



ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI DORATOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL KELAS IV SEKOLAH DASAR

Saiful Bahri

saifulbahri0000000@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Moh. Lutfi

lutfimoh@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Deni Martin

denigalvano@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Nursaib Asra

nursaibasraasra@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Korespondensi penulis: saifulbahri0000000@gmail.com

Abstract : *This research aims to analyze the effectiveness of using the Doratoon application as an audio-visual based learning medium in elementary schools. Doratoon, as an animation creation application, offers various features that can support a more interactive and interesting learning process for students. The research method used is a descriptive qualitative method with research data collection techniques using observation, interviews and documentation. The research results show that the use of Doratoon increases students' learning motivation, strengthens understanding of the concepts being taught, and encourages active participation in teaching and learning activities. Apart from that, this application also helps teachers present lesson material in a more creative and easy to understand way. However, there are several technical obstacles and the need for additional training for teachers to maximize the use of this application. In conclusion, Doratoon has great potential as an audio-visual learning medium in elementary schools, but it needs to be balanced with adequate technical support and training.*

Keywords: *Learning Media, Audio Visual, Doratoon Application*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan aplikasi Doratoon sebagai media pembelajaran berbasis audio visual di sekolah dasar. Doratoon, sebagai aplikasi pembuatan animasi, menawarkan berbagai fitur yang dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data penelitian melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Doratoon meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep yang diajarkan, dan mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, aplikasi ini juga membantu guru dalam menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan mudah dipahami. Namun, terdapat beberapa kendala teknis dan kebutuhan pelatihan tambahan bagi guru untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi ini. Kesimpulannya, Doratoon memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran audio visual di sekolah dasar, namun perlu diimbangi dengan dukungan teknis dan pelatihan yang memadai.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Audio Visual, Aplikasi Doratoon

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 (Minawati, 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 (Ningsih Sulia, 2019)

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(Hikmah Vela Nur& Purnamasari Lin, 2017).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi berbantuan platform Doratoon. Doratoon merupakan sebuah platform yang dapat digunakan untuk membuat video animasi dengan mudah dan cepat. Banyak fitur dan elemen yang dapat digunakan, mulai dari yang gratis hingga berbayar. Pengguna dapat membuat video yang menarik dengan menambahkan animasi seperti animasi objek, gerakan tulisan tangan, dan efek transisi yang lebih hidup. Penggunaan media video animasi ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran video animasi ini memiliki keunggulan meningkatkan minat belajar dan memberikan

kesenangan selama proses pembelajaran. Dengan cara ini, siswa akan menemukan belajar lebih menarik daripada membosankan. 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 (Kusumawati Erna, 2023)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Beraji menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum dilakukan dalam kegiatan proses pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan jenuh karena pembelajaran yang monoton. Oleh karena itu peneliti, melakukan penelitian dengan penggunaan aplikasi doratoon sebagai media pembelajaran berbasis audio dalam membangun minat dan motivasi belajar siswa. Hal itu semua dilakukan untuk menciptakan suasana kelas yang fleksibel sehingga dapat menumbuhkan minat dan bakat siswa secara optimal.

Berdasarkan dari uraian diatas, penulis mengadakan penelitian dengan rumusan masalah tentang bagaimana penggunaan aplikasi doratoon sebagai media pembelajaran berbasis audio visual di kelas IV SDN Beraji. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi doratoon sebagai media pembelajaran berbasis audio visual di kelas IV. Maka dari itu peneliti tertarik mengajukan judul penelitian “Analisis Penggunaan Aplikasi Doratoon Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Di Kelas IV SDN Beraji.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka (Hasan Muhammad, 2021)

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Sedangkan menurut National Education Association mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam satu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan atau dimanfaatkan agar pengajaran dapat berlangsung dengan baik, memperdekat atau memperlancar jalan ke arah tujuan yang telah direncanakan. Manfaat dari setiap media pembelajaran bergantung pada kemauan dan kemampuan guru dan peserta didik untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pesan-pesan yang terkandung dalam media pembelajaran yang didayagunakan (Yanti Ida, 2023)

Jadi, media pembelajaran adalah alat, metode, atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik dengan cara yang menarik dan efektif. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman, meningkatkan keterlibatan, dan membantu siswa dalam menguasai materi yang diajarkan.

