

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
DORATOON PADA MATERI PENGELOMPOKKAN HEWAN  
BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA DI KELAS V SD**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Dinda Eka Pratiwi**

**NIM : 06131382126063**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
DORATOON PADA MATERI PENGELOMPOKKAN HEWAN  
BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA DI KELAS V SD**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Dinda Eka Pratiwi**

**NIM : 06131382126063**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
DORATOON PADA MATERI PENGELOMPOKKAN HEWAN  
BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA DI KELAS V SD**

**SKRIPSI**

Oleh

**Dinda Eka Pratiwi**

**NIM. 06131382126063**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diujikan dalam ujian akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



**Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.**

**NIP. 197605122006042006**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
DORATOON PADA MATERI PENGELOMPOKAN HEWAN  
BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA DI KELAS V SD**

**SKRIPSI**

Oleh

**Dinda Eka Pratiwi**

**NIM. 06131382126063**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing**



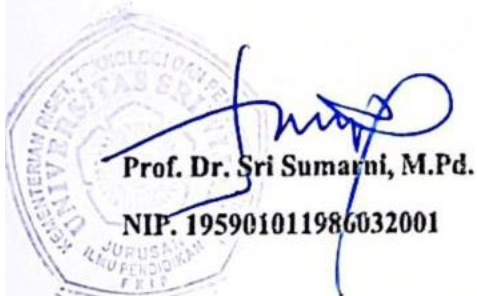
**Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.**

**NIP. 197605122006042006**

**Ketua Jurusan,**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.**  
**NIP. 195901011986032001**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**  
**NIP. 196012151986032902**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
DORATOON PADA MATERI PENGELOMPOKKAN HEWAN  
BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA DI KELAS V SD**

**SKRIPSI**

Oleh

**Dinda Eka Pratiwi**

**NIM: 06131382126063**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

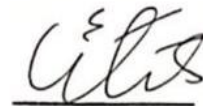
**Telah diujikan dan lulus pada:**

**Hari : Selasa**

**Tanggal : 07 Januari 2025**

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.



2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.



**Palembang. Januari 2025**

**Koordinator Program Studi,**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dinda Eka Pratiwi

NIM : 06131382126063

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Doratoon* Pada Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di kelas V SD", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2025

Yang Membuat Pernyataan



Dinda Eka Pratiwi

NIM. 06131382126063

## **PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

Segala puji dan syukur atas semua yang diberikan Allah SWT yang telah mempermudah dan meridhoi setiap perjalananku mulai dari SD hingga di bangku kuliah pada jenjang S1 di Universitas Sriwijaya. Atas izin Allah SWT, segenap perjuangan dan ikhtiar serta doa skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur, terimakasih dan hormat, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Zulkarnain, S. Sos. dan ibu Desi Marlina yang selalu memberikan dukungan mulai dari berdoa, materi dan selalu mendengarkan keluh kesah. Tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
2. Kepada adikku satu-satunya, Muhammaf Fachri yang telah menghiburku serta banyak membantuku.
3. Ibu Dr. Esti Susiloningsih selaku dosen pembimbing saya, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik.
4. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi PGSD Universitas Sriwijaya yang telah mempermudah dalam proses administrasi selama perkuliahan
5. Seluruh dosen-doses PGSD yang saya banggakan telah banyak membantuku terus belajar, memberikan saran, motivasi, arahan dan lain-lain selama dibangku perkuliahan.
6. Seluruh keluarga besar SD Negeri 129 Palembang, kepala sekolah, wakil kesiswaan, seluruh staf, guru-guru, Ibu Hesti Oktavia, S.Pd. selaku wali kelas V yang telah banyak membantu saya khususnya dalam proses penelitian serta seluruh peserta didik kelas VD yang sangat membantu sehingga data pada skripsi ini dapat terkumpul.

