



## Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Doratoon Pada Materi Pancasila & Pandangan Hidup Bangsa Kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong

**Herni Paulina Fadimpo**

Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong

**Indri Anugrah Rahmadhani**

Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong

**Sahiruddin**

Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong

Korespondensi Penulis : [hernimisol@gmail.com](mailto:hernimisol@gmail.com)

**Abstract.** Various educational video media are not used at SMP Negeri 3 Sorong Regency. The objective of this study is to create educational video media based on Doratoon that is both valid, practical, and effective for instructional purposes. Employing a research and development (R&D) methodology, the study utilizes the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. Data gathering techniques consist of observing, conducting interviews, documenting, and employing data collection instruments. The participants in this study were 24 eighth-grade students from SMP Negeri 3 in Sorong Regency. The validation results for the development of Duratone-based educational video media were obtained through reviews by material and media experts with an average material percentage of 97% and an average media percentage of 86% meeting the "very valid" criteria. Class 8B students achieved an average of 87% in the "Very Good" category. The practicality of the teaching aids was assessed through a survey of respondents with an average score of 95.1% which indicated that it met the criteria of "very practical". The effectiveness of the media was also assessed through a survey of respondents with an average score of 95.7%, which means it is very effective to use. These findings indicate that the creation of educational video media based on Doratoon is both valid, practical, and efficient for use.

**Keywords:** Media Development, doratoon-based, R&D (Research and Development)

**Abstrak.** Berbagai media video edukasi tidak digunakan di SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media video edukasi berbasis Doratoon yang valid, praktis, dan efektif untuk keperluan pembelajaran. Dengan menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D), penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan penggunaan instrumen pengumpulan data. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong yang berjumlah 24 orang. Hasil validasi pengembangan media video edukasi berbasis Duratone diperoleh melalui review oleh ahli materi dan media dengan rata-rata persentase materi sebesar 97% dan rata-rata persentase media sebesar 86% memenuhi kriteria "sangat valid". Siswa kelas 8B mencapai rata-rata 87% dalam kategori "Sangat Baik". Kepraktisan alat peraga dinilai melalui survei terhadap responden dengan skor rata-rata 95,1% yang menunjukkan memenuhi kriteria "sangat praktis". Efektivitas media juga dinilai melalui survei terhadap responden dengan skor rata-rata 95,7% yang berarti sangat efektif digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa pembuatan media video edukasi berbasis Doratoon valid, praktis, dan efisien untuk digunakan.

**Kata kunci:** Pengembangan Media, berbasis doratoon, R&D (Penelitian dan Pengembangan)

## PENDAHULUAN

Dengan kemajuan teknologi yang berkelanjutan, pengaruhnya terhadap pendidikan menjadi signifikan. Pemanfaatan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Di era teknologi yang semakin maju saat ini, siswa seharusnya memiliki akses yang lebih mudah terhadap teknologi dan materi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan memudahkan pemahaman. (Soleh dkk., 2019). Namun tantangan yang dihadapi saat ini terletak pada belum optimalnya pemanfaatan fasilitas sekolah yang mendukung guru dalam melaksanakan pembelajaran berbantuan teknologi, seperti layar LCD di ruang kelas.

Observasi yang dilakukan di SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong mengungkap potensi dan tantangan yang dihadapi. Meskipun ada upaya untuk berinovasi dalam pendidikan sejalan dengan kemajuan teknologi (Aula, 2019), proses belajar mengajar sebagian besar mengandalkan metode konvensional seperti papan tulis dan ceramah. Untuk mengatasi hal ini, penting bagi guru untuk memasukkan media pembelajaran yang menumbuhkan kemandirian siswa. Khususnya dalam konteks Kurikulum 2013 yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa, penting untuk memberikan alternatif yang selaras dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, untuk memudahkan proses pengajaran, guru seperti Munir (2018) dapat memanfaatkan media pendidikan secara efektif.

