

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Video Animasi Doratoon

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran didefinisikan sebagai integrasi terstruktur teknologi ke dalam pendidikan, dimulai dari perancangan, dilanjutkan dengan implementasi dan evaluasi keseluruhan dari pembelajaran tersebut (Chasanah & Anwar, 2023). Artinya, sebelum digunakan media pembelajaran harus melalui beberapa tahapan hingga benar-benar dapat digunakan seutuhnya. Dengan begitu, peranan media pembelajaran akan menjadi lebih optimal setelah melewati beberapa proses hingga akhirnya dapat dikatakan dapat digunakan seutuhnya (Waluyo, 2023), media pembelajaran dapat berbentuk fisik (seperti buku, gambar, atau peta) maupun elektronik (seperti video atau animasi) yang bertujuan untuk memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman siswa.

Media yang baik dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan kemampuan individu dalam menerima materi pelajaran. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Titin dkk, (2023). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa segala hal yang digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran

dianggap sebagai media pembelajaran. Contohnya, meja bisa dianggap sebagai alat untuk belajar. Namun, meja juga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran jika digunakan untuk membantu siswa memahami konsep bangun datar. Demikian pula benda asli dan desain yang disusun khusus untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

b. Video Animasi

1) Pengertian

Bergerak adalah makna dari kata dalam bahasa Inggris animation, yang mengacu pada proses membuat sesuatu menjadi hidup atau bergerak. Dalam konteks ini, aktivitas tersebut dapat diinterpretasikan sebagai pergerakan suatu gambar atau objek yang sebelumnya diam. Bingkai adalah sekumpulan gambar yang diatur dalam urutan yang teratur dalam animasi, karena setiap bingkai hanya berisi satu gambar, ilusi gerakan terjadi ketika gambar-gambar tersebut ditampilkan secara bergantian dari waktu ke waktu.

Animasi adalah kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan dikenal sebagai rangkaian menurut (Wafi et al., 2025). Objek-objek yang muncul dalam gambar dapat berupa foto, gambar, teks, tona, atau elemen tambahan lainnya. Menurut Arsyad, (2019) Video animasi adalah media pembelajaran visual yang menyajikan gambar bergerak buatan yang dirancang untuk menjelaskan konsep atau proses tertentu secara lebih menarik dan mudah dipahami siswa. video, atau juga dikenal sebagai media audio visual, adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan dua komponen, yakni

suara (audio) dan gambar (visual) menurut (Hariati, 2022). Ini disebabkan oleh adanya unsur visual dan audio dalam video. Menurut definisi ini, seperti yang dijelaskan oleh (Hasnan et al., 2023), media audio visual juga berfungsi sebagai perantara yang membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memungkinkan mereka melihat dan mendengar informasi. Salah satu jenis konten video yang cocok untuk pembelajaran adalah video animasi.

2) Manfaat video animasi

Menurut Melati dkk (2023) manfaat Media animasi:

- a) Menunjukkan obyek dengan ide (misal efek gravitasi pada suatu obyek)
- b) Menjelaskan konsep yang sulit (misal penyerapan makanan ke dalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik)
- c) Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret (misal menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi garfik sinus yang bergerak)
- d) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).

Sedangkan menurut Pepadu dkk (2022) manfaat dari video animasi dapat mengatasi kebosanan siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman struktur cerita dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi topik yang menarik minat para pendidik dan peneliti dalam beberapa tahun terakhir. Menurut Pangestu, (2021) Siswa yang belajar dengan video animasi cenderung lebih aktif dan ingin tahu, karena materi disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil kajian studi literatur, ditemukan bahwa animasi memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa menurut (sunami & aslam 2023).

c. Aplikasi Doratoon

1) Pengertian

Doratoon adalah perangkat lunak pembuat video berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat iklan, resume, intro, outro, animasi teks, animasi logo, video pemasaran dan promosi, intro untuk video YouTube, dan banyak lagi. Fitur penting termasuk pembuatan cepat, animasi branding, berbagi sosial, pengambilan video, overlay teks, dan template. Menurut Ida Yanti et al., (2023) Media audio visual (Video) Animasi berbasis Doratoon adalah *software* yang sangat profesional dapat memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar. Dalam bidang pendidikan, seringkali kita menemui kesulitan dalam pembuatan materi pembelajaran dalam bentuk video. Namun, dengan satu platform ini, seorang pendidik dapat menghasilkan video

pembelajaran tanpa memerlukan keahlian atau pelatihan tertentu. “Platform untuk pemula, bukan desainer atau profesional bisa membuat animasi atau video,” bunyi taglinenya disebut *Doratoon*.