7. Teman-teman seperjuanganku di bangku perkuliahan yaitu Enggalliana Nabila, Putri Handayani, Ayu Setia Ningsih, Rika Dwi Putri, Serly Deti yang sudah bersedia mendengarkan keluh kesah, membantu saya, selalu memotivasi saya untuk terus mengerjakan skripsi, saling menghibur satu sama lain.
8. Seluruh teman-teman PGSD 2021 Universitas Sriwijaya, yang selalu kompak pada saat mengerjakan project perkuliahan, saling menghibur dan memotivasi satu sama lain.
9. Almamater Universitas Sriwijaya dan HMPD yang saya banggakan.
10. Kepada Pacarku, Helvin, yang menjadi tempat keluh kesahku, yang selalu memotivasi untuk terus belajar, yang selalu menghibur dan yang selalu membantuku.
11. Terakhir kepada diriku sendiri, yang selalu semangat untuk belajar dan bertekad untuk mengangkat derajat kedua orang tua, semua yang ada diperguruan hidupku tidak dapat dideskripsikan selain terima kasih.

### **MOTTO**

“Langkah kecil hari ini adalah awal dari lompatan besar esok hari”

Setiap kesulitan pasti ada kemudahan

- QS. Al-Insyirah: 5-6 -



## PRAKATA

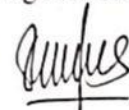
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Doratoon* Pada Materi Pengelompokkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di Kelas V SD Untuk Siswa Kelas IV SD” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr. Esti Susiloningsih, M.Si. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M. A sebagai Dekan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini dan kepada penguji yang telah menjadi penguji.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Dinda Eka Pratiwi

NIM. 06131382126063

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>0</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>0</b>
1.1.Latar Belakang .....	0
1.2.Rumusan Masalah .....	4
1.3.Tujuan Penelitian.....	5
1.4.Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Belajar dan Pembelajaran .....	7
2.1.1 Pengertian Belajar.....	8
2.1.2 Ciri-Ciri Belajar .....	8
2.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar.....	10
2.1.4 Tujuan Belajar.....	11
2.2 Pembelajaran .....	12
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	12
2.2.2 Tujuan Pembelajaran .....	13

2.3 Media Pembelajaran .....	13
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	13
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	14
2.3.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	15
2.3.4 Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran .....	17
2.4 <i>Doratoon</i> .....	19
2.4.1 Pengertian <i>Doratoon</i> .....	19
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Doratoon</i> .....	20
2.4.3 Langkah – Langkah Menggunakan Aplikasi <i>Doratoon</i> .....	21
2.5 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar .....	22
2.6 Penelitian Pengembangan.....	24
2.7 Model Penelitian Pengembangan .....	25
2.7.1 Model 3D+1 .....	25
2.7.2 Model 4D .....	25
2.7.3 Model ADDIE.....	26
2.8 Peneliti Relevan.....	27
<b>BAB III.....</b>	<b>29</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	29
3.2 Subjek Penelitian.....	29
3.3 Setting penelitian.....	29
3.3.1 Waktu Penelitian.....	29
3.3.2 Tempat Penelitian .....	30
3.3.3 Objek Penelitian.....	30
3.4 Model Pengembangan .....	30
3.5 Prosedur Penelitian.....	30
3.5.1 Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....	31
3.5.2 Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	32
3.5.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	33
3.5.4 Penerapan ( <i>Implementation</i> ) .....	34
3.5.5 Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	35

3.6.1	Wawancara.....	35
3.6.2	Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	36
3.6.3	Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	37
3.6.4	Instrumen Lembar Validasi Praktisi Guru.....	39
3.6.5	Instrumen Angket Peserta Didik.....	40
3.7	Teknik Analisis Data.....	41
3.7.1	Analisis <i>Walkthrough</i> /Lembar Validasi.....	42
3.7.2	Analisis Data Wawancara.....	42
3.7.3	Analisis Data Angket.....	42
<b>BAB IV</b>	.....	<b>44</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>44</b>
4.1.1	Pendefenisian ( <i>Define</i> ).....	44
4.1.1.1	Analisis Awal.....	44
4.1.1.2	Pengumpulan Data.....	45
4.1.2	Perancangan ( <i>Design</i> ).....	47
4.1.2.1	Pemilihan Aplikasi.....	47
4.1.2.2	Perancangan Penyajian Materi Pembelajaran.....	47
4.1.2.3	Pengumpulan Bahan Media Video Pembelajaran.....	48
4.1.2.4	Perancangan Instrumen Pengumpulan Data.....	49
4.1.2.5	Rancangan Awal.....	49
4.1.3	Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	55
4.1.3.1	Pembuatan Media Video Pembelajaran.....	55
4.1.3.2	Hasil Pengembangan Media Video Pembelajaran.....	59
4.1.3.3	Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Praktisi.....	63
4.1.4	Penerapan ( <i>Implementation</i> ).....	78
4.1.4.1	Uji Coba Peserta Didik.....	78
<b>BAB V</b>	.....	<b>84</b>
<b>KESIMPULAN</b>	.....	<b>84</b>
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	5.2 Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>86</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Instrumen Wawancara untuk Guru .....	35
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	36
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Review Ahli Materi.....	37
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Desain.....	38
Tabel 3. 5 Instrumen Penilaian Review Ahli Desain .....	38
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi .....	39
Tabel 3. 7 Instrumen Penilaian Review Ahli Praktisi .....	39
Tabel 3. 8 Instrumen Angket Peserta Didik .....	40
Tabel 3. 9 Kategori Nilai Angket.....	41
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk.....	42
Tabel 3. 11 Kriteria Tingkat Kepraktisan Peserta Didik.....	43
Tabel 4. 1 Instrumen Hasil Wawancara dengan Guru .....	46
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	48
Tabel 4. 3 Storyboard layout.....	52
Tabel 4. 4 Hasil Pengembangan Media Video Animasi .....	60
Tabel 4. 5 Daftar Nama Validator.....	64
Tabel 4. 6 Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Materi .....	64
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Validator Ahli Materi .....	65
Tabel 4. 8 Sebelum dan Sesudah Revisi Bahan Ajar .....	66
Tabel 4. 9 Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Validator Ahli Desain .....	68
Tabel 4. 11 Revisi Media Pembelajaran .....	69
Tabel 4. 12 Hasil Pengisian Instrumen Validasi Ahli Praktisi.....	70
Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Validator Ahli Praktisi .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Prosedur pengembangan Model 3D + 1 .....	25
Gambar 2. 2 Gambar Tahap Model 4D.....	26
Gambar 2. 3 Tahap Model ADDIE .....	27
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Model 3D + I .....	30
Gambar 3. 2 Modifikasi Prosedur Pengembangan Model 3D+I.....	31
Gambar 4. 1 Screenshoot Media Video pembelajaran.....	45
Gambar 4. 2 Wawancara bersama guru kelas V .....	45
Gambar 4. 3 logo aplikasi Doratoon .....	50
Gambar 4. 4 Tahapan Flowchart Media Pembelajaran.....	51
Gambar 4. 5 Gambar Log in Doratoon .....	56
Gambar 4. 6 Tampilan Awal Doratoon.....	57
Gambar 4. 7 Pemilihan Background Desain Media.....	57
Gambar 4. 8 Fitur-fitur Dalam Doratoon .....	58
Gambar 4. 9 Fitur Pada Menu Music .....	58
Gambar 4. 10 Fitur Pada Menu Text.....	59
Gambar 4. 11 Bagikan Desain Doratoon .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul skripsi .....	90
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	91
Lampiran 3 Surat izin penelitian FKIP UNSRI .....	93
Lampiran 4 Surat izin penelitian dari Kesbangpol.....	94
Lampiran 5 Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan .....	95
Lampiran 6 Surat keterangan izin penelitian dari SD Negeri 129 Palembang .....	96
Lampiran 7 Surat keterangan telah melaksanakan penelitian dari SD Negeri 129 Palembang .....	97
Lampiran 8 Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	98
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	99
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi .....	101
Lampiran 11 Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	102
Lampiran 12 Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	103
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli Media.....	105
Lampiran 14 Lembar Wawancara Guru Kelas.....	106
Lampiran 15 Lembar Validasi Praktisi Guru Kelas .....	107
Lampiran 16 Surat Keterangan Validasi Praktisi Guru Kelas.....	110
Lampiran 17 Lembar Angket Peserta Didik .....	111
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi.....	115
Lampiran 19 Modul Ajar.....	118
Lampiran 20 Dokumentasi Wawancara Guru Kelas V.....	124
Lampiran 21 Dokumentasi Uji Coba Lapangan.....	125
Lampiran 22 Hasil Pengecekan <i>Similarity</i> .....	126
Lampiran 23 Surat Pengecekan <i>Similarity</i> .....	127

