



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6505 - 6513

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar

Mardita Putri Fauziah<sup>1✉</sup>, Mimin Ninawati<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [marditaputri1@gmail.com](mailto:marditaputri1@gmail.com)<sup>1</sup>, [miminninawati30@gmail.com](mailto:miminninawati30@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual (video) animasi berbasis *Doratoon* materi hak dan penggunaan sumber energi mata pelajaran PPKn. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (R&D) dan menggunakan model 4-D yang melalui empat tahapan yaitu: 1. Pendefinisian (*Define*), 2. Perancangan (*Design*), 3. Pengembangan (*Development*), 4. Penyebaran (*Dissiminate*). Media ini diuji cobakan kepada siswa kelas III dengan jumlah sebanyak 30 siswa semester II SDN Cengkareng Barat 03 Pagi. Pengumpulan data dilakukan dengan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual animasi berbasis *Doratoon* yang telah dikembangkan oleh ahli materi didapatkan skor presentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya hasil validasi oleh ahli media didapatkan skor presentase sebesar 81% dengan kategori sangat baik. Uji coba dilakukan pada siswa kelas III didapatkan kualitas media pembelajaran sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa pengembangan media audio visual (video) animasi berbasis *Doratoon* layak digunakan sebagai sumber belajar siswa sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Doratoon*, Sekolah Dasar

### Abstract

*This study aims to develop audio-visual (video) animation media based on Doratoon, material rights, and the use of energy sources in Civics Education subjects. This research is included in research and development (R&D) and uses a 4-D model that goes through four stages, namely: 1. Definition, 2. Design, 3. Development, 4. Dissemination. This media was tested on third-grade students with a total of 30 second-semester students at SDN Cengkareng Barat 03 Pagi. Data collection was carried out using a questionnaire. The results showed that the Doratoon-based animated audio-visual media that had been developed by material experts obtained a percentage score of 97% with a very good category. Furthermore, the results of validation by media experts obtained a percentage score of 81% in the very good category. The trial was carried out on third-grade students, it was found that the quality of the learning media was 91% with a very good category. Based on the results of data acquisition, it shows that the development of animated audio-visual (video) media based on Doratoon is feasible to be used as a learning resource for elementary school students.*

**Keywords:** Learning Media, *Doratoon*, Elementary School

Copyright (c) 2022 Mardita Putri Fauziah, Mimin Ninawati

✉ Corresponding author :

Email : [marditaputri1@gmail.com](mailto:marditaputri1@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat fundamental dalam mengukur kemajuan suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu proses yang dialami manusia untuk mempelajari lingkungan sekitar agar menjadi manusia yang seutuhnya (Mimin Ninawati, 2020) Melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya agar menjadi seorang individu yang berkepribadian. Pendidikan dapat ditempuh dengan dua cara yaitu, melalui pendidikan formal dan non formal. Pendidikan formal biasanya ditempuh melalui jalur pendidikan berstruktur melalui jenjang pendidikan sekolah yang jelas pada umumnya yaitu pendidikan sekolah dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sedangkan pendidikan non formal yaitu pendidikan yang diluar jalur pendidikan formal, pendidikan non formal biasanya dilakukan diluar sekolah pendidikan non formal biasanya sering disebut dengan pendidikan luar sekolah. Seiring dengan berjalannya waktu kemajuan teknologi menyediakan berbagai fasilitas dalam bentuk teknologi dan informasi, dengan adanya digitalisasi yang berkembang tentunya membuat perubahan di beberapa bidang termasuk di dunia pendidikan. Menurut (Ningsih & Adesti, 2019)(Hikmah & Purnamasari, 2017) Media pembelajaran menjadi salah satu penunjang keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan efisien membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Media adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa memiliki rasa ketertarikan akan informasi/pesan yang disampaikan, pemakaian media sangat berpengaruh dalam membangkitkan keinginan dan minat serta memotivasi dan rangsangan kegiatan belajar (Fitri, 2019).

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang terintegrasi atau terpadu, mata pelajaran PPKn menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting guna menjadi bekal siswa untuk menjadi pribadi yang lebih baik di lingkungan masyarakat (Diana Sari et al., 2019). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PPKn) merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang menghasilkan siswa satu dengan siswa yang lain saling berinteraksi dan berkomunikasi dan juga terciptanya interaksi antara guru dan murid karena pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menanamkan tentang nilai-nilai dan norma-norma sehingga terbentuklah kepribadian individu yang lebih baik (Syaparuddin & Elihami, 2020)(Murtado & Dkk., 2021). Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bertujuan agar siswa memiliki kemampuan: (1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. (2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi. (3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. (4) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) (Hendra Noviani, Neviyarni S, 2020). Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Perencanaan yang baik juga diperlukan dalam proses kegiatan belajar, sehingga membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Media pembelajaran harus selaras dan tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Isi pelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) salah satunya yaitu bersifat fakta, untuk itu pemilihan media pembelajaran berbentuk animasi lebih tepat digunakan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan interkatif (Ratu Pratiwi et al., 2020).

Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pelajaran yang dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dan juga menengah. Namun pelajaran pendidikan kewarganegaraan masih sering dianggap pelajaran yang sepele oleh siswa karena siswa merasa bosan dan jenuh akan mata pelajaran PPKn akibatnya siswa kurang tertarik akan mata pelajaran PPKn, rasa keingintahuan siswa dalam belajar pun berkurang karena siswa sudah tidak berminat untuk membaca uraian buku yang begitu panjang dan rumit. Media pembelajaran

yang digunakan pun kurang menarik sehingga sedikit bosan dan cenderung monoton. mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menarik dibutuhkan untuk menarik minat dan semangat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran ini juga sangat membantu siswa dan guru. (Mimin Ninawati et al., 2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang sederhana membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar, terutama bagi siswa kelas rendah, dapat dipahami bahwa para siswa kelas rendah tidak bisa berpikir abstrak, dan sangat membutuhkan alat/media perantara untuk mempermudah menyerap pelajaran yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru sekolah dasar untuk mempelajari penggunaan media untuk membantu siswa memahami materi yang disajikan oleh guru (Baharun, 2016). Kemampuan guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media sangat diperlukan untuk membuat suasana menjadi aktif dan menyenangkan. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara Harafiah berarti perantara atau pengantar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar yang lebih sepadan (Syaparuddin & Elihami, 2020) Media Audio Visual (Video) Animasi berbasis *Doratoon* dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang mempunyai karakteristik dapat dilihat dan didengar (Ali & Poerwanto, 2017) (Erliany Syaodih, Papon Mariam, 2016a). Karena mempunyai karakteristik tersebut media audio-visual dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkrit, selain itu juga media audio visual juga dapat meningkatkan pemahaman siswa karena siswa tidak hanya mendengar tetapi juga dapat melihat materi pelajaran yang sedang ditayangkan dan lebih bervariasi. Media Audio Visual (Video) Animasi berbasis *Doratoon* adalah software yang sangat profesional untuk membuat Media Audio Visual (Video) Animasi dengan perpaduan dan berbagai macam software yang telah ada, *Doratoon* yang menjadi salah satu *Software Design* yang handal. Menurut Anderson dalam (Fitria, 2018) . Menurut (Muhibah, 2021) media *Audio-Visual* merupakan serangkaian dari gambar elektronik yang disertai dengan suara melalui pita video. Sesuai dengan namanya, media *Audio-Visual* adalah perpaduan dari media yang dapat dilihat dan dapat didengar, yakni misalnya video pendidikan, video intruksional, dan program slide suara. Sebagai media elektronik yang mempunyai unsur audio dan visual maka media ini memiliki tujuan agar memberi pengaruh pada pengetahuan serta sikap pengetahuan (Apriansyah, 2020). Video pembelajaran berbasis animasi dapat menjadi alat transfer ilmu yang tepat bagi pembelajaran dan dapat juga meningkatkan keterampilan guru dalam menransfer ilmu pengetahuan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi tidak merasa bosan akan kegiatan belajar mengajar yang monoton (Agustina et al., 2021) (Johari et al., 2016). Dapat disimpulkan video animasi merupakan media pembelajaran yang didalamnya terdapat dua media yaitu media audio dan media visual yang dikemas sekreatif mungkin agar meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami bahan materi ajar dan terciptanya kondisi kelas yang kondusif menyenangkan.

Tujuan dari media audio visual (video) animasi berbasis *Doratoon* yaitu dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih hidup sehingga membuat siswa tidak merasa bosan (Sulfemi & Mayasari, 2019) (Kusuma et al., 2015). Dalam pengembangan media ini yaitu materi yang berisi tentang materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik mengenai hak dan kewajiban terhadap penggunaan sumber energi mata pelajaran PPKn media ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sehingga mempermudah siswa untuk belajar. Oleh sebab itu, untuk menanggulangi permasalahan tersebut maka akan dikembangkannya media pembelajaran berupa media tayangan video animasi yang aktif dan menarik dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKN Kelas III di SDN Cengkareng Barat 03 Pagi”.

## METODE

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D). Menurut (Khomarudin & Efriyanti, 2018) *Research and Development* adalah metode penelitian yang menciptakan sebuah produk dalam beberapa bidang keahlian tertentu, yang dikaitkan produk sampingan tertentu yang memiliki keefektifan dari sebuah produk menyatakan bahwa *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian pengembangan yang memiliki tujuan untuk menciptakan rancangan, program atau produk tertentu yang melewati tahapan desain, ujicoba, dan revisi untuk mendapatkan kualitas dan standar tertentu. Menurut (Kelas & Dasar, 2021) teknik *Research and Development* R & D memiliki tujuan yaitu mengembangkan dan memvalidasi produk yang telah dikembangkan. Sesuai dengan namanya R&D kegiatan *Research and Development* dilakukan bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna. Istilah R&D pada umumnya berfokus pada pengembangan dan validasi produk yang dihasilkan. Model yang digunakan oleh peneliti yaitu pengembangan 4-D model yang dikembangkan oleh Sivasilam Thiagajaran Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I yang terdiri dari tahap *define, design, development, dan dessiminate*. Atau diadaptasi menjadi model 4P, yaitu pendefisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Rumus untuk mengetahui kevalidasi para ahli dan respon siswa sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Presentase validasi

F : Jumlah skor hasil pengumpulan data

N: Skor maksimal

Kriteria kevalidan media audio visual (video) animasi berbasis *Doratoon* ditunjukkan pada tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1**  
**Presentase Kriteria Validitas**

Presentase	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat Baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup
21 % - 40 %	Tidak Baik
0 % - 20 %	Sangat Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media audio visual (video) animasi berbasis adalah media video animasi yang menarik bagi siswa, media ini berisi tentang materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi siswa kelas III, terdapat bagian pembuka, isi materi, latihan soal, dan penutup. Pemutaran video ini dapat diakses menggunakan *handphone* dan laptop Tampilan video seperti Gambar dibawah ini.



Gambar 1. Pembukaan



Gambar 2. Isi Materi Pelajaran



Gambar 3. Evaluasi



Gambar 4. Penutup

Secara umum hasil uji validasi oleh ahli media, ahli materi, dan respon siswa kelas III dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 2**  
**Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, Respon Siswa Kelas III**

<b>Hasil Validasi dan Respon Siswa</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
Ahli Media	81%	Sangat Baik
Ahli Materi	97%	Sangat Baik
Respon Siswa	91%	Sangat Baik

1. Hasil Uji Validasi Ahli Media terhadap Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas III.

Hasil validitas dari ahli media ditinjau dari aspek tampilan media sebesar 90% dengan kategori sangat baik, aspek tampilan program 77% dengan kategori Baik, dan aspek kualitas tehnik sebesar 89% dengan kategori sangat baik.

**Tabel 3**  
**Penilaian Kelayakan Video Animasi Oleh Ahli Media**

<b>Aspek</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
Aspek Tampilan Media	90%	Sangat Baik
Aspek Tampilan Program	77%	Baik
Aspek Kualitas Tehnik	89%	Sangat Baik

2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi terhadap Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas III.

Hasil validitas dari ahli materi ditinjau dari aspek materi sebesar 98% dengan kategori sangat baik, aspek bahasa 90% dengan kategori sangat baik.

**Tabel 4**  
**Penilaian Kelayakan Video Animasi Oleh Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
Aspek Materi	98%	Sangat Baik
Aspek Bahasa	90%	Sangat Baik

3. Respon siswa kelas III terhadap Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKN Siswa Kelas III.

Hasil respon siswa kelas IIIA terhadap media video animasi ditinjau dari aspek media sebesar 91% dengan kategori sangat baik, aspek materi 89% dengan kategori sangat baik dan aspek pembelajaran sebesar 92% kategori sangat baik.

**Tabel 5**  
**Respon Kelayakan Media Terhadap Siswa Kelas III**

<b>No</b>	<b>Aspek Yang Diamati</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Kategori</b>
1	Aspek Media	91%	Sangat Baik
2	Aspek Materi	89%	Sangat Baik
3	Aspek Pembelajaran	92%	Sangat Baik

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media audio visual (video) animasi yang dikembangkan dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar kelas III. Dengan kelebihan media audio visual (video) animasi ini yaitu: 1) Materi disajikan secara interaktif dan bahasa mudah dipahami oleh siswa, 2) Multimedia interaktif *Doratoon* dapat digunakan kapanpun, dan dimanapun, 3) Aplikasi yang sangat menarik, sehingga menghasilkan kualitas animasi yang lebih baik, 5) Tersedianya banyak pilihan animasi, 6) Waktu yang diperlukan cukup efisien. Adapun kelemahan dari produk ini adalah: 1) Hasil dari pembuatan video berbasis *Doratoon* melewati serangkaian proses yang cukup rumit, 2) Dalam pelaksanaannya *Software* ini membutuhkan alat utama berupa laptop atau komputer dan jaringan yang memadai (Yulia & Ervinalisa, 2017).

