

ABSTRAK

ISNAWATI HUSNA. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Doratoon* pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDN 27 Teluk Panji Kab. Labuhanbatu Selatan IV T.A 2022/2023. Skripsi. Medan: Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Medan, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi berbasis *Doratoon* yang valid, praktis, dan efektif pada pembelajaran tematik di kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV T.A 2022/2023. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV yang berjumlah 20 peserta didik dan 1 guru kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV. Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, tanggapan dan saran dari validator materi, desain media, dan guru, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli desain media, guru, dan peserta didik kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kevalidan oleh ahli materi (dosen) memperoleh skor 53 (88,3%) dengan kriteria “Sangat Valid”, dan penilaian oleh ahli media (dosen) memperoleh skor 57(87,7%) dengan kriteria “Sangat Valid”. Selanjutnya penilaian kepraktisan oleh ahli praktisi (guru) kelas IV memperoleh skor 54 (90%) dengan kriteria “Sangat Praktis”, dan penilaian peserta didik kelas IV SDN 27 Teluk Panji IV memperoleh skor 180 (90%) dengan kriteria “Sangat Praktis”. Adapun hasil penilaian keefektifan oleh peserta didik kelas IV menunjukkan perubahan nilai siswa menjadi meningkat dibuktikan dengan hasil *pre-test* memperoleh 47,5% dan hasil *post-test* memperoleh nilai 86,7% . Berdasarkan keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Doratoon* yang menggunakan *N-Gain* mendapatkan kriteria “Efektif” dengan persentase 78%.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Reserch and Development*, *Doratoon*.

ABSTRACT

ISNAWATI HUSNA. Development of Doratoon-Based Animated Video Learning Media for Thematic Learning in Class IV SDN 27 Teluk Panji IV Regency. South Labuanbatu T.A 2022/2023. Skripsi. Medan: Faculty of Education State University of Medan, 2023.

This study aims to produce a valid, practical and effective Doratoon-based animated video learning media for thematic learning in class IV SDN 27 Teluk Panji IV T.A 2022/2023. The type of research used is Research and Development with the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were the fourth grade students at SDN 27 Teluk Panji IV, totaling 20 students and 1 class IV teacher at SDN 27 Teluk Panji IV. Data analysis techniques in this study, namely qualitative data were obtained from interviews, responses and suggestions from material validators, media designers, and teachers, while quantitative data were obtained from questionnaires given to material experts, media design experts, teachers, and fourth grade students. SDN 27 Teluk Panji IV. The results showed that the assessment of validity by material experts (lecturers) obtained a score of 53 (88.3%) with the criteria of "Very Valid", and the assessment by media experts (lecturers) obtained a score of 57 (87.7%) with the criteria of "Very Valid" ". Furthermore, the practicality assessment by practitioners (teachers) of class IV obtained a score of 54 (90%) with the criteria of "Very Practical", and the assessment of class IV students at SDN 27 Teluk Panji IV obtained a score of 180 (90%) with the criteria of "Very Practical". The results of the effectiveness assessment by class IV students showed a change in students' scores to increase as evidenced by the pre-test results obtaining 47.5% and post-test results obtaining a value of 86.7%. Based on the effectiveness of using Doratoon-based animated video learning media that uses N-Gain, it gets the "Effective" criteria with a percentage of 78%.

Keywords: Learning Media, Research and Development, Doratoon.