



Pengembangan Media Pembelajaran Sosial Emosional (PSE) Berbentuk Doratoon pada Kelas V SD Negeri 27 Salafen Kabupaten Raja Ampat

Yubelina Oktofina Hay^{1*}, Dr Firman², Dian Nitari Ribanor Sabarudin³

¹⁻³ Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong

Korespondensi penulis : hayjube@gmail.com ^{1*}

Abstrak. SD Negeri 27 Salafen in Raja Ampat has not yet implemented varied video learning media. This study aims to develop a valid, practical, and effective Doratoon-based video learning media for use in the learning process. The research method used is Research and Development (R&D), adopting the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data were collected through observation, interviews, documentation, and other data collection instruments. The subjects of this study were 24 students from grade V of SD Negeri 27 Raja Ampat. Based on the results, the development of Doratoon-based video learning media showed very positive results. Validation was conducted by two validators, namely a material expert and a media expert. The material expert's validation resulted in an average percentage of 97%, while the media expert achieved an average percentage of 86%, both falling into the "Very Valid" category. This indicates that the developed media met very good criteria for use in the learning process. The practicality of the learning media was measured using a respondent questionnaire, which showed an average percentage of 95.1%, classified as "Very Practical." Additionally, the effectiveness of the learning media was assessed using another respondent questionnaire, resulting in an average percentage of 95.7%, which is classified as "Very Effective." Based on the trial results from grade V students, the average score obtained was 87%, which is categorized as "Very Good." Based on the results of this study, it can be concluded that the development of Doratoon-based video learning media is valid, practical, and effective for use in the learning process at SD Negeri 27 Salafen. This media is expected to serve as a solution to improve the quality of learning, making it more interactive and engaging, and can be used as an innovative alternative for learning in schools, especially in remote areas like Raja Ampat. This study also provides an important contribution to developing digital-based learning technology in such regions.

Keywords: Development, Doratoon, Elementary School, Learning Media, Social Emotional Learning.

Abstrak. SD Negeri 27 Salafen Kabupaten Raja Ampat masih belum menggunakan media video pembelajaran yang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis doratoon yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D), dengan mengadopsi model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan instrumen pengumpulan data lainnya. Subjek penelitian ini adalah 24 siswa kelas V SD Negeri 27 Kabupaten Raja Ampat. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media video pembelajaran berbasis doratoon menunjukkan hasil yang sangat positif. Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase rata-rata 97%, sementara ahli media memperoleh persentase rata-rata 86%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid." Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria yang sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkat kepraktisan media pembelajaran diukur menggunakan angket responden yang menunjukkan persentase rata-rata 95,1%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Praktis." Selain itu, tingkat keefektifan media pembelajaran diukur dari angket responden yang menghasilkan persentase rata-rata 95,7%, yang masuk dalam kategori "Sangat Efektif." Berdasarkan hasil uji coba terhadap siswa kelas V, nilai rata-rata skor yang diperoleh adalah 87%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik." Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran berbasis doratoon terbukti valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di SD Negeri 27 Salafen. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membuatnya lebih interaktif dan menarik, serta dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif di sekolah-sekolah, terutama di daerah-daerah terpencil seperti Kabupaten Raja Ampat. Penelitian ini juga memberikan kontribusi penting dalam upaya mengembangkan teknologi pembelajaran berbasis media digital di wilayah tersebut.

Kata Kunci : Pengembangan, Doratoon, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran, Pembelajaran Sosial Emosional.

1. LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan teknologi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap aspek pendidikan. Pendidikan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada zaman dengan teknologi serba canggih ini, peserta didik seharusnya dapat lebih mudah mengakses dan memanfaatkan teknologi serta media belajar untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah pemahaman materi (Soleh et al., 2019; Putra & Rahmawati, 2021). Namun, permