisis ini bertujuan untuk mengkaji media yang saat ini digunakan oleh guru dalam pembelajaran pendidikan

Pancasila. Berdasarkan yang peneliti temukan di lapangan, diperoleh bahwa media yang digunakan oleh guru masih bersifat sederhana atau konvensional seperti media gambar, bahan ajar, buku siswa, dan buku pegangan guru (Terbitan kemendikbudristek tahun 2023). Penggunaan media ini secara berulang-ulang dapat membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang bervariasi sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (G. F. Rahmadhani et al., 2023) yang menyatakan bahwa media konvensional memiliki kelemahan yaitu materi yang disajikan dalam bentuk tulisan atau gambar tidak menarik dan membosankan karena beberapa siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Selain itu, media pembelajaran konvensional memiliki keterbatasan dalam menyajikan fakta terkini dan pembaharuan informasi. Oleh karena itu, hal ini dapat dipertimbangkan sebagai faktor pendukung dalam pengembangan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila.

d. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik siswa bertujuan untuk mengetahui gambaran karakteristik siswa yang berpengaruh terhadap proses pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN 25 Tambangan diketahui bahwa siswa kelas V identik dengan gaya belajar audiovisual. Hal ini terlihat dari cara mereka yang lebih mudah memahami materi dan fokus saat belajar melalui audio dan visual. Ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa menurut Jean Piaget bahwa siswa yang berusia 10-12 tahun memiliki tahap operasional konkret, yaitu siswa sudah mulai berpikir tentang peristiwa-peristiwa nyata atau konkret. Salah satu media yang cocok untuk gaya belajar siswa kelas V yaitu media video animasi. Video animasi lebih

mudah dipahami dibandingkan dengan gambar visual, karena dibuat dengan menggabungkan gambar dan suara yang menarik (Afrilia et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat (Prayudha, 2022:180) bahwasanya video animasi merupakan media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menarik perhatian siswa dengan menyajikan materi secara lengkap, serta membantu mereka memahami konsep yang sulit.

e. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan kurikulum yang digunakan di suatu sekolah agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku. Analisis kurikulum bertujuan untuk melihat tujuan pembelajaran yang akan dicapai sebagai pedoman dalam membuat produk yang dikembangkan. Hasil analisis kurikulum menunjukkan bahwa SDN 25 Tambangan tepatnya pada kelas V menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran berbasis teknologi dan media digital, mengintegrasikan dengan profil pelajar Pancasila, pembelajaran berpusat pada siswa dan menekankan pada pengembangan karakter siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan Pancasila pada fase C yaitu, siswa dapat mengenal keragaman budaya daerah di Indonesia, serta siswa dapat mengetahui contoh penerapan nilai religius ruhul jihad yang berkaitan dengan materi keragaman budaya Indonesia. Untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut, peneliti ingin mengembangkan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila dengan materi keragaman budaya daerah di Indonesia. Menurut pendapat (Andrasari et al., 2022) menyatakan bahwa video animasi yang mengkombinasikan teks, gambar berwarna, audio, dan animasi dapat menciptakan presentasi audiovisual

menarik dan interaktif. Media ini sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu memahami dan menginterpretasi informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami.

Tabel 4. 1 CP dan TP Pendidikan Pancasila

CP	TP
Siswa mampu menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal keragaman budaya daerah di Indonesia. 2. Peserta didik dapat mengetahui contoh penerapan nilai religius ruhuul jihad yang berkaitan dengan materi keragaman budaya Indonesia.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Aplikasi *Doratoon* adalah platform berbasis web yang menyediakan berbagai fitur yang digunakan untuk menciptakan animasi yang memudahkan pengguna dalam membuat video animasi yang cepat dan sederhana. Berdasarkan analisis pada tahap pendefinisian, maka dilakukan perancangan terhadap media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman budaya Indonesia. Tahap ini memiliki tujuan untuk media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun tahap perancangan adalah sebagai berikut:

a. Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Doratoon*

1) Pemilihan Materi/Bahan Ajar

Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai ideologi pancasila kepada siswa, agar terbentuk warga negara yang berkarakter dan bermoral. Pendidikan Pancasila merupakan mata pembelajaran yang kurang diminati oleh siswa karena metode pembelajaran yang monoton, jika pembelajaran lebih menarik

dan interaktif, dan guru menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari maka dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran menjadi salah satu upaya yang bisa digunakan untuk menunjang ketercapaian konsep Pendidikan Pancasila dengan baik. Media pembelajaran ini dibuat dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK sekarang ini yaitu video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon*. Hal ini sudah menyesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, yang mana di SDN 25 Tambangan, masih kekurangan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar.

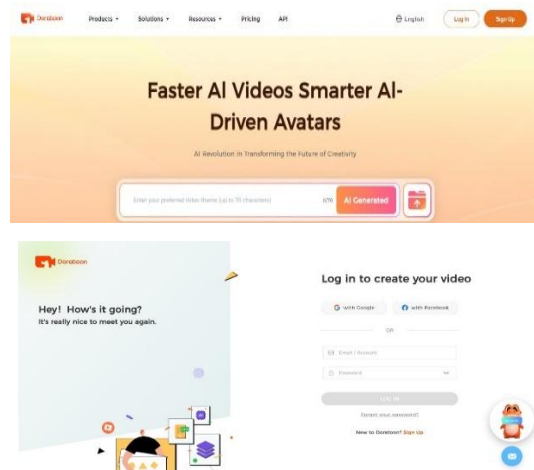
2) Pemilihan Format

Pemilihan format media disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V SD dan disesuaikan dengan komponen-komponen video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* yang dimuat ialah teks/tulisan, gambar, animasi, audio, dan video.

3) Desain awal

Tahap ini merancang video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* sesuai dengan buku panduan (Sunarti, 2023), sehingga media ini nantinya dapat digunakan untuk mempelajari materi keragaman budaya Indonesia. Dalam melakukan perancangan media ini ada beberapa tahap yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

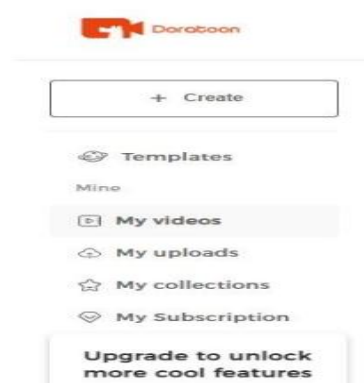
- a) Langkah pertama adalah kunjungi situs web **Doratoon.com**. Selanjutnya pilih **Login** yang terletak di bagian kanan atas, pengguna bisa mendaftarkan akun gmail yang dimiliki seperti magfirahnuri267@.com pastikan akun yang digunakan untuk mendaftar yaitu akun gmail yang aktif.



Gambar 4. 1 Menu Log In pada Aplikasi *Doratoon*

b) Pengenalan Menu pada Tampilan Aplikasi *Doratoon*

Pada tampilan aplikasi ada beberapa menu yang dapat digunakan untuk membantu pengguna dalam membuat desain yang menarik. Pengguna harus mempelajari menu-menu yang terdapat dalam aplikasi tersebut karena menunya terletak di bagian sebelah kiri aplikasi, seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut:

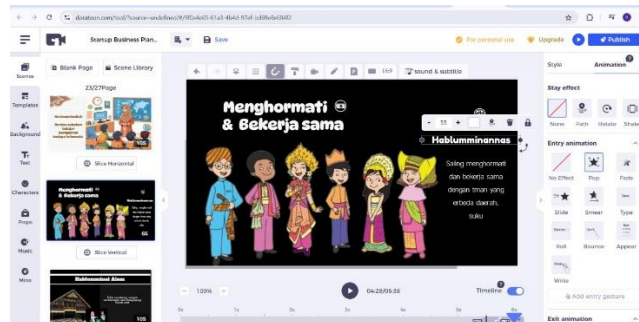


Gambar 4. 2 Menu dalam Aplikasi *Doratoon*

- (1) *My Video* berfungsi sebagai tempat dimana pengguna dapat mengumpulkan video yang sudah selesai dibuat selama proses pengunduhan.

- (2) **My Upload** adalah menu untuk mengupload file seperti gambar atau foto.
- (3) **My Collection** adalah template yang dikoleksi oleh pengguna.
- (4) **My Subscription** memiliki fungsi sebagai tempat langganan aplikasi melalui akun berbayar.

Terdapat beberapa menu untuk pengeditan video yang ada pada halaman pengeditan, pengguna dapat menambahkan teks, mengubah bentuk atau ukuran tulisan, mengatur warna dan lain sebagainya. Jika pengguna ingin melihat menu tersebut maka pengguna harus memilih salah satu template terlebih dahulu. Gambar berikut menunjukkan tampilan dalam halaman pengeditan:



Gambar 4. 3 Tampilan Menu pada Halaman Pengeditan Template

Menu pada tampilan pengeditan template sebagai berikut:

- (1) **Scenes** berfungsi untuk menayangkan setiap slide video.
- (2) **Template** berfungsi untuk menampilkan template yang tersedia.
- (3) **Background** berfungsi untuk mengubah latar slide
- (4) **Teks** berfungsi untuk menambahkan teks jika dibutuhkan teks baru

- (5) *Characters* berfungsi untuk memilih gambar berbentuk karakter
 - (6) *Props* berfungsi sebagai menu untuk gambar 3 dimensi.
 - (7) *Music* berfungsi sebagai menu untuk memilih music yang akan ditambahkan kedalam video
 - (8) *Mine* berfungsi sebagai menu untuk melihat file yang dimiliki oleh pengguna.
 - (9) *Saved* berfungsi untuk menyimpan video yang telah dibuat kedalam aplikasi
 - (10) *Publish* berfungsi untuk mengexport video kedalam bentuk MP4 atau PPT
 - (11) *Logo Player* terletak disamping publish berfungsi untuk menonton video yang sudah siap diedit.
- c) Langkah-Langkah Membuat Video Pembelajaran dengan Aplikasi *Doratoon*

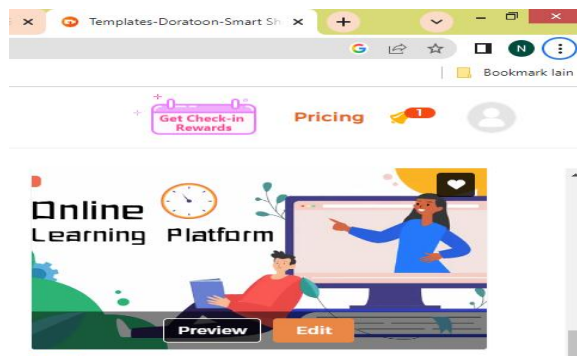
Langkah-langkah untuk membuat video animasi menggunakan aplikasi *Doratoon* hampir sama dengan membuat video lainnya. Perbedaannya yaitu pada aplikasi *Doratoon* sudah tersedia template untuk membuat video sehingga pengguna tidak memulai perlu untuk memulai dari awal. Berikut langkah-langkah membuat video animasi dengan menggunakan aplikasi *Doratoon*.

1. Memilih Template

Aplikasi *Doratoon* dapat digunakan secara gratis dengan memilih *template* yang dapat diakses tanpa biaya. Pengguna dapat memulainya dengan mengklik *Free* yang terletak di bagian atas tampilan aplikasi. Setelah opsi tersebut dipilih, semua *template* gratis akan ditampilkan. Jika *template* yang tersedia bersifat umum dan pengguna ingin menemukan *template* dengan konteks pendidikan, maka pengguna dapat

memilih kategori **Education** yang ada di bagian kanan layar.

Setelah mendapatkan *template* yang tepat, klik tombol **Edit** untuk mulai mengedit video. Tombol Edit ini akan muncul pada tampilan *template* yang dipilih. Namun, jika pengguna ingin melihat hasil akhir dari *template* tersebut sebelum melakukan pengeditan, maka bisa memilih opsi **Preview** yang berada di sebelah tombol Edit. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. 4 Tampilan untuk Memulai Pengeditan

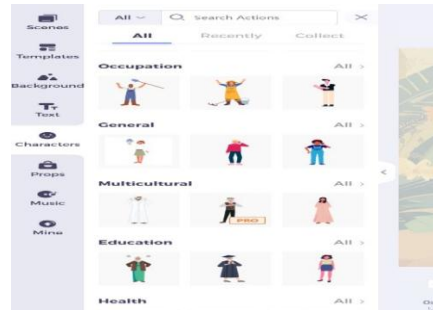
2. Merubah atau Menambah Teks

Untuk menambahkan teks baru, klik **copy** untuk menyalin teks dan klik **paste** untuk menempel teks. Jika video belum selesai diedit tetapi pengguna ingin melanjutkan pengeditan dilain waktu maka dapat klik **save** pada bagian atas, draft yang sudah diedit secara otomatis tersimpan. Untuk melanjutkan pengeditan video pengguna dapat menemukan menu **my videos** lalu pilih my draft.

3. Menambah Karakter atau Animasi

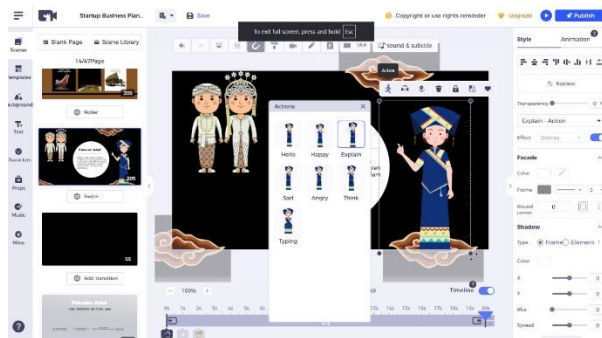
Karakter atau gambar 3D ini dapat ditambahkan melalui menu **Characters** atau **Props**. Setelah memilih

salah satu gambar pengguna dapat mengklik gambar tersebut sehingga muncul pada halaman pengeditan. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 4. 5 Tampilan Penampilan Karakter pada Aplikasi *Doratoon*

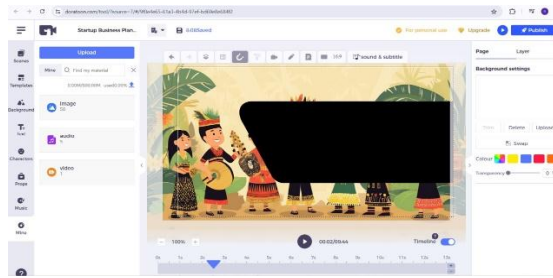
Untuk menjadikan karakter yang sudah dipilih bisa bergerak kita bisa menambahkan *action* pada karakter tersebut. Untuk menambahkan *action* tersebut bisa dilihat seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. 6 Tampilan Penambahan *Action*

4. Mengimpor Image, Audio, dan Video

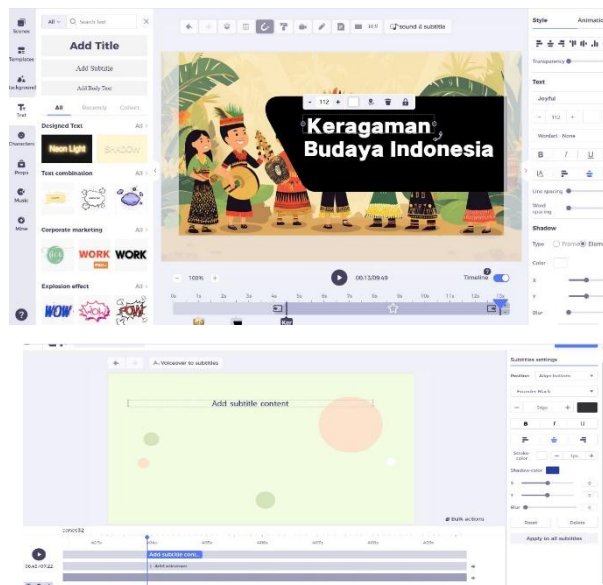
Gambar, video atau audio tambahan diluar karakter yang sudah tersedia dapat diimpor pada menu *mine*, lalu klik *upload*. Seperti gambar berikut:



Gambar 4. 7 Tampilan Mengimpor Image, Audio dan Video

5. Menambahkan Audio/Backsound Suara

Audio/background dapat ditambahkan melalui menu *sound & subtitle*. Seperti gambar berikut



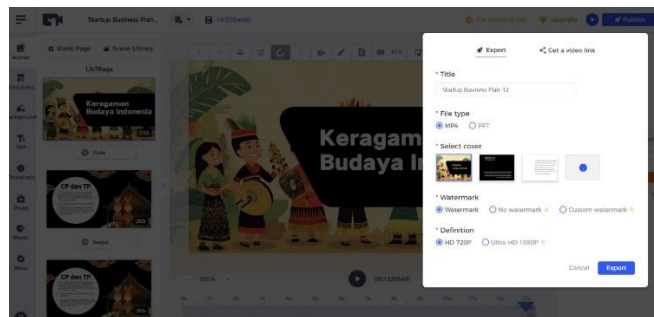
Gambar 4. 8 Tampilan Penambahan Audio/Backsound

Jika pengguna tidak ingin menggunakan semua sound atau ingin memilih durasi sound yang diinginkan dapat diedit seperti gambar diatas.

6. Export Video Sebelum Download

Sebelum video diunduh, pengguna perlu mengekspornya ke format MP4. Video yang telah

diekspor akan otomatis tersimpan di *My Video*. Proses ini dilakukan dengan mengklik *Publish* di kanan atas, lalu memilih *Export*, pilih format MP4, dan klik *Export* di bagian bawah.



Gambar 4. 9 Tampilan Export Video pada Aplikasi *Doratoon*

Jika video telah diekspor maka bisa dicek melalui *My Video*, lalu diunduh ke perangkat (laptop atau komputer). Setelah diunduh, video siap dibagikan kepada siswa atau pihak lain.

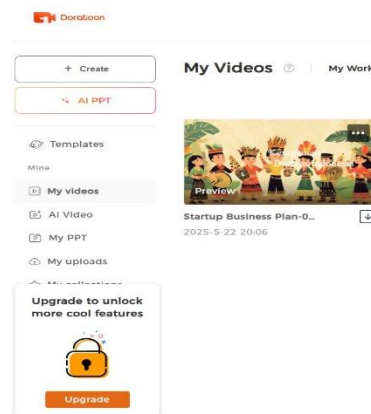
7. Mendownload Video kedalam Perangkat

Proses pengunduhan di *Doratoon* adalah langkah terakhir dalam pembuatan video animasi. Pertama adalah pengguna harus membuka menu *My Video* lalu klik *My Work*. Untuk mengakses *My Video*, kembali ke tampilan awal dengan mengklik ikon garis 3 di kiri atas, lalu pilih *Manage Works*. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. 10 Menu untuk Kembali ke Tampilan Awal

Setelah mengikuti langkah pada Gambar 4.10, tampilan akan kembali ke halaman awal yang sebelumnya telah dijelaskan. Dari sini, klik *My Video*, lalu pilih *My Work*. Pada video yang telah diekspor, klik ikon panah kecil di sudut kanan, kemudian pilih *Download* untuk memulai proses penyimpanan video ke perangkat.



Gambar 4. 11 Menu untuk Mendownload Video Animasi

b. Rancangan Instrument Penelitian yang terdiri atas:

Tahap ini merancang instrumen penelitian berupa angket dan kemudian didiskusikan dengan pembimbing.

- 1) Lembar validasi video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan dapat dilihat pada **Lampiran 6 Halaman 133**.
- 2) Lembar angket respon praktikalitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan dapat dilihat pada **Lampiran 9 Halaman 176**.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap ini menguji produk video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V yang telah dibuat. Pengujian meliputi uji validasi dan uji praktikalitas produk, yang sebelumnya telah dibahas bersama pembimbing. Instrument yang digunakan dalam pengujian ini berupa angket. Dalam tahap pengembangan ini, media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu oleh 3 orang validator, yang terdiri dari 2 orang dosen UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan 1 orang guru kelas. Berikut tabel nama-nama validator dan analisis hasil validasi media video animasi berbasis nilai religius yang diisi oleh 3 validator sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Nama-Nama Validator Video Animasi Berbasis Nilai Religius

No	Nama	Keterangan
1	Syahrur Ramli, M.Pd	Dosen Fiqih UIN Mahmud Yunus Batusangkar, sebagai validator 1
2	Syaiful Marwan, M.Pd	Dosen Pendidikan Kewarganegaraan UIN Mahmud Yunus Batusangkar, sebagai validator 2
3	Olgavia Ernis Johan, S.Pd	Guru kelas VI SDN 25 Tambangan, sebagai validator 3

Selanjutnya, media pembelajaran yang sudah divalidasi oleh validator ini akan dipergunakan oleh guru dan siswa pada saat pembelajaran untuk melihat kepraktisan video animasi berbasis nilai religius ini. Hasil yang diperoleh pada tahap ini yaitu:

a. Hasil Validasi terhadap Angket Validitas Video Animasi berbasis Nilai Religius menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Hasil lembar validasi terhadap angket validitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V, yang telah

divalidasi oleh 3 validator dapat dilihat pada **Lampiran 7 Halaman 169**. Berikut adalah tabel hasil validasi terhadap angket validitas media:

Tabel 4. 3 Hasil Validasi terhadap Validitas Media

No	Aspek Penilaian	Validator			Jml	Skor Mak	%	Ket
		1	2	3				
1	1)Format lembar angket validasi video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>Doratoon</i>	4	3	4	11	12	91,6	Sangat Valid
2	Bahasa yang digunakan: 2) Kebenaran tata bahasa	4	3	4	11	12	91,6	Sangat valid
	3) Bahasanya jelas dan sederhana	3	3	4	10	12	83,3	Sangat valid
3	Butir pertanyaan angket validasi video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>Doratoon</i> 4) Butir pertanyaan angket validasi mudah diukur	4	3	3	10	12	83,3	Sangat valid
	5) Kesesuaian	4	3	4	11	12	91,6	Sangat

butir pertanyaan dalam angket validasi terhadap aspek yang dinilai								valid
Jumlah	19	15	19	53	60	88,3	Sangat valid	

Hasil validasi terhadap validitas menunjukkan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD diperoleh hasil presentase dari 3 validator sebesar 88,3 % yang termasuk kategori sangat valid. Kategori ini termasuk kategori sangat valid menurut (A. Putri & Reinita, 2023) bahwa range presentase dari 81% - 100% termasuk kategori sangat valid.

b. Analisis Hasil Validasi Video Animasi berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Tabel 4. 4 Analisis Hasil Validasi Video Animasi berbasis Nilai Religius menggunakan Aplikasi *Doratoon*


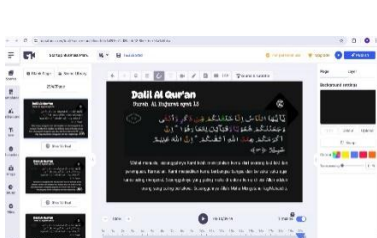
No	Aspek Penilaian	Validator			Jml	Skor Mak	%	Ket
		1	2	3				
1	Kelayakan isi/materi	28	22	28	78	84	92,8	Sangat Valid
2	Kelayakan bahasa	19	16	19	54	60	90	Sangat Valid
3	Kelayakan penyajian materi	20	16	20	56	60	90	Sangat Valid
4	Kelayakan kegrafikan	16	13	16	45	48	93,7	Sangat Valid
Jumlah		83	67	83	233	252	92,4	Sangat Valid

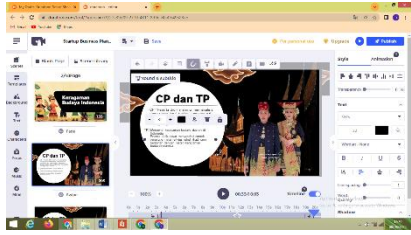
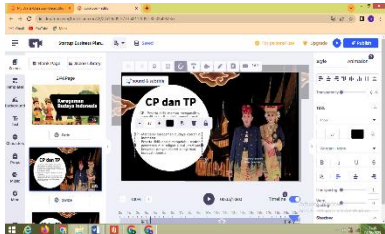
Berdasarkan tabel di atas, analisis hasil validasi video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25

Tambangan, diperoleh presentase pada aspek kelayakan isi/materi yaitu sebesar 92,8% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Untuk aspek kelayakan bahasa, diperoleh nilai presentase 90% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Selanjutnya, pada aspek kelayakan penyajian materi, diperoleh hasil presentase sebesar 90% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Kemudian, pada aspek kelayakan kegrafikan, diperoleh hasil presentase sebesar 93,7% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid. Maka dari itu, analisis hasil validasi video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan, memperoleh nilai presentase sebesar 92,4% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi dengan validator, maka peneliti bersedia menerima saran dan masukan dari validator. Maka dari itu, peneliti melakukan beberapa revisi atau perbaikan dalam media pembelajaran video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan sesuai dengan saran dan masukan dari validator. Berikut beberapa perbaikan dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4. 5 Hasil Validasi Video Animasi Berbasis Nilai Religius Menggunakan Aplikasi *Doratoon*

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Validator I		
1	1)Warna Background diseragamkan sampai terakhir Contoh tampilan 	1)Sudah diperbaiki sesuai pada setiap <i>slide</i> sesuai dengan warna background slide pertama. 

<p>2)Ukuran tulisan diperbesar</p>  <p>3)Backsound ganti dengan yang sesuai untuk video pembelajaran (tidak boleh lagu K-POP atau sound yang tidak sesuai).</p> <p>4) Cek gambar yang digunakan, sopan, jelas berfungsi dan tidak bermakna ganda.</p>	<p>2)Sudah diperbaiki, ukuran tulisan sudah diperbesar sesuai saran dari validator</p>  <p>3)Sudah diperbaiki backsound yang sesuai dengan video pembelajaran</p> <p>4) Sudah diperbaiki berdasarkan saran dari validator.</p>
Validator II	
<p>2 Cek istilah dan kata pada ilustrasi</p>	<p>Sudah diperbaiki berdasarkan saran dari validator.</p>
Validator III	
<p>3 Media berupa video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi <i>Doratoon</i> sangat baik dan menarik untuk diterapkan di kelas V dari aspek kelayakannya sangat layak untuk diterapkan</p>	

c. Hasil Praktikalitas Video Animasi berbasis Nilai Religius menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan

Praktikalitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V dapat dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa yang diberikan kepada guru kelas V dan siswa kelas V SDN

25 Tambangan setelah pembelajaran dilakukan. Praktikalitas yang dilakukan oleh peneliti dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan 2 pokok pembahasan mengenai keragaman budaya Indonesia. Praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas V yang berjumlah 16 orang, yang mana kegiatan praktikalitas dilakukan selama 2 jam pelajaran yaitu 2 x 35 menit dalam satu pokok pembahasan. Pada kegiatan praktikalitas ini, untuk model pembelajarannya disesuaikan dengan modul ajar yang telah dirancang oleh guru kelas. Kegiatan praktikalitas dilakukan oleh peneliti bersama dengan wali kelas V SDN 25 Tambangan yakni Ibu Desmayeti, S.Pd.

Pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila, media yang telah dirancang dipergunakan dalam proses belajar mengajar dalam 2 kali pertemuan dengan menggunakan laptop dan proyektor. Pada pertemuan pertama, materi yang diajarkan ialah tentang keragaman budaya Indonesia mengenai rumah adat, pakaian adat dan tarian adat.



Gambar 4. 12 Wali Kelas bersama Peneliti menggunakan Media yang Dirancang dalam Proses Pembelajaran

Pada saat ini, wali kelas menjelaskan materi kepada siswa dengan menggunakan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan peneliti memproyektorkan media tersebut sehingga siswa bisa melihat mana yang dijelaskan oleh guru.



Gambar 4. 13 Materi pada Pertemuan 1 mengenal Keragaman Budaya Indonesia

Pada pertemuan pertama dimulai dengan menayangkan video keragaman budaya Indonesia tentang mengenal rumah adat, pakaian adat dan tarian adat. Setelah tayangan video berakhir, guru menggunakan metode tanya jawab kepada siswa tentang tayangan video tersebut untuk memperkuat pemahaman siswa.



Gambar 4. 14 Materi pada Pertemuan 2 mengenai Contoh Penerapan Nilai Religius Ruhul Jihad yang Berkaitan dengan Materi Keragaman Budaya Indonesia

Kemudian pada pertemuan kedua materi yang dibahas mengenai contoh penerapan nilai religius ruhul jihad yang berkaitan dengan materi keragaman budaya Indonesia. Pada akhir penjelasan video, siswa diberikan soal berbentuk kuis yang terdiri dari 5 buah soal objektif untuk mengasah pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Soal yang diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan singkat tentang keragaman budaya Indonesia.



Gambar 4. 15 Siswa Mengerjakan Soal Kuis

Kegiatan yang dilakukan pada praktikalitas kedua secara garis besar sama dengan praktikalitas pertama, yang membedakan hanyalah materi pembelajarannya yang diberikan. Setelah pembelajaran selesai dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan materi yang berbeda, maka selanjutnya untuk melihat seberapa praktis media yang telah dirancang oleh peneliti untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran maka angket praktikalitas diberikan kepada guru dan siswa pada hari kedua setelah pembelajaran dilakukan.



Gambar 4. 16 Siswa Mengisi Angket Praktikalitas Media



Gambar 4. 17 Guru mengisi Angket Praktikalitas Media

Berikut ini adalah hasil praktikalitas terhadap video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan.

- 1) Hasil praktikalitas angket guru terhadap penggunaan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 5 Tambangan

Angket praktikalitas guru diisi oleh wali kelas V, yang mana penggunaan medianya dilakukan sebanyak 2 kali dalam 2 pertemuan sesuai materi yang telah dirancang dalam media dan menyesuaikan dengan modul guru yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Secara garis besar, hasil kepraktisan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* terhadap respon guru dapat dilihat pada **Lampiran 10 Halaman 180**. Berikut ialah tabel hasil analisis angket praktikalitas guru, sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Analisis Angket Praktikalitas Guru

No	Pernyataan	Jumlah	Skor Maks	%	Ket
1	Kemudahan dalam penggunaan	18	20	90	Sangat praktis
2	Efisiensi	15	16	93,7	Sangat

	waktu pembelajaran				praktis
3	Kelayakan isi/materi	27	28	96,4	Sangat praktis
4	Manfaat	15	15	100	Sangat praktis
Jumlah		75	80	93,7	Sangat praktis

Berdasarkan tabel hasil angket praktikalitas guru terhadap penggunaan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan diperoleh presentase kepraktisan produk sebesar 93,7% yang berada pada kategori sangat praktis. Kategori ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (A. Putri & Reinita, 2023) bahwa interval kepraktisan suatu produk jika berada antara 81% - 100% berada pada kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan dapat dikategorikan sangat praktis untuk digunakan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan sebelumnya bisa tercapai dengan baik.

- 2) Hasil praktikalitas angket siswa terhadap penggunaan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan

Praktikalitas angket siswa di isi oleh 16 orang siswa kelas V. Praktikalitas ini dilakukan sebanyak 2 kali, dalam 2 pertemuan yang disesuaikan dengan modul yang telah wali kelas rancang dan media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Secara garis besar, hasil kepraktisan video animasi

berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* terhadap angket respon siswa dapat dilihat pada **Lampiran 11 Halaman 183**. Berikut ialah tabel analisis hasil angket praktikalitas siswa, sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Analisis Hasil Angket Praktikalitas Siswa

Pernyataan	Jumlah	Skor Maks	%	Ket
1	62	64	96,8	Sangat praktis
2	60	64	93,7	Sangat praktis
3	52	64	81,2	Sangat praktis
4	55	64	85,9	Sangat praktis
5	61	64	95,3	Sangat praktis
6	57	64	89	Sangat praktis
7	57	64	89	Sangat praktis
8	57	64	89	Sangat praktis
9	56	64	87,5	Sangat praktis
10	55	64	85,9	Sangat praktis
11	58	64	90,6	Sangat praktis
12	53	64	82,8	Sangat praktis
13	58	64	90,6	Sangat praktis
Total	741	832	89	Sangat praktis

Berdasarkan hasil angket praktikalitas siswa terhadap penggunaan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan diperoleh presentase kepraktisan produk sebesar 89% yang berada pada kategori sangat praktis.

Kategori ini sesuai dengan yang disampaikan oleh (A. Putri & Reinita, 2023) bahwa interval kepraktisan suatu produk jika berada antara 81% - 100% berada pada kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan dapat dikategorikan sangat praktis untuk digunakan siswa sehingga tujuan pembelajaran yang direncanakan sebelumnya bisa tercapai dengan baik.

4. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Tahap terakhir dari penelitian menggunakan model 4D yaitu tahap penyebaran (*Dessiminate*). Pada tahap ini, media video animasi yang sudah melalui tahap pengembangan dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian disebarakan secara terbatas kepada guru-guru yang ada di sekolah tempat penelitian dan mengupload video animasi ke youtube link dapat diakses pada **Lampiran 15 Halaman 196.**

B. Pembahasan

1. Tahap Pendefenisian (*Define*)

Tahap pendefenisian bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dalam proses pembelajaran yang sejalan dengan karakteristik serta perkembangan peserta didik (Arkadiantika et al., 2020). Tahap pendefenisian berguna untuk menentukan dan mendefenisikan syarat-syarat yang diperlukan dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Tahap ini terdiri dari 5 langkah pokok yaitu tahap analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan siswa, analisis media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan Pancasila, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V, analisis kebutuhan siswa, analisis media pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan

Pancasila, analisis karakteristik siswa, dan analisis kurikulum, maka video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila dirancang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa, sehingga media ini dapat meningkatkan semangat dan minat belajar siswa.

Menurut (Candra Dewi & Negara, 2021) manfaat penggunaan video animasi, meliputi: (1) menarik perhatian siswa dan meningkatkan fokus siswa, (2) membuat penyajian lebih menarik selama proses pembelajaran, (3) mempermudah penyusunan materi pembelajaran, (4) membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, dan (5) mampu menjelaskan konsep yang dianggap sulit. Dengan adanya video animasi, siswa dapat melihat dan mendengar secara langsung suatu peristiwa, serta siswa dapat memutar kembali media video sesuai dengan kebutuhan dan keperluan mereka. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan siswa dalam belajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan berguna untuk menentukan rancangan yang akan dibuat dan untuk menyiapkan perangkat pembelajaran (Arkadiantika et al., 2020). Video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SDN 25 Tambangan. Pada tahap perancangan video animasi berbasis nilai religius ini menggunakan aplikasi *Doratoon*.

Aplikasi *Doratoon* merupakan aplikasi yang dapat digunakan baik secara *online* maupun *offline* untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. *Doratoon* merupakan aplikasi animasi yang memiliki berbagai fitur, seperti animasi yang memiliki suara dan dapat bergerak sehingga akan menciptakan suasana baru saat menyampaikan materi pembelajaran (Fakhrunnisaa et al., 2023). Menurut (Fauziah & Ninawati, 2022) *Doratoon* merupakan perangkat lunak berbasis web

dengan berbagai fitur, termasuk animasi kartun, transisi, audio dan tulisan, dan masih banyak lainnya.

Tahap perancangan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* berdasarkan pada pemilihan materi/bahan ajar, setelah itu memilih format yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V seperti teks/tulisan, gambar, animasi, audio, video. Langkah terakhir yaitu membuat desain awal dengan mengunjungi situs web, dan mengikuti langkah-langkah yang ada pada buku panduan (Sunarti, 2023).

Pemilihan aplikasi *Doratoon* didukung karena memiliki kelebihan, yaitu: 1) penyampaian materi yang interaktif dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, 2) dapat diakses kapan saja dan dimana saja, 3) aplikasi ini sangat menarik, sehingga mampu menghasilkan animasi berkualitas tinggi, 4) menyediakan beragam pilihan animasi, 5) memiliki efisiensi waktu yang baik dalam penggunaannya (Fauziah & Ninawati, 2022). Adapun kelebihan lainnya yang dimiliki aplikasi *Doratoon* diantaranya, memiliki beberapa template sehingga tidak butuh waktu lama dalam pembuatannya, *Doratoon* dapat digunakan untuk membuat iklan, video edukasi, presentasi PPT, video animasi teks, dan lainnya.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan, produk yang dikembangkan harus melewati tahap revisi dari validator atau ahli yang telah diuji kepada siswa sebagai pengguna (Arkadiantika et al., 2020). Tujuan dari tahap ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan. Setelah video animasi yang dikembangkan selesai dirancang, kemudian peneliti memperlihatkan kepada validator untuk divalidasi. Jika video animasi yang dikembangkan masih ada kekurangan, maka media tersebut diperbaiki sesuai saran dari validator. Setelah selesai diperbaiki maka diperlihatkan kembali kepada validator untuk diperiksa kembali. Apabila media sudah

memenuhi kriteria dan tidak memerlukan perbaikan, maka validator memberikan penilaian melalui lembar validasi yang telah disediakan. Validator dari video animasi yang dikembangkan adalah 2 orang dosen dan 1 orang guru kelas. Untuk pengujian praktikalitas yaitu dengan mengujicobakan video animasi yang dikembangkan kepada guru dan siswa kelas V SDN 25 Tambangan.

a. Tahap Validasi

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini, validitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran pendidikan Pancasila, dapat dijawab melalui tahap validasi. Validasi media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan oleh 3 orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen dari UIN MY Batusangkar dan 1 orang guru kelas. Penelitian ini menggunakan kriteria validitas yang ditetapkan oleh BSNP (Sebagaimana dirujuk dalam Donasari & Silaban, 2021:90), yang mencakup beberapa dimensi, meliputi kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan kegrafikan. Berdasarkan hasil penilaian ketiga orang validator diperoleh bahwasanya pengembangan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan valid karena media ini telah mengandung unsur-unsur dan kriteria validitas di dalamnya. Hasil dari validasi yang peneliti lakukan diperoleh bahwa video animasi yang dikembangkan dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran dengan melakukan sedikit revisi pada produk yang dibuat.

1) Aspek kelayakan isi/materi

Aspek kelayakan isi/materi berdasarkan hasil validasi memperoleh jumlah poin sebanyak 78 poin dari penilaian ketiga validator dengan presentase sebesar 92,8% dengan kategori sangat valid. Aspek kelayakan isi/materi dikatakan

sangat valid karena media yang dikembangkan telah memuat materi yang akurat dan benar, konsep materi yang disajikan mampu mendukung tercapainya pembinaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa, dan membangkitkan semangat siswa untuk belajar, materi yang disajikan memiliki aspek konseptual dan mencakup konsep-konsep utama yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, materi yang disajikan memiliki aspek prosedural yang menyajikan langkah-langkah yang sistematis atau logis sesuai dengan konteks pembelajaran, serta materi yang disajikan memiliki aspek faktual yang mengandung informasi faktual yang akurat, mutakhir dan relevan, dan materi juga memiliki aspek metakognitif yang mendorong siswa untuk berpikir tentang cara belajar.

2) Aspek kelayakan kebahasaan

Aspek kelayakan kebahasaan berdasarkan hasil validasi memperoleh jumlah poin sebanyak 54 poin dari ketiga validator dengan memperoleh skor presentase sebesar 90% yang juga tergolong kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam penyajian materi media ini sudah sesuai dengan kaidah kebahasaan seharusnya (EBI). Ilustrasi materi sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas V SD/MI, dengan menggunakan bahasa yang mampu menjelaskan isi secara efektif. Media ini menyajikan materi secara komunikatif dan informatif, judul dan isi materi tersusun dengan baik, menarik, serta mampu menarik minat baca siswa tanpa bersifat provokatif.

3) Kelayakan penyajian materi

Kelayakan penyajian materi berdasarkan hasil validasi memperoleh jumlah poin sebanyak 56 poin dari ketiga

validator dengan presentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Hal ini karena pada media ini materi disajikan secara menarik, yakni lugas, jelas, berurutan, mudah dipahami dan interaktif. Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan tahapan perkembangan siswa dan efektif meningkatkan kejelasan materi sehingga tidak mengandung nilai-nilai yang menyimpang. Selain itu, penyajian materi berhasil menumbuhkan daya pikir kritis, kreatif, dan inovatif siswa kelas V SD/MI, sekaligus menarik perhatian siswa karena tampilan visualnya.

4) Kelayakan kegrafikan

Kelayakan kegrafikan berdasarkan hasil validasi memperoleh jumlah poin sebanyak 45 poin dari hasil ketiga validator memperoleh presentase sebesar 93,7% dengan kategori sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan ukuran media ini, tampilan tata letak, penggunaan huruf dan ukuran huruf telah sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas V SD/MI serta ilustrasi yang digunakan pada media ini mampu memperjelas pesan/informasi yang ingin disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, hasil penilaian ketiga validator terhadap pengembangan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan sangat valid digunakan karena didukung oleh hasil penilaian secara umum dengan skor total sebesar 92,4% yang berada pada kategori sangat valid. Untuk hasil analisis validasinya bisa dilihat pada **Lampiran 8 Halaman 172.**

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fauziah & Ninawati, 2022) dengan judul **“Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah**

Dasar”, yang menghasilkan bahwa pengembangan media audio visual (video) animasi berbasis *doratoon* materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi mata pelajaran PPKn di sekolah dasar valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Dhiyaa’ulhaq & Nashoih, 2023) dengan judul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Doratoon Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Islam Cendekia Harapan Denanyar Jombang”**. Menghasilkan temuan bahwa penggunaan video animasi berbasis Doratoon sebagai inovasi media pembelajaran sejarah kebudayaan islam di SMP Islam Cendekia Harapan Denanyar Jombang valid untuk digunakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, telah menjawab rumusan masalah penelitian “Bagaimana validitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi?”, yaitu video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, dapat diartikan bahwa video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Praktikalitas

Angket respon yang diberikan kepada guru dan siswa untuk melihat kepraktisan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* yang telah peneliti kembangkan. Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian ini, praktikalitas video animasi yang dikembangkan, dapat dijawab melalui tahap praktikalitas.

1) Hasil Analisis Data Respon Siswa terhadap Video Animasi Berbasis Nilai Religius menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Uji praktikalitas dilakukan pada siswa kelas V SDN 25 Tambangan dengan jumlah 16 orang siswa. Angket respon siswa diberikan setelah siswa selesai belajar menggunakan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon*. Video animasi yang dikembangkan mudah dipahami, petunjuk penggunaan medianya mudah dimengerti, isi materinya mudah dipahami, penggunaan hurufnya jelas, mudah diakses dan digunakan kapanpun dan dimanapun, waktu belajar menjadi lebih efisien, dengan menggunakan media ini siswa mampu belajar sesuai dengan kecepatannya sendiri, membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan baik, mampu memotivasi siswa, bisa membantu siswa menjadi lebih aktif, bisa membantu siswa memahami konsep, serta mempermudah siswa untuk menyimpulkan pembelajaran. Praktikalitas dilakukan pada beberapa aspek yang dikemukakan oleh (Silvianti & Guspatni, 2022) yaitu sebagai berikut:

a) Aspek kemudahan dalam penggunaan

Ditinjau dari aspek kemudahan dalam penggunaan, dari 16 orang siswa memperoleh jumlah poin 290 dengan 5 butir pernyataan angket sehingga mendapatkan presentase 90,6 % dengan kategori sangat praktis. Dilihat dari aspek kemudahan dalam penggunaan menyatakan bahwa media dapat digunakan dengan baik serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.

b) Efisiensi waktu pembelajaran

Ditinjau dari aspek efisiensi waktu pembelajaran yang didapat, dari 16 orang siswa memperoleh jumlah poin 227

dengan 4 butir pernyataan angket sehingga memperoleh presentase 88,6 % dengan kategori sangat praktis. Dilihat dari aspek efisiensi waktu pembelajaran menyatakan bahwa waktu belajar siswa menjadi lebih efisien, video animasi membantu siswa belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya sendiri, waktu belajar siswa menjadi lebih praktis, serta tujuan belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

c) Manfaat

Ditinjau dari aspek manfaat, dari 16 orang siswa memperoleh jumlah poin 224 dengan butir 4 pernyataan angket sehingga memperoleh presentase 87,5 % dengan kategori sangat praktis. Dilihat dari aspek manfaat menyatakan bahwa media yang dikembangkan mampu memotivasi siswa dalam belajar, dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan dan mempermudah siswa menarik kesimpulan dalam pembelajaran.

Berdasarkan angket praktikalitas yang diisi oleh 16 orang siswa mengenai penggunaan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan diperoleh persentase sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Analisis hasil angket respon siswa lebih lengkap bisa dilihat pada **Lampiran 12 Hal 193**.

2) Hasil Analisis Data Respon Guru terhadap Video Animasi Berbasis Nilai Religius menggunakan Aplikasi *Doratoon* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Angket respon guru diberikan setelah guru selesai mengajar menggunakan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *doratoon* pada pembelajaran pendidikan

Pancasila. Praktikalitas dilakukan pada beberapa aspek yaitu sebagai berikut:

a) Aspek kemudahan dalam penggunaan

Ditinjau dari aspek kemudahan dalam penggunaan, yang diisi oleh guru kelas V memperoleh jumlah poin 18 dengan 5 butir pernyataan angket sehingga mendapatkan presentase 90 % dengan kategori sangat praktis. Dilihat dari aspek kemudahan dalam penggunaan menyatakan bahwa media dapat digunakan dengan baik serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan baik.

b) Efisiensi waktu pembelajaran

Ditinjau dari aspek efisiensi waktu pembelajaran yang diisi oleh guru kelas V memperoleh jumlah poin 15 dengan 4 butir pernyataan angket sehingga memperoleh presentase 93,7 % dengan kategori sangat praktis. Dilihat dari aspek efisiensi waktu pembelajaran menyatakan bahwa waktu belajar siswa menjadi lebih efisien, video animasi membantu siswa belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya sendiri, waktu belajar siswa menjadi lebih praktis, serta tujuan belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

c) Kelayakan isi/materi

Ditinjau dari aspek kelayakan isi/materi yang diisi oleh guru kelas V memperoleh jumlah poin 27 dengan 7 butir pernyataan angket sehingga memperoleh presentase 96,4% dengan kategori sangat praktis. Dilihat dari aspek efisiensi waktu pembelajaran menyatakan bahwa waktu belajar siswa menjadi lebih efisien, video animasi membantu siswa belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya sendiri, waktu belajar siswa menjadi lebih praktis, serta tujuan belajar siswa dapat tercapai dengan baik. Dilihat dari aspek

kelayakan isi/materi menyatakan bahwa media yang dikembangkan telah memuat materi yang akurat dan benar, konsep materi yang disajikan mampu mendukung tercapainya pembinaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa, dan membangkitkan semangat siswa untuk belajar, materi yang disajikan memiliki aspek konseptual dan mencakup konsep-konsep utama yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, materi yang disajikan memiliki aspek prosedural yang menyajikan langkah-langkah yang sistematis atau logis sesuai dengan konteks pembelajaran, serta materi yang disajikan memiliki aspek faktual yang mengandung informasi faktual yang akurat, mutakhir dan relevan, dan materi juga memiliki aspek metakognitif yang mendorong siswa untuk berpikir tentang cara belajar.

d) Manfaat

Ditinjau dari aspek manfaat, yang diisi oleh guru kelas V memperoleh jumlah poin 15 dengan butir 4 pernyataan angket sehingga memperoleh presentase 93,7% dengan kategori sangat praktis. Dilihat dari aspek manfaat menyatakan bahwa media yang dikembangkan mampu memotivasi siswa dalam belajar, dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, membantu siswa dalam memahami materi yang dijelaskan dan mempermudah siswa menarik kesimpulan dalam pembelajaran.

Berdasarkan angket praktikalitas yang diisi oleh guru mengenai penggunaan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V diperoleh presentase secara keseluruhan sebesar 93,7% dengan kategori sangat praktis. Analisis hasil angket

respon guru lebih lengkap bisa dilihat pada **Lampiran 10 Halaman 180**.

Sejalan dengan ini, penelitian yang dilakukan oleh (Maharani et al., 2024) yang berjudul **”Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Doratoon Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Sistem Pernapasan Manusia”**. Penelitian ini menjelaskan bahwa uji kepraktisan media ini dengan menggunakan instrument angket kepada guru dan siswa. Rata-rata skor tanggapan guru terhadap media ini mendapatkan presentase sebesar 88,33% “praktis tanpa revisi” dan angket respon siswa mencapai 85,20% “praktis tanpa revisi”. Skor tersebut menyatakan bahwa video animasi menggunakan aplikasi *Doratoon* praktis digunakan oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil, rumusan masalah penelitian terjawab, yaitu “Bagaimana tingkat kepraktisan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 25 Tambangan berdasarkan respon guru dan siswa?” yaitu dengan kategori sangat praktis digunakan oleh guru dan praktis digunakan oleh siswa, video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* dapat dinyatakan praktis dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Penyebaran (*Dessiminate*)

Tahap terakhir dari penelitian menggunakan model 4D yaitu tahap penyebaran (*Dessiminate*). Pada tahap ini, media video animasi yang sudah melalui tahap pengembangan dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian disebarakan secara terbatas kepada guru-guru yang ada di sekolah tempat penelitian dan mengupload video animasi ke youtube link dapat diakses pada **Lampiran 15 Halaman 196**.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Validitas video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan termasuk kategori sangat valid. Hasil validasi dari ahli dan ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 92,4% yang berarti bahwa media ini memenuhi aspek kelayakan isi/materi, aspek kelayakan bahasa, aspek kelayakan penyajian materi, dan aspek kelayakan kegrafikan sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Tingkat kepraktisan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 25 Tambangan memenuhi kriteria sangat praktis. Hasil angket respon guru memperoleh persentase 93,7% dan hasil angket respon siswa sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Ini menunjukkan bahwa video animasi yang dikembangkan mudah digunakan, menarik, dan membantu guru serta siswa dalam proses pembelajaran.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi *Doratoon* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis digital dan bisa menjadi salah satu solusi untuk mengembangkan media pembelajaran yang bisa digunakan dalam aktivitas belajar. Guru bisa menerapkan media ini dalam aktivitas belajar untuk membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa di dalam kelas. Beberapa tahap pengembangan yang dilakukan oleh

peneliti, mulai dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessiminate*). Pada tahapan-tahapan ini, banyak langkah yang dilakukan agar penelitian ini menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis bagi siswa di SDN 25 Tambangan.

Media ini mendapat respon positif dari guru dan kepala sekolah SDN 25 Tambangan. Respon positif ini disebabkan karena media pembelajaran yang dikembangkan ini mampu membangkitkan motivasi dan semangat belajar siswa.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran diantaranya yaitu:

1. Bagi guru dan siswa agar bisa menggunakan video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai salah satu alternatif dalam media pembelajaran.
2. Bagi guru, video animasi berbasis nilai religius menggunakan aplikasi *Doratoon* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu acuan atau referensi untuk dikembangkan lebih lanjut, baik pada materi Pendidikan Pancasila maupun materi pembelajaran lainnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian ini dengan menguji efektivitas dari produk yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772>
- Al Sulaimany, L. I., & Julianto. (2020). Pengembangan lembar kegiatan peserta didik berorientasi metode eksperimen pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam sekolah dasar. *JPGSD.*, 8(5).
- Alanur, S. N., & Masyitoh, I. S. (2020). *Development of nationalist-religious characters value of Sayyid Idrus bin Salim Al Jufri teachings in civics education*. 418(Acec 2019), 458–461. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200320.086>
- Andrasari, N. A., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). Media pembelajaran video animasi berbasis kinemaster bagi guru SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Arigiyati, T. A., Kusmanto, B., & Widodo, S. A. (2019). Validasi instrumen modul komputasi matematika. *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.26740/jrpipm.v2n1.p023-029>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan media pembelajaran virtual reality pada materi pengenalan termination dan splicing fiber optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Aryani, E. D., Fadjarin, N., Azzahro', T. A., & Fitriyono, R. A. (2022). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan karakter. *Gema Keadilan*, 9(3). <https://doi.org/10.14710/gk.2022.16430>
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative learning sebagai strategi penanaman karakter dalam pembelajaran pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan di sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 157–174. <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Bahri, S., Lutfi, M., Martin, D., & Asra, N. (2024). Analisis penggunaan aplikasi Doratoon sebagai media pembelajaran berbasis audio visual. 2(3), 711–722.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa

Publishing.

- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan media video animasi IPA pada pokok bahasan sistem pernapasan kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Darmawan, G., Yunisa, A., Putri, H. A., Sirait, Y. S., Nauli, T. S., Surahmat, R. T., Shafwan, A., & Mulya, C. A. (2023). *Membuat animasi antrean dengan berbagai software*. Bandung: Kaizen Media Publishing.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis buku panduan guru fase A kelas I kurikulum merdeka mata pelajaran pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Dhiyaa'ulhaq, N., & Nashoih, A. K. (2023). Pengembangan video animasi berbasis Doratoon sebagai inovasi media pembelajaran sejarah kebudayaan islam di SMP Islam Cendekia Harapan Denanyar Jombang. *JUPI (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 2(1), 38–51. <https://doi.org/10.58788/jipi.v2i1.3369>
- Dimiyati, Fatah, A., & Sudiana, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi berbantuan Doratoon. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(3), 193–203. <http://www.jurnal.untirta.ac.id/index.php/wilangan>
- Donasari, A. And Silaban, R. (2021) 'Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis android pada materi termokimia Kelas Xi SMA', *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia*, 3(1), Pp. 86–95.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fakhrunnisaa, N., Isnaini, H., & In, N. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis Doratoon materi sejarah peradaban islam Sma. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 119–130. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v5i2.1347>
- Fakurulloh, Y. A. (2022). Peran pendidikan Pancasila dalam membangun karakter peserta didik. *Educare : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 15–20. <https://doi.org/10.56393/educare.v2i1.1104>
- 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>
- Handayani, S., Ahmadi, F., Lor, N., & Tengah, J. (2020). *The effectiveness of animation film media to know ability mathematical concept of early childhood based on gender*. *Journal of Primary Education*, 9(2), 161–167. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/36493>

- Haq, R. (2022). Pancasila sebagai ideologi dan karakteristik pendidikan kewarganegaraan di Indonesia. *Didactica : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 52–56. <https://doi.org/10.56393/didactica.v2i2.1149>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Huda Asrul, N. A. (2021). *Teknik multimedia dan animasi*. Padang: UNP Press.
- Hulu, F. (2021). Peran guru dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Education and Development*, 9(2). <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5852>
- Ida Yanti, Isra Febriyanti, & Khairuddin Khairuddin. (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. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v1i1.102>
- Kusuma, J. W., Supardi, Akbar, M. R., Hamidah, Ratnah, Fitrah, M., & Sepriano. (2023). *Dimensi media pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Laelasari, Y., Sulaeman, Y., Nugraha, R. A., & Mukarromah, O. (2024). Penggunaan media video animasi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya. *01*(1), 1–7.
- Lazuardi, D., Wahyuni, P., Gustina, I., & Mujiatun, S. (2024). Implementasi nilai religius, moral etika dan tradisi dalam manajemen : sebuah tinjauan literatur. *9*(2), 429–444.
- Maharani, P., Eldes Dafrita, I., & Sari, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Doratoon terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi sistem pernapasan manusia. *IJMS: Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 02(01), 22–32. <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/ijms>
- Marzuki. (2015). *Pendidikan karakter islam*. Jakarta: Amzah.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi untuk sekolah dasar kelas V. *JPGSD*, 08(05), 893–903.
- Maulana, R., & Muliana, R. (2020). Mengajar listening menggunakan video kartun dan TPR untuk sekolah menengah pertama. *Journal Informatic, Education and Management (JIEM)*, 2(1), 22–40. File:///C:/Users/Sony-Vaio/Downloads/Riyan Maulana, Rahmad Muliana.Pdf
- Mauliana, E., Andzani, K., Annisa, R. W., & Martini, A. (2022). Pengaruh penggunaan video animasi pembelajaran IPA pada hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 287–298. <https://bajangjournal.com/index.php/jpdsh/article/view/4361>
- Novitasari, L., Listyaningsih, L., & Estuningsih, K. (2024). Penerapan model

- project based learning untuk peningkatan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas XI 9 SMA Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 292–306. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9304>
- Nurafifah, Firman, Mirnawati, La Fua, J., & Yusuf, M. (2022). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran online di masa pandemi di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 57–66. <https://doi.org/10.58230/27454312.139>
- Nurgiansah, T. H. (2022). Pendidikan Pancasila sebagai upaya membentuk karakter religius. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7310–7316. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3481>
- Nurhasana, I. (2021). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(2), 217–229.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Prayudha, J. (2022). *Inovasi pembelajaran bahasa Inggris*. Bengkulu: Guepedia.
- Putri, A., & Reinita. (2023). Validitas dan praktikalitas pengembangan modul digital menggunakan aplikasi Flip PDF Professional di kelas IV. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1066–1081. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6565>
- Putri, M. F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2024). Peranan pendidikan Pancasila dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9956–9965. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5839>
- Qorinasari, D. (2020). Peningkatan hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 melalui penggunaan media video animasi pada peserta didik kelas 1 SD Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2020/2021. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(2), 168–176.
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi Doratoon pada pembelajaran di kelas V sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian ...*, 15(02), 295–306. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10525>
- Rahmadhani, G. F., Satyani, E. A., Suprobo, P. W., Puspita, R. U., Sari, K., Setiawan, R., Studi, P., Bahasa, P., & Indonesia, S. (2023). Efektivitas penggunaan media digital & media konvensional dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Islam Al Azhar 7 Solo Baru. *Seminar nasional PBI FKIP UNS 2023*, 171–178.
- Rahmadhani, I., & Fikroh, R. A. (2024). *Development of learning videos on petroleum materials using Dora Toon web apps for class XI high school students*. *JUPI (Jurnal IPA & Pembelajaran IPA)*, 8(2), 103–122.

<https://doi.org/10.24815/jipi.v8i2.37959>

- Rahmatunnida, R., Busono, R. R. T., & Ardiansyah, A. (2020). *Application of animation video to improve student learning outcomes in estimating construction costs. IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 830(4). <https://doi.org/10.1088/1757-899x/830/4/042060>
- Rehdaya, M. A., & Tyas, D. N. (2024). *Development of Doratoon-based animation audio visual media to improve cognitive learning outcomes in science teaching materials. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(4), 6843–6851. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i9.7528>
- Riza, F. Y., Antosa, Z., & Witri, G. (2020). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis multikultural pada pembelajaran seni budaya dan prakarya kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 21. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112327>
- Rosyidi. (2024). Nilai-nilai religiusitas pada tradisi main besan toah. 5(2), 251–262.
- Silvianti, S., & Guspatni. (2022). Praktikalitas media pembelajaran Powerpoint-inspring terintegrasi pertanyaan prompting pada materi titrasi asam basa. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 7(2), 88–95.
- Simarmata, K., Elindra, R., & Siregar, E. Y. (2021). Analisis penggunaan media pembelajaran Power Point dalam pembelajaran daring pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Mathedu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 224–230. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2684>
- Sudikan, S. Y., Indarti, T., & Faizin. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research&Development) dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Sutopo (Ed.)). Bandung: Alfabeta cv. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/Red2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isallowed=y>
- Sunarti. (2023). *Platform digital: Sebuah wadah pengembang media pembelajaran berbasis teknologi pada sekolah dasar* (M. A. Febiola (Ed.)). Solok: PT Insan Cendekia Mandiri Group.
- Suprapno. (2023). *Budaya religius sabagai sarana kecerdasan spiritual*. Jambi: PT Literasi Nusantara Abadi Group.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulumudin, I., Mahdiansyah, & Joko, B. S. (2017). *Kelengkapan dan kelayakan buku teks kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan.

- Wahid, M., & Riyani, I. (2021). Implementasi konsep ruhul jihad dalam profesi keguruan (Studi kasus di IDIA Puteri PP. Al-Amien Prenduan). *Jurnal PAI Raden Fatah*, 3(2), 54–70.
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif dan metode penelitian kombinasi (mixed method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Widyawardani, R., & Maureen, I. Y. (2021). Pengembangan media video animasi pembelajaran untuk materi pokok keberagaman budaya bangsaku pada mata pelajaran tematik ilmu pengetahuan sosial kelas IV di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 11, 9–25.
- Yaumi, M. (2018). *Media teknologi dan pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group. [https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/Buku Utuh Media dan Teknologi Pembelajar-M.Ramli.Pdf](https://idr.uin-antasari.ac.id/10306/1/Buku%20Utuh%20Media%20dan%20Teknologi%20Pembelajar-M.Ramli.Pdf)
- Zaelani, A. K., Huda, M. K., & Rochmah, E. (2024). Media pot larang untuk meningkatkan kemampuan penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1 SD N 1 Sunyaragi. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Zainudin, A. (2020). Penanaman nilai-nilai religius dalam membentuk akhlak karimah bagi peserta didik di MI Ar-Rahim Kecamatan Arjasa Kabupaten Jember. *Jurnal Auladuna*, 6.
- Zanki, H. A. (2021). *Penanaman religious culture (budaya religius) di lingkungan madrasah*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.