Penggunaan video animasi juga dapat meningkatkan pemahaman selama proses pembelajaran. Dikombinasikan dengan animasi dalam video pembelajaran, siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingat materi yang dipelajari Erna , (2024). Fitur penting termasuk pembuatan cepat, animasi *branding*, berbagi sosial, pengambilan video, *overlay teks*, dan template.

Dalam bidang pendidikan, seringkali kita menemui kesulitan dalam pembuatan materi pembelajaran dalam bentuk video. Namun, dengan satu platform ini, seorang pendidik dapat menghasilkan video pembelajaran tanpa memerlukan keahlian atau pelatihan tertentu. “Platform untuk pemula, bukan desainer atau profesional bisa membuat animasi atau video,” bunyi taglinenya disebut *doratoon* (Martin, 2024).

2) Kelebihan dan kekurangan aplikasi *doratoon*

Kelebihan *doratoon* dalam pembelajaran dengan aplikasi lain menurut (Madani dkk, 2023) adalah sebagai berikut;

- a) Didapatkan secara gratis
- b) Kualitas video yang dihasilkan mulai dari full HD, HD dan SD dan durasi video bisa sampai dengan durasi panjang.

- c) Konten yang bermanfaat dari sekian banyak aplikasi yang ada di mana Doratoon menyediakan berbagai macam konten pendidikan yang relevan dan bermanfaat. Pembuatan konten-konten tersebut dikemas dalam bentuk video pembelajaran, game edukatif, dan kegiatan kreatif lainnya.
- d) Konten yang mudah untuk dipahami konten Doratoon dirancang agar mudah dipahami oleh siswa, sehingga memudahkan mereka untuk memahami dan mempelajarinya. Konten disajikan dengan ilustrasi yang menarik dan bahasa yang sederhana.

Kekurangan aplikasi doratoon adalah sebagai berikut:

- a) Tergantung jaringan internet,
 - b) Jika internet terputus Powtoon di ulang dan kembali ke awal untuk memulai baru.
 - c) Memerlukan pengetahuan khusus untuk menggunakannya
- Studi (Martin, 2024) menemukan bahwa video animasi berbasis Doratoon meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi aktif siswa SD
- 3) Langkah - langkah doratoon
- a) Pertama buka *website* Doratoon di <https://www.doratoon.com/>
 - b) Selanjutnya jika anda sudah memiliki akun maka langsung masuk jika anda belum memiliki akun daftar terlebih dahulu menggunakan nama lengkap, password dan e-mail. Setelah mendaftar maka tampilan menunya seperti gambar berikut.

- c) Dalam pembuatan video ini memilih *blank project* sebagai awal tahapan pembuatan animasi dan memilih beberapa karakter dan *background* yang sudah di sediakan.
- d) Disebelah kiri terdapat menu atau fitur untuk memasukkan teks, gambar, suara, *background* dan lain sebagainya sesuai apa yang dibutuhkan.
- e) Pada fitur sebelah kiri terdapat *scene* untuk melihat *slide* yang telah dibuat, menghapus *slide* yang tidak diperlukan dan menambah *slide* baru.
- f) Selanjutnya memilih karakter sesuai dengan keinginan dan kebutuhan untuk membuat animasi.

Kemudian jika sudah selesai membuat animasi sesuai yang diinginkan dan dibutuhkan, klik pada menu *publish*, kemudian pilih fitur yang digunakan yaitu pilih download MP4 atau dapat memilih unggah ke YouTube

2. Materi Bercerita

Menurut Hasanah (2019) jadi bercerita merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan dengan maksud memberikan informasi atau dongeng yang berisi pesan moral dan dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak. Bercerita merupakan bentuk komunikasi dua arah yang didalamnya terdapat pertukaran pikiran atau pendapat suatu masalah yang dilakukan secara

terarah adan teratur untuk mencapai tujuan tertentu. Bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat produktif yang berarti menghasilkan ide, gagasan, dan buah pikiran (Romzah, 2021). Ide, gagasan dan pikiran seorang pembicara memiliki hikmah atau dapat dimanfaatkan oleh penyimak/pendengar, misalnya seorang guru berbicara dalam memtransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, sehingga ilmu tersebut dapat dipraktikkan dan dimanfaatkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Mukhtar (2016) menjelaskan bahwa bercerita atau berdialog adalah suatu cara seseorang menyampaikan cerita atau memberikan penjelasan secara lisan dengan menggunakan kata-kata. Cerita tersebut berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat (Ardianto & Subekhi, 2024). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bercerita merupakan suatu kegiatan untuk melatih peserta didik secara lisan dalam menyampaikan informasi. Berserta dapat memberikan hiburan atau motivasi dalam kegiatan bercerita yang dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis menurut (Meliyanti, 2023). Keempat jenis keterampilan tersebut tentu saja saling

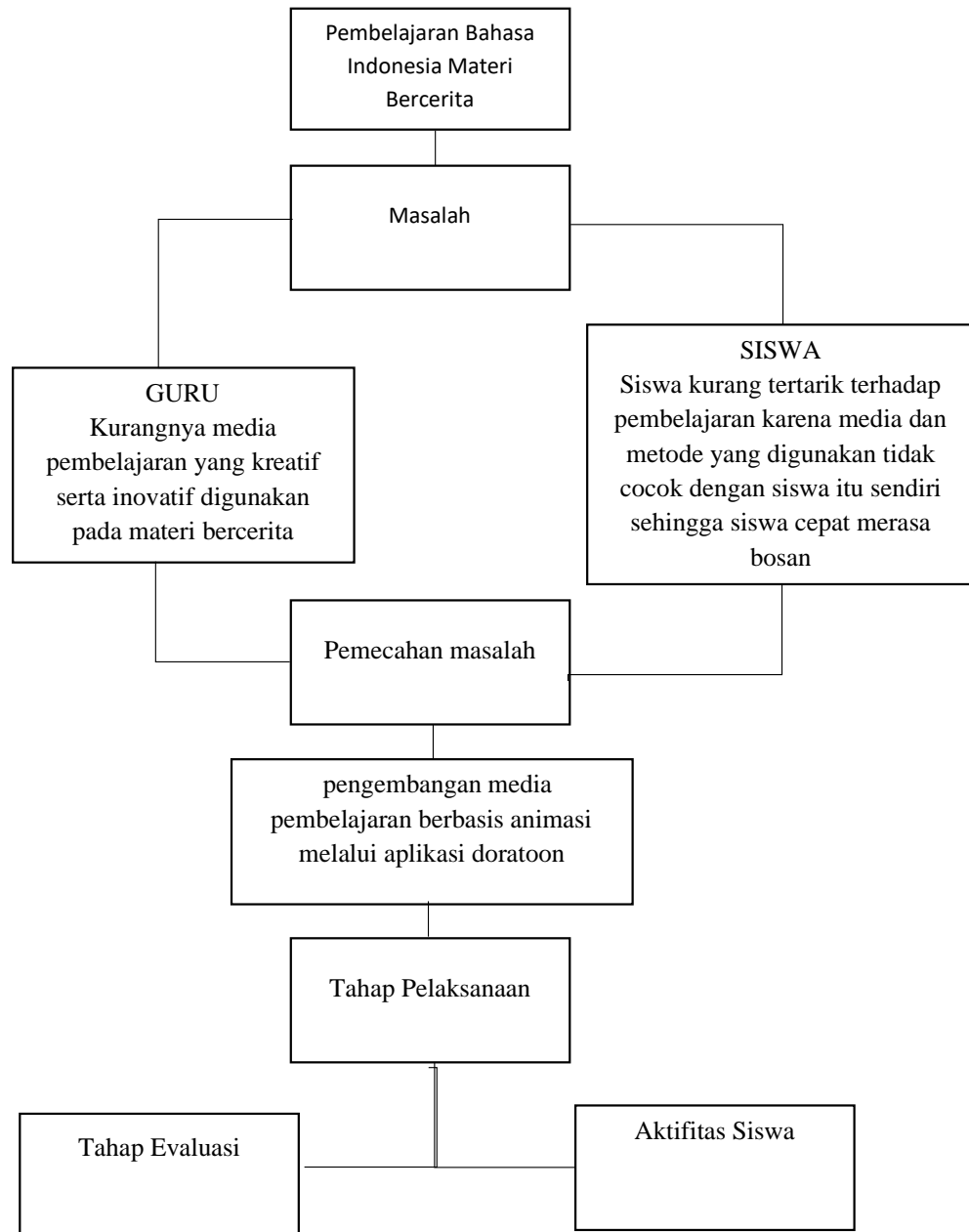
terkait satu dengan yang lainnya. Menurut Suherli (2024) Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah seharusnya mengintegrasikan kegiatan sastra dan kebahasaan secara seimbang agar siswa memiliki apresiasi dan kemampuan ekspresif yang baik. Proses pembelajaran, yaitu proses interaksi yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik dengan melahirkan pengalaman (Sinag,2024). Pengalaman-pengalaman tersebut akan menciptakan perubahan setiap perilaku siswa menuju ke arah yang lebih baik. Perilaku seseorang dalam pembelajaran akan bertumpu pada struktur afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia perlu memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran, yaitu dari yang mudah ke yang sukar, dari hal-hal yang dekat ke hal-hal yang jauh, dari yang sederhana ke hal yang rumit, dari hal yang diketahui ke hal yang belum diketahui, dan dari hal yang konkret ke hal yang abstrak (Mala & Ashari Hamzah, 2024). Bahasa adalah satu alat komunikasi, melalui Bahasa, manusia dapat saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan meningkatkan kemampuan intelektual (Suleman, 2024). Oleh karena itu belajar Bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran dalam berkomunikasi, baik lisan maupun tertulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sebuah pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam komunikasi dengan bahasa baik lisan maupun tulis (Mayasari dkk., 2024).

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dari pengembangan media pembelajara nateri bercerita berbasis animasi melalui aplikasi Doratoon pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Awal dari pengembangan ini adalah peneliti melihat adanya masalah pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia dimana siswa pada saat pembelajaran kurang tertarik dengan penyampaian dari gurunya yang monoton menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran agar mengatasi masalah tersebut. Peneliti memilih media video animasi yang berbasis aplikasi Doratoon, karena di dalam aplikasi tersebut terdapat banyak template yang menarik sehingga dapat menarik minat dari siswa.

Kerangka berfikir disusun dalam bentuk bagan untuk mengidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran kemudian dikembangkan solusi melalui media video animasi berbasis aplikasi doratoon dan diharapkan solusi ini sesuai untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran bercerita kelas V di SDN Gunungsari. Berikut ini adalah gambar kerangka berfikir dalam penelitian ini:



Gambar 2.0.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban awal terhadap suatu pertanyaan penelitian dan harus diuji secara empiris untuk memastikan kebenarannya. Hipotesis digunakan untuk menyatakan suatu hubungan yang ingin dieksplorasi atau diselidiki. Hipotesis berfungsi sebagai penjelasan sementara terhadap fenomena yang kompleks. Oleh karena itu, perumusan hipotesis memegang peranan yang sangat penting dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji hipotesis sebagai berikut:

1. H^0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media animasi berbasis aplikasi doratoon untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi bercerita.
2. H^1 = Ada pengaruh penggunaan media animasi berbasis aplikasi doratoon untuk pembelajaran bahasa Indonesia materi bercerita.