Aplikasi Doratoon

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. 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 (MARLIYA EVI, 2023)

Jadi, Doratoon adalah platform pembuatan animasi online yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dengan mudah dan cepat. Platform ini menawarkan berbagai fitur seperti karakter yang dapat disesuaikan, latar belakang, musik, dan efek suara. Pengguna dapat membuat berbagai jenis video animasi, mulai dari presentasi bisnis, video edukasi, hingga konten hiburan. Dengan antarmuka yang ramah pengguna dan alat yang intuitif, Doratoon cocok untuk pengguna dari berbagai tingkat keahlian, baik pemula maupun profesional.

Media Audio Visual

Media audio visual adalah media penyampaian informasi yang mempunyai karakteristik dapat dilihat dan didengar. 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 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. 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 (Fauziah Mardita Putri, 2022)

Jadi, Media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi, mendidik, atau menghibur. Media ini memanfaatkan teknologi untuk menghadirkan pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam bagi pengguna. Contoh umum dari media audio visual meliputi televisi, film, video, presentasi multimedia. Keunggulan media audio visual terletak pada kemampuannya untuk menarik perhatian, memperjelas informasi yang kompleks, dan meningkatkan pemahaman serta retensi informasi. Media ini sering digunakan dalam

berbagai bidang, seperti pendidikan, periklanan, hiburan, dan pelatihan, karena kemampuannya untuk mengkomunikasikan pesan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menganalisis penggunaan aplikasi Doratoon sebagai media pembelajaran berbasis audio visual di kelas IV SDN Beraji . Studi kasus dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mendalami fenomena dalam konteks nyata dan memberikan pemahaman mendalam tentang pengalaman pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Doratoon sebagai media pembelajaran berbasis audio visual di kelas IV SDN Beraji. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 01 Juni-10 Juni 2024. Metode pengumpulan data yang di aplikasikan pada penelitian ini ialah metode observasi, wawancara, dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Braji pada tanggal 12 Juni 2024. Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 16 siswa dan 1 guru mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terhadap respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi doratoon dalam proses belajar pada siswa kelas IV untuk pemanfaatan aplikasi doratoon sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media doratoon ini dapat mengatasi pembelajaran yang monoton, membosankan dan peserta didik kurang berinteraksi dalam pembelajaran, dengan menggunakan media doratoon dalam pembelajaran dapat lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil dari observasi, peneliti melihat guru tidak pernah menggunakan media berupa internet dalam pembelajaran. Sehingga siswa dalam pembelajaran sangat pasif dan terlihat sangat susah menangkap pembelajaran, dikarenakan guru dalam pembelajaran tidak menggunakan media apapun salah satunya media internet berbasis aplikasi doratoon untuk menjelaskan materi. Siswa merasa kesulitan dalam menangkap pembelajaran yang dijelaskan oleh guru. Dalam pembelajaran siswa kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil dari wawancara kepada siswa, siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang diterapkan, karena guru tidak menggunakan

media dalam pembelajaran, guru tidak memberikan pembelajaran yang menyenangkan dalam menerangkan mata pelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap peserta didik respon peserta didik terhadap penggunaan media doatoon dapat berdampak positif terhadap siswa kelas IV di SDN Braji dalam pembelajaran IPAS menggunakan Aplikasi Doratoon sangat berdampak positif. Dari hasil penelitian menyatakan bahwa: 1). Bahwa 14 siswa menjawab ya dan 2 siswa menjawab tidak, 2). Bahwa 16 siswa menjawab ya dan 0 siswa menjawab tidak, Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespons penggunaan media pembelajaran secara positif. Mereka menganggap media pembelajaran sangat membantu dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Siswa juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi doratoon membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, dan menyenangkan.

Penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa faktor yang mempengaruhi respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi doratoon. Salah satu faktor penting adalah kemudahan penggunaan media. Siswa merasa bahwa media pembelajaran berbasis doratoon lebih mudah digunakan dan memudahkan mereka dalam memahami informasi atau materi yang diajarkan oleh guru. Siswa merasa bahwa pembelajaran yang jelas dan terstruktur dalam media pembelajaran membantu mereka memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Variasi media pembelajaran juga berperan penting. Siswa dapat merespons positif terhadap penggunaan berbagai jenis media, seperti video, audio dan cara penggunaan media doratoon antara guru dan peserta didik berinteraksi lebih baik dari pada sebelumnya, karena hal tersebut memberikan variasi dalam pembelajaran dan membuat mereka tetap tertarik.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan aplikasi doratoon sebagai acuan dalam pembuatan materi pembelajaran. Dalam hal ini mewajibkan peserta didik dan guru mampu beradaptasi dalam menciptakan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang ingin dikembangkan pada media doratoon, sehingga respon siswa pada metode pembelajaran seperti ini pun cukup beragam.

Guru dituntut mampu memanfaatkan media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajar kepada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media berbasis audio visual ini dilakukan oleh guru dengan langsung tatap muka dengan siswa sehingga membuat siswa lebih aktif dan menanggapi isi materi dalam media tersebut. Sehingga

siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik setelah menggunakan media berbasis audio visual. Media doratoon berbasis audio visual ini dapat digunakan untuk semua karakteristik siswa di kelas. Dalam penelitian ini penggunaan media doratoon ini sangat efisien digunakan dalam pembelajaran. Media doratoon ini dapat membangkitkan minat siswa untuk lebih memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung.

Dengan menggunakan media doratoon juga memberikan pengalaman baru untuk guru dalam pembelajaran. Guru dapat berkreasi sesuai dengan ketertarikan dan kemampuan guru dalam memberikan materi kepada siswa. Media pembelajaran yang monoton dan membosankan pun dapat teratasi dengan menggunakan media doratoon. Pembelajaran yang menyenangkan tentu akan meningkatkan keaktifan dan prestasi siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi Doratoon dapat dijadikan sebagai alat yang efektif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui media audio visual yang interaktif dan menarik. Doratoon membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan mudah dipahami oleh siswa, serta mendukung pengembangan kemampuan kognitif dan kreatif siswa. Melalui analisis ini, ditemukan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan dasar, khususnya dengan aplikasi seperti Doratoon, memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, K., AR, M. M., Hodairiyah, H., Arifa, S., & Astutik, C. (2023). INOVASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN E-COMIC BAGI GURU SDN KEBUNAGUNG II SUMENEP. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622-1635.
- Aini, K., Hidayatillah, Y., AR, M. M., Bahri, S., & Astuti, Y. P. (2023). Pelatihan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SDN Palongan. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 659-669.
- Aini, K., AR, M. M., & Ridwan, M. (2024). Growing Numeral Literacy Skills through Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1).

- AR, M. M. (2021). MEMAHAMI KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK.
- AR, M. M., Aini, K., & Armadi, A. (2023). KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK BERBASIS STEAM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2894-2902.
- AR, M. M., & BASRI, H. (2018, September). PENGARUH PEMBELAJARAN BRAIN BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI MAHASISWA PGSD. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-2*.
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 10, No. 1, pp. 122-134). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- AR, M. M., Hardiansyah, F., Aini, K., Armadi, A., & Astutik, C. (2023). Pelatihan Video animasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 416-424.
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Prosocial behavior of elementary school students based on gender differences in society 5.0. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 390-396.
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Analisis optimalisasi peran guru dan orang tua dalam mendampingi anak selama pembelajaran daring siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 423-432.
- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.