Video animasi, seperti Doratoon, adalah alat berharga bagi guru untuk meningkatkan metode pengajaran mereka. Video doratoon terdiri dari rangkaian gambar bergerak yang disatukan membentuk satu kesatuan yang kohesif. Mereka sangat efektif dalam menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran (Farizi et al., 2019). Dengan banyaknya aplikasi yang tersedia untuk membuat video pendidikan animasi, Doratoon menonjol sebagai pilihan populer (Farizi et al., 2019).

Di tengah masih banyaknya penggunaan metode pengajaran konvensional, semakin disadari akan perlunya materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, khususnya untuk mata pelajaran seperti nilai-nilai Pancasila dan pandangan hidup bangsa. Thamrin (2020) menyoroti Doratoon sebagai perangkat lunak berbasis web yang menawarkan berbagai fitur antara lain animasi gambar tangan, animasi kartun, dan efek transisi, sehingga dinamis dan mudah diatur durasinya (Yulia & Ervinalisa, 2019). Menyadari tantangan dan peluang tersebut, penulis bertujuan untuk mengeksplorasi “Pengembangan media pembelajaran video berbasis

Doratoon untuk nilai-nilai Pancasila dan pandangan hidup bangsa” di SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong.”

## **KAJIAN TEORITIS**

Istilah “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “medium” yang berarti perantara atau pemandu (Suryadi et al., 2021: 2). Media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran karena merupakan salah satu unsur penting dalam materi pembelajaran (Mochsmad Desta Pradana, 2021: 1). Oleh karena itu, media berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyebarkan atau menyampaikan informasi dengan tujuan mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dalam konteks “media pembelajaran”, istilah “media” pada dasarnya mengacu pada alat yang digunakan dalam proses distribusi atau penyampaian. Seperti yang didefinisikan oleh Purba dkk. (2020), pembelajaran memerlukan proses dimana pengetahuan diperoleh dan keterampilan dikembangkan.

Menurut Munir (2018), media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara yang memperlancar proses komunikasi antara guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai teknik yang digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Juliani, 2019).

Menggabungkan perspektif ini, terbukti bahwa media mencakup alat dan bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam upaya belajar mengajar, sehingga membantu pencapaian tujuan pendidikan (Guslinda & Rita Kurnia, 2018). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara penyampaian pesan instruksional dari guru kepada siswa, memudahkan penyebaran materi pembelajaran (Fanani, 2020). Selain itu, media pembelajaran dipandang sebagai teknologi penyampaian pesan dalam lingkungan pendidikan, menawarkan berbagai manfaat seperti membantu guru dalam menyampaikan konten pembelajaran dan berfungsi sebagai alat komunikasi yang menjembatani konsep abstrak dan penerapan di dunia nyata. Ini memfasilitasi interaksi, komunikasi, dan transmisi materi antara pendidik dan peserta didik, memastikan pengalaman belajar yang efektif dan tepat (Fanani, 2020).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengikuti pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiono (2018). R&D adalah metodologi penelitian yang digunakan untuk pembuatan atau validasi produk pendidikan. Model pengembangan yang digunakan dalam

penelitian ini berfokus pada produksi media video berbasis Doratoon yang berpusat pada nilai-nilai Pancasila dan pandangan hidup bangsa. Siklus R&D biasanya melibatkan mempelajari temuan penelitian yang ada terkait dengan produk, mengembangkan produk berdasarkan temuan tersebut, mengujinya dalam situasi yang diinginkan, dan merevisinya berdasarkan hasil pengujian untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi. Proses R&D diulangi hingga produk memenuhi tujuannya atau dianggap layak untuk digunakan.

Namun dalam penelitian ini, langkah-langkah penelitiannya disederhanakan dan disederhanakan. Proses pengembangan Doratoon disederhanakan dan terbatas pada produksi produk, dengan revisi uji coba skala kecil berikutnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan produk berupa video animasi Doratoon yang berfungsi sebagai alat penilaian pembelajaran penguasaan konsep nilai-nilai Pancasila dan pandangan hidup bangsa.

### **Ujicoba Produk**

#### Ahli Media

Evaluasi yang dilakukan oleh ahli media melibatkan individu yang sangat ahli di bidang media pendidikan, yang dibuktikan dengan kualifikasi pendidikannya. Dalam penelitian ini peneliti melibatkan seorang ahli media, khususnya dosen spesialis pendidikan teknologi informasi.