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *DORATOON*  
PADA MATERI PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS  
MAKANANNYA DI KELAS V SD**

Oleh

Dinda Eka Pratiwi

[06131382126063@student.unsri.ac.id](mailto:06131382126063@student.unsri.ac.id)

Pembimbing : Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

[esti\\_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id](mailto:esti_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis *Doratoon* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V SD dan juga bertujuan untuk mengetahui kevalidan serta kepraktisan dari media tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model 3D + I terdiri dari *Define, Design, Development, dan Implementation*. Penelitian ini melakukan validasi materi dan media serta dilakukan uji coba kepada 20 peserta didik kelas V. Hasil penilaian validasi dari ahli media memperoleh nilai presentase 90% yang dikategorikan sangat valid. Hasil penilaian validasi dari ahli materi memperoleh nilai presentase 92,3% yang dikategorikan sangat valid. Uji coba lapangan, hasil penilaian peserta didik terhadap media mendapatkan nilai presentase 99,4% yang dikategorikan sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sudah layak atau valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

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



**DEVELOPMENT OF DORATOON-BASED LEARNING MEDIA FOR  
CLASSIFICATION OF ANIMALS BASED ON THEIR DIET IN FIFTH-  
GRADE ELEMENTARY SCHOOL**

By

Dinda Eka Pratiwi

[06131382126063@student.unsri.ac.id](mailto:06131382126063@student.unsri.ac.id)

Supervising Lecturer: Dr. Esti Susiloningsih, M.Si.

[esti\\_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id](mailto:esti_susiloningsih@fkip.unsri.ac.id)

*Elementary School Teacher Education  
Faculty Of Teacher Training and Education  
Sriwijaya University*

**ABSTRACT**

*This research aims to develop Doratoon-based learning video media on the material of classifying animals based on their type of food in class V elementary school and also aims to determine the validity and practicality of this media. The type of research used is Research and Development (R&D) with a 3D + I model consisting of Define, Design, Development and Implementation. This research validated the material and media and carried out trials on 20 class V students. The results of the validation assessment from media experts obtained a percentage score of 90% which was categorized as very valid. The results of the validation assessment from material experts obtained a percentage value of 92.3% which was categorized as very valid. Field trials, the results of students' assessment of the media obtained a percentage score of 99.4% which was categorized as very practical. Based on the results of this research, it can be concluded that learning video media is appropriate or valid and practical to use in the learning process.*

**Keywords:** *Development, Animation Video*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sengaja untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dalam diri mereka. Hal ini bertujuan agar mereka memiliki kekuatan dalam aspek keagamaan, kedisiplinan, akhlak, kecerdasan, perilaku baik, dan keterampilan yang sangat dibutuhkan untuk kehidupan mereka. Selain itu, pendidikan juga dipahami sebagai suatu proses yang dilakukan dengan metode tertentu, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan mampu bertindak dengan tepat sesuai dengan kebutuhan mereka (Elia, 2022). Dalam mewujudkan tujuan pendidikan ini, kurikulum memegang peranan yang sangat penting. Kurikulum merupakan rencana yang dijadikan pedoman dalam kegiatan belajar mengajar, mencakup tujuan, isi, bahan pembelajaran, dan model yang digunakan (Fatmawati, 2020).

Kurikulum mempunyai posisi yang sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini dikarenakan, kurikulum ialah suatu rencana yang dijadikan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar (Fatmawati & Yuzrizal, 2020). Maka dari itu, kurikulum sangat penting karena berkenaan langsung dengan tujuan, isi, bahan pembelajaran, dan model yang dipakai untuk pedoman dalam aktivitas belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kurikulum merdeka adalah salah satu langkah yang diambil oleh pemerintah dalam menangani tantangan pembelajaran selama Covid-19. Hal ini sejalan dengan Sahrandi & Bahri (2023) yang menyatakan bahwa kurikulum merdeka merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah melalui Kemendikbudristek untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi ketika pandemi Covid-19. Penggunaan kurikulum merdeka ini membuat siswa memiliki cukup waktu untuk mempelajari konsep dan menguatkan kompetensi karena konten yang lebih optimal. Dengan kurikulum merdeka, guru memiliki kebebasan untuk memilih berbagai perangkat ajar untuk menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan belajar dan minat siswa.