- AR, M. M., Zainuddin, Z., Aini, K., & Mutia, T. (2022). Analysis of Numeration Literacy Program Implementation In Low Class Learning. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3134-3137.
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2021). Bentuk penyajian dan nilai filosofi tari muwang sangkal sumenep untuk anak kelas vi di sekolah dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 759-767.
- Armadi, A., AR, M. M., Wafa, A. S., Yasir, M., Fattah, M. K., & Fadila, F. (2023). Pengabdian Budidaya Garam Dan Dampak Dari Peluasan Wilayah Tambak Garam Beserta Penanaman Pohon Di Desa Galis Kec. Gili Genting. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(3), 147-152.
- Armadi, A., AR, M. M., & Aini, K. (2022). Training and Coaching Strengthening Character Education Based On School Culture InThe Upper Class Of Madrasah Ibtidaiyah Nurul Islam Tamidung Batang-Batang. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 144-151.
- Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5140-5149.
- Azaria, T. T., & Sastrawat, E. (2024). Pentingnya Penilaian Formatif terhadap Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. 7, 6091–6100.
- Candrasari, P., & Munandar, K. (2023). Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biologi*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1960>
- CHOLI, A. (2023). Buku Ajar Problematika Bimbingan dan Konseling.
- Damayanti, N. P. U. I., AR, M. M., & Aini, K. (2024). KETERKAITAN PEMBELAJARAN RAGAM GEOGRAFIS DAERAH DENGAN DIAGRAM VENN DAN BILANGAN BULAT. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*,

2(2), 102-109.

- Fauziah Mardita Putri, N. M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *URNAL BASICEDU*, 6(4), 6505–6513.
- Hardiansyah, F., AR, M. M., Hidayatillah, Y., & Astutik, C. (2023). UTILIZATION OF ECO-LITERACY IN SCIENCE LEARNING AS A TEACHING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1384-1396.
- Hardiansyah, F., & Abuyamin Rasia, M. M. (2022, April). Enhancing Students' Learning Motivation through Changing Seats in Primary School. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 9, No. 1, pp. 253-268). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- Hidayatillah, Y., AR, M. M., Astuti, Y. P., & Kumala, R. S. D. (2023). Pemberdayaan Masyarakat dalam Pencegahan Stunting Desa Aenganyar Kecamatan Giligenting Kabupaten Sumenep. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(05), 1195-1201.
- Hikmah Vela Nur & Purnamasari Lin. (2017). *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*. 182–191.
- Jamilah, J., AR, M. M., Ridwan, M., Armadi, A., & Aini, K. (2023). Pendampingan Pembelajaran RBUS (Rumah Belajar Ustadzah Sundari) untuk Siswa Sekolah Dasar Sebagai Solusi Pembelajaran di Era Pandemi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 104-113.
- Kusumawati Erna, D. P. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Doratoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 172–177.
- Marliya Evi. (2023). Rancang bangun media pembelajaran berbasis video animasi pada materi sifat koligatif larutan dengan aplikasi doratoon di sma kartika xiv-1 banda aceh . *Universitas islam negeri ar-raniry fakultas tarbiyah dan keguruan*, 1–80.
- Ningsih Sulia, A. A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. *Jurnal Kajian Teknologi*

- Pendidikan*, 4(2), 163–172.
- Ridwan, M., AR, M. M., Budiyono, F., & Sukitman, T. (2023). Improve The Numeracy Skills of Fifth-Grade Students Through Self-Efficacy in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 526-535.
- Sama, S., Bahri, S., & AR, M. M. (2022). Realizing creative innovative education through increasing digitalization skills in learning with canva media in the era of smart society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-81.
- Shiddiq, A. (2022). The Foundation's Leadership Strategy for Developing Nurul Mannan Elementary School in West Banjar Gapura Sumenep. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3094-3097.
- Sukitman, T., Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2023). PENGUATAN NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep*, 3(1).
- Yanti Ida, dkk. (2023). PEMANFATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DORATOON UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMP NEGERI 2 BUKITTINGGI. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 36–44
- Zainuddin, Z., AR, M. M., Hidayat, F., & Fadhilah, A. (2021). Penguatan komunikasi orang tua dan guru terhadap perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding SNAPP*, 119-122.