6511 *Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar – Mardita Putri Fauziah, Mimin Ninawati*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>

Media audio visual (video) animasi yang dikembangkan dan diimplementasikan ke siswa sekolah dasar kelas III valid dari aspek media, aspek materi, dan aspek pembelajaran serta dapat diterapkan oleh guru sebagai sumber media dalam belajar siswa. Menurut (Erliany Syaodih, Papon Mariam, 2016) Multimedia pembelajaran Audio Visual (Doratoon) tersebut diharapkan memudahkan siswa dalam menguasai materi pelajaran secara cepat dan tepat. Siswa dapat mempelajari materi pelajaran dengan menayangkan media video animasi kapanpun dan dimanapun sehingga belajar menjadi lebih praktis dan efisien.

Penelitian dan pengembangan video animasi ini diadaptasi dengan menggunakan model 4-D digunakan untuk mengembangkan media audio visual (video) animasi berbasis *Doratoon* lalu media diimplementasikan ke siswa kelas III SDN Cengkareng Barat 03 Pagi dengan jumlah siswa 30 orang dan sudah berjalan dengan baik tanpa ada hambatan apapun. Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilaksanakan diatas terlihat bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dapat membantu dalam pemahaman siswa pada materi Hak dan Penggunaan Sumber Energi dikarenakan layak dan dapat dipergunakan. Sedangkan kelemahan produk ini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat diperoleh simpulan bahwa terciptanya produk baru yaitu media audio visual (video) animasi berbasis *Doratoon* materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi mata pelajaran Ppkn kelas III yang di uji cobakan di SDN Cengkareng Barat 03 Pagi dengan menggunakan model 4-D, dengan kelayakan produk dari hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor dengan presentase sebesar 97% dengan kategori sangat baik. Yang didalamnya terdiri validasi dari segi aspek materi dan aspek kebahasaan. Kelayakan produk dari hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor dengan presentase sebesar 81% dengan kategori sangat baik. Yang didalamnya terdiri dari validasi dari segi aspek tampilan media, aspek pemrograman dan aspek kualitas tehnik. Implementasi pada siswa kelas III mendapatkan hasil kualitas media pembelajaran sebesar 91% dengan kategori sangat baik. Artinya penggunaan media audio visual (video) animasi berbasis *Doratoon* telah efektif digunakan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada orang tua yang telah memberikan doa dan semangat, Ibu Hj Mimin Ninawati, S.E., M.Pd. selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan penelitian ini dengan baik, dan kepala sekolah SDN Cengkareng Barat 03 Pagi yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, I., Astuti, D., & Bhakti, Y. B. (2021). *Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Interaktif dengan Powtoon*. 10(01), 61–69.
- Ali, B., & Poerwanto, B. (2017). Motivasi Dan Hasil Belajar Statistika Menggunakan Multimedia Pembelajaran Program Studi Teknik Informatika Uncp. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, November 2017. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/704>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Aslam, A., Ninawati, M., & Noviani, A. (2021). Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas Tinggi. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(1), 35–43. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i1.10156>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE.

- 6512 *Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar – Mardita Putri Fauziah, Mimin Ninawati*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Cendekia: Journal of Education and Society*, 14(2), 231. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v14i2.610>
- Diana Sari, N. L. S., Sudana, D. N., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh Vct Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Journal of Education Technology*, 3(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i2.21701>
- Erliany Syaodih, Papon Mariam, D. L. (2016a). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.
- Erliany Syaodih, Papon Mariam, D. L. (2016b). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar* (pp. 139–149).
- Fitri, F. dan A. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Hendra Noviandi, Neviyarni S, F. F. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524–532.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Kelas, U., & Dasar, I. S. (2021). *Pengembangan media pembelajaran tematik terpadu kurikulum 2013 berbasis multimedia untuk kelas i sekolah dasar*. 04(06), 968–976.
- Khomarudin, A. N., & Efriyanti, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 3(1), 72. <https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.543>
- Kusuma, D. H., Wahyuni, S., & Noviani, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 1(1).
- Minawati, M. (2020). Potensi Penerapan Nilai-Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 7(2). <https://doi.org/10.36085/math-umb.edu.v7i2.672>
- Muhibah, S. (2021). *Model Video Pembelajaran Berbasis Animasi Sebagai Solusi*. 8, 82–86.
- Murtado, M., & Dkk. (2021). Kajian Pembelajaran PKn MI / SD. *Kajian Pembelajaran PKn MI*, 1–121.
- Ningsih, S., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. *Edcomtech*, 2, 163–172.
- Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.772.2019>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Rendahnya motivasi belajar siswa kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200.  
file:///C:/Users/ACER/AppData/Local/Temp/318-Article Text-621-1-10-20200124-2.pdf
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun



6513 *Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar – Mardita Putri Fauziah, Mimin Ninawati*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>

Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24.  
<https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>