#### Ahli Materi

Evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi pelajaran melibatkan guru PPKN (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) yang memiliki pengetahuan luas tentang isi kurikulum PPKN, yang mencerminkan latar belakang pendidikannya. Dalam penelitian ini peneliti melibatkan seorang ahli materi pelajaran, khususnya guru PPKN dari SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong. Peserta yang terlibat dalam tahap uji coba produk penelitian ini adalah siswa dari kelas yang ditunjuk.

#### Tahap Pengujian Media

Pada tahap uji coba diikuti 24 siswa Kelas VIII B SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong. Uji coba skala dilakukan untuk menilai reaksi siswa terhadap pengembangan media video berbasis Doratoon, dan temuannya dianalisis untuk mengukur tanggapan siswa terhadap pengembangan media video berbasis Doratoon, yang selanjutnya akan menjadi masukan dalam proses pembelajaran.

## **Teknik Pengumpulan Data**

### Observasi

Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi langsung terhadap keterlibatan siswa selama pelaksanaan pembelajaran PPKN dengan fokus pada nilai-nilai Pancasila dan pandangan hidup bangsa, baik sebelum maupun sesudah integrasi media pembelajaran interaktif berbasis Doratoon. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan observasi langsung ke tempat penelitian khususnya Kelas VIII B untuk menilai kondisi guru, siswa, sumber dan fasilitas belajar, serta letak geografis SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong. Metode pengumpulan data observasional digunakan untuk menjaring informasi mengenai proses pengisian kuesioner.

### Wawancara

Setelah melakukan observasi lapangan, metode wawancara digunakan untuk meninjau data yang dikumpulkan dan menanyakan secara langsung permasalahan apa saja yang ditemui selama proses pembelajaran. Teknik wawancara ini melibatkan interaksi dengan responden, termasuk guru PPKN dan siswa Kelas VIII B, untuk mendapatkan wawasan tentang sudut pandang mereka.

## **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penilaian ini menggunakan statistik deskriptif

Statistik deskriptif mengacu pada metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan atau merangkum data yang dikumpulkan tanpa bertujuan untuk menarik kesimpulan umum atau membuat ekstrapolasi. Dalam penelitian ini statistik deskriptif meliputi penyajian data melalui tabel dan perhitungan ukuran seperti mean, simpangan baku, dan persentase untuk menganalisis hasil observasi, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Skor hasil pengumpulan data

$$P = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Skor ideal

P= Angka persentase

Skor ideal = skor tertinggi x jumlah responden x jumlah butir.

(Sumber: Sugiono, 2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Ahli Media

Setelah media yang dikembangkan siap, maka akan dilakukan validasi oleh ahli media yaitu salah satu pengajar Kurikulum Pendidikan Komputasi khususnya Ibu Matahari. Alat analisis akan digunakan untuk mengevaluasi kecukupan media, dengan fokus pada dua aspek utama: 1) aspek program media dan 2) aspek komunikasi visual. Setelah pengujian video pembelajaran multimedia berbasis Doratoon, perubahan akan dilakukan berdasarkan rekomendasi yang diberikan oleh ahli media.

Berdasarkan penilaian ahli media, total skor yang diperoleh adalah 86 dari skor maksimal 100. Untuk menentukan persentase kelayakan akan digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Presentasekelayakan} &= \frac{\text{Jumlah skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah Skor Maksimun}} \times 100\% \\ &= \frac{86}{100} \times 100\% \\ &= 86\% \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian ahli media, media video berbasis Doratoon menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Pada tabel persentase kelayakan, media memperoleh persentase rata-rata sebesar 86% yang menunjukkan klasifikasinya masuk dalam kategori “Sangat Valid” ditinjau dari aspek kelayakan.