Implementasi kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS pada peserta didik Sekolah Dasar kebanyakan bersifat abstrak sehingga peserta didik susah untuk mencermati isi dalam materi tersebut. Konsep pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari jadi pembelajaran IPAS kebanyakan tentang alam dan sosial yang ada di sekeliling kehidupan manusia. Maka dari itu banyak fakta yang dapat di ambil untuk di jadikan sebagai sumber pembelajaran peserta didik (Alimuddin, 2023). Pembelajaran IPAS sangat penting untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan dalam menguasai bidang. Maka dari itu IPAS ialah salah satu mata pelajaran yang wajib dikenali kepada peserta didik karena pembelajaran IPAS ini mengenai fenomena yang ada di dunia ini (Agustina, 2022). Dalam menghadapi Perkembangan zaman dengan pembelajaran IPAS harus didesain sekreatif mungkin dan semenarik mungkin sehingga terdapat daya tarik dari kemajuan teknologi pada pembelajaran IPAS dapat terasa menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik (Maguil & Devi, 2020). Perkembangan teknologi yang sangat begitu berkembang maka dapat dilakukan pada dunia pendidikan atau menjadi sarana pembelajaran sebagai fasilitas belajar yang modern dan lebih kompleks (Burik, 2021). Perkembangan zaman yang begitu pesat memberikan dampak signifikan terhadap peserta didik. Hal ini mendorong dunia pendidikan di Indonesia untuk terus menciptakan inovasi dan meningkatkan kreativitas agar tidak tertinggal dalam persaingan global.

Berdasarkan pada PP Nomor 19 tahun 2005 mengenai Standar Nasional Pendidikan mengenai beberapa dasar dari pendidikan bermutu yaitu menyenangkan dan memotivasi. Karena hal ini, media perlu digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran, interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih menarik, peserta didik lebih bersemangat untuk belajar, serta lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan.

Pendidikan memiliki potensi untuk menghasilkan individu yang berkualitas. Untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah, diperlukan media yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan, serta merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa. Media tersebut berupa media pembelajaran, yang jika digunakan secara kreatif, akan membantu siswa untuk belajar dengan lebih efektif

dan meningkatkan pengetahuan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai penghubung antara guru dan siswa, yang melibatkan pancaindra dengan tujuan untuk merangsang siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Di sisi lain, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi, merangsang ide, dan menarik minat belajar peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran di kelas dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pemahaman konsep dan informasi materi dengan cara yang lebih efisien dan mudah bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat berupa benda fisik atau nonfisik, seperti buku, gambar, video, presentasi, dan lainnya.

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih menitik beratkan pada kemampuan anak dalam memahami materi. Sedangkan teori belajar siswa kurang penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa tidak lebih memahami isi pelajaran. Menurut Sudana dalam kutipan (Rahman & Sudana, 2023) menyatakan pembelajaran adalah upaya untuk mempelajari siswa, dalam pengetahuan ini secara implisit menjelaskan bahwa dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Meningkatkan proses pembelajaran maka harus ada alat pendukung atau alat bantu yaitu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara atau penyampaian pesan berupa informasi pengetahuan baik visual maupun verbal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan, atau pun keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran ( (Martin & Simanjorang, 2022). Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu pada saat proses pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran sangat penting dimana dapat membantu pendidik dalam memberikan pengajaran yang maksimal

kepada peserta didik. Guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Siswa sekolah dasar kelas V sangat penting untuk mempelajari materi IPA kelas V yaitu mengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Materi ini berhubungan dengan materi tentang hubungan makhluk hidup dengan ekosistem dan membantu siswa memahami jenis hewan dan golongan pemakan apa. Agar materi IPA dapat diterima dengan baik oleh siswa, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Mata pelajaran IPA adalah mata pelajaran yang harus dipelajari dan harus disampaikan dengan menggunakan alat yang mendukung proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini tentunya dapat memungkinkan para pendidik menciptakan materi pembelajaran interaktif yang inovatif. Proses kegiatan belajar yang kreatif dan inovatif sangat penting bagi siswa, agar siswa dapat materi pembelajaran dapat diterima siswa dan mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memilih materi yang menarik dan tidak membuat siswa merasa bosan selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan memikat dapat menjadikan proses belajar lebih efektif dan membantu mengatasi kebosanan yang mungkin muncul selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Hesti Oktavia, S.Pd., selaku Guru kelas V di SDN 129 Palembang diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut telah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Beberapa media pembelajaran yang digunakan yaitu ada media video pembelajaran, powerpoint, media gambar. Sekolah tersebut sering menggunakan media video pembelajaran untuk proses pembelajaran di kelas. Namun, dalam materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya, guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi, melainkan hanya menggunakan media gambar.

Oleh karena itu, peneliti berencana untuk menerapkan media pembelajaran berupa video animasi, yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media

ini dapat menarik perhatian peserta didik karena sangat menarik untuk ditonton. Dengan adanya pengembangan media video animasi berbasis Doratoon, diharapkan peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Doratoon dipilih oleh peneliti untuk membuat video pembelajaran karena memiliki sejumlah kelebihan, seperti berbagai fitur yang mudah digunakan dan banyaknya template yang mempermudah proses pembuatan video (Navastara, dkk., 2023). Selain menyediakan template untuk membuat video pembelajaran, Doratoon juga menawarkan template yang dapat digunakan untuk membuat video di berbagai bidang lain, seperti bisnis, kesehatan, dan lainnya. Doratoon adalah sebuah situs yang bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi, yang menyediakan layanan pembuatan media audio visual. Karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Doratoon sebagai langkah awal, dengan harapan kedepannya guru dapat menciptakan media pembelajaran selain media cetak.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Pada Materi Pengelompokkan Hewan Berdasarkan Makanannya Kelas V Sekolah Dasar”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi Pengelompokkan Hewan berdasarkan makanannya kelas V Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana validitas terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *doratoon* materi Pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kepraktisan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *doratoon* materi Pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V Sekolah Dasar?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi pengelompokkan hewan berdasarkan makanannya kelas V Sekolah Dasar.
2. Mengetahui validitas terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis doratoon materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V Sekolah Dasar.
3. Mengetahui kepraktisan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis doratoon materi pengelompokkan hewan berdasarkan jenis makanannya kelas V Sekolah Dasar.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti diharapkan dapat menambah pemahaman dan konteks baru mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi Pengelompokkan Hewan berdasarkan makanannya kelas V dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan perbandingan bagi penelitian-penelitian berikutnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis Doratoon.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Dalam penelitian tentu memiliki manfaat, dan berikut ini adalah beberapa manfaat dari penelitian pengembangan ini.

1. Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam memahami materi Pengelompokkan Hewan berdasarkan makanannya dengan bantuan media pembelajaran berupa video animasi. Selain itu, dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan, dan menambah pengalaman baru.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan teknologi dan keterampilan mereka dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi, serta menjadi alternatif dalam mengajarkan materi Pengelompokan Hewan berdasarkan jenis makanannya di Kelas V.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan media pembelajaran yang dibuat secara khusus dimaksudkan dapat mendukung dan bermanfaat bagi peserta didik, sekolah, dan guru dalam upaya meningkatkan kualitas lingkungan belajar yang efisien.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada para peneliti sebagai calon guru mengenai sistem pembelajaran yang efektif di sekolah, sehingga dapat dijadikan pedoman untuk mengembangkan ide-ide dalam perbaikan pembelajaran di masa depan ketika mereka menjadi seorang guru.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. (2022). *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, 8(3) (Pentingnya pembelajaran IPAS dalam mengembangkan potensi peserta didik.), 45–57.
- Alimuddin. (2023). 67-78. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Kurikulum*, 12(1)(Implementasi kurikulum merdeka pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar), 67–78.
- Amral dan Asmar. (2020). *Guepedia. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*.
- Arsyad, A. (2017). *Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA. Media Pembelajaran*.
- Astriani, S. A. (2018). *Skripsi: Universitas Nurul Jadid. Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*.
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). . . . *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1)(Pendampingan Penggunaan Teknologi Media dan Internet Bagi Pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma), 33–36.
- Burik, J. (2021). . *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 15(2)(Perkembangan teknologi sebagai sarana pembelajaran modern.), 123–134.
- Darman, R. A. (2020). (. *Guepedia, Belajar dan pembelajaran*.
- Elia. (2022). . . . *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan Diri*, 10(1)(Pendidikan sebagai usaha sadar untuk pengembangan potensi peserta didik), 45–56.
- Fatmawati & Yurizal. (2020). *Strategi pembelajaran inovatif dalam implementasi kurikulum 2013. Banda Aceh: Syiah Kuala University. Strategi pembelajaran inovatif dalam implementasi kurikulum 2013. Banda Aceh: Syiah Kuala University*.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2000). *New York: Holt, Rinehart, and Winston. Principles of Instructional Design*.
- Gunawan. (2020). . (). *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, . *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 12(1)(Manfaat Media Video Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.), 45–52.

- Hamdani. (2018). *Bandung: Pustaka Setia. Strategi Belajar Mengajar.*
- Herawati, H. (2020). Bunayya. *Jurnal Pendidikan Anak, 4(1)*(Memahami proses belajar anak), 27–48.
- Khairani, M. (2017). *Yogyakarta: Aswaja Pressind. Psikologi Belajar.*
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>. *Journal of Computer and Information Technology., Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa.*
- Maguil, A., & Devi, I. P. (2020). . *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Teknologi, 6(2)*(Desain kreatif pembelajaran IPAS dalam menghadapi perkembangan zaman), 112–125.
- Martin, R., & Simanjorang, M. M. (2022). *Prosiding Pendidikan Dasar, 1(1)*(Pentingnya peranan kurikulum yang sesuai dalam pendidikan di indonesia), 125–134.
- Muali, C. (2018). <https://doi.org/10.31219/osf.io/52qvt>. *Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran, 1–13.*
- Nasution, W. N. (2017). Ittihad. *Jurnal Pendidikan, 1(2)*(Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur), 185–195.
- Navastara, D. A., Suciati, N., Faticah, C., & Tjandrasa, H. (2023). (). , ,. *Sewagati, 7(6)*(Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penyusunan Materi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada SDN Sutorejo I/240 Surabaya.), 880-886.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 3(2)*(Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III), 243–255.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2)*(Belajar dan Pembelajaran), 333–352.
- Putu Yulia AD, ddk. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran SD/MI. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.*
- Rahman, A., Sudana, I. G. P., & dkk. (2023). *pembelajaran inovatif dalam*

- meningkatkan pemahaman siswa. Bandung: Penerbit Andi. Strategi*
- Rakhmatov, D., & A. F. (2021). <https://doi.org/10.24054/1120210101>*The use of multimedia technologies in the educational system and teaching methodology. 11(2)(Prospects for the introduction of artificial intelligence technologies in higher education. The use of multimedia technologies in the educational system and teaching methodology).*
- Rayanto & Sugianti. (2020). *Pasuruan : Lembaga Academical & Research Institute. Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2D2: Teori dan Praktek.*
- Rosmita. (2020). *Tahun Skripsi. Jambi: Universitas Jambi. Efektivitas Pembelajaran Daring (Studi Kasus Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Negeri 9 Tanjung Jabung Timur.*
- Rosnawati. (2020). *Jawa Barat : CV. Adanu Abimata. Teori – Teori Belajar dan Pembelajaran.*
- Sahrandi, S., & Bahri, S. (2023). (n.d.). *Horizon. Jurnal Pendidikan Sosial, 10(1)(Peran Guru Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar), 100–108.*
- Slameto. (2019). *Jakarta: PT. Rineka Cipta. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya.*
- Sugiyono. (2019). *Bandung : Alfabeta. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
- Sumiharsono, R. dan, & Hasanah, H. (2017). *Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Cetakan Pertama (Issue Media Pembelajaran).*
- Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan Zain. (2020). *Jakarta: Rineka Cipta. Strategi Belajar Mengajar.*
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. (n.d.). *Jakarta. Rineka Cipta, 6(Strategi Belajar Mengajar), 200.*
- Yolandasari, M. B. (2020). *Tahun Pelajaran 2019/2020. Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan MiftahulHuda Tumang Cepogo Boyolali.*