### 2. Ahli Materi

Analisis data materi menjalani uji kelayakan oleh ahli materi yaitu Ibu Rosinta Manurung, S.Pd., salah satu guru SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong. Analisis instrumental digunakan untuk menilai kelayakan materi, yang meliputi penilaian terhadap tiga aspek: 1) penyajian materi, 2) desain pembelajaran, dan 3) kesesuaian isi materi. Setelah dilakukan pengujian terhadap media pembelajaran video berbasis Doratoon, akan dilakukan penyesuaian berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi pelajaran. Setelah divalidasi oleh ahli materi pelajaran, media akan diuji coba tanpa revisi melalui pemanfaatannya dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong.

Penilaian ahli materi menghasilkan total skor 83 dari skor maksimal 85. Untuk menghitung persentase kelayakan akan digunakan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned} & \text{Jumlah Skor yang didapatkan} \\ \text{Presentaskelayakan} &= \frac{\text{Jumlah Skor yang didapatkan}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\% \\ &= 97\% \end{aligned}$$

Berdasarkan penilaian ahli materi, media video berbasis Doratoon menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Pada tabel persentase kelayakan, media memperoleh persentase rata-rata sebesar 97% yang menunjukkan klasifikasinya masuk dalam kategori “Sangat Valid” ditinjau dari aspek kelayakan.

### 3. Hasil Uji Coba Responden

$$\begin{aligned} & \text{Jumlah skor hasil pengumpulan data} \\ \text{Presentase kelayakan} &= \frac{\text{Jumlah skor hasil pengumpulan data}}{\text{Skor Maksimum}} \times 24\% \\ &= 87\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa media yang dikembangkan mencapai rata-rata persentase 87% dari aspek kelayakan, termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong pada mata pelajaran PKn dengan fokus pada nilai-nilai Pancasila dan pandangan hidup kebangsaan, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan tersebut menghasilkan terciptanya media pembelajaran video berbasis doratoon tentang nilai-nilai Pancasila dan pandangan hidup bangsa. Produk ini memudahkan pembelajaran siswa dengan menggabungkan gambar, video, suara, dan animasi sehingga meningkatkan fokus siswa selama kegiatan pembelajaran.

2. Pengembangan media video pembelajaran nilai-nilai Pancasila dan wawasan kebangsaan berbasis doratoon pada materi Kelas VIII di SMP Negeri 3 Kabupaten Sorong terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam bidang pendidikan. Kesimpulan ini didukung oleh hasil analisis data, antara lain: Validitas media, dengan persentase rata-rata 97% berdasarkan penilaian ahli materi dan 86% berdasarkan penilaian ahli media, memenuhi kriteria “Sangat Valid”; Kepraktisan media, dinilai oleh responden, memperoleh skor 95,1% sehingga memenuhi syarat “Sangat Praktis”; Efektivitas media yang dinilai oleh responden memperoleh skor 95,7% yang berarti “Sangat Efektif” untuk digunakan.

Singkatnya, temuan ini menjawab tujuan dan pertanyaan penelitian, memberikan bukti atau menguji hipotesis, dan menunjukkan kegunaan media yang dikembangkan.

### **Saran**

Berdasarkan penelitian ini, saran ayng dapat diberikan sebagai berikut:

1. Guru didorong untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi selama proses belajar mengajar secara efektif.
2. Siswa didorong untuk memanfaatkan media pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri.
3. Peneliti selanjutnya didorong untuk mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran video animasi yang lebih menawan, sehingga berpotensi memperluas cakupan untuk memasukkan materi pendidikan lain di luar fokus saat ini.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Soleh et al., 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Educational Technology Journal,2(1),2233.<https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p22-33>
- Moch Desta Pradana, Dian Arief Pradana ; reviewer, Citra Kurniawan [et al.] Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang 2021 Malang ISBN : 9786025445279
- Yuliani.2019.“Pengembangan.Multimedia Pembelajaran IPS untuk Siswa SMP Kelas VII”. Tesistidak dipublikasikan.Surakarta: FTP UNS
- Guslinda dan Rita Kurnia. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Munir, (2018). MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta.



- Purba et al (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk cerita animasi berbantuan lectora inspire dan doratoon pada sub pokok bahasan perbandingan senilai dan berbalik nilai. Universitas jember,(1-2-2020)
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2018.
- Suryadi dkk., 2021: 2 Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research institute, 2021)
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. Al-Fusha : Arabic Language Education Journal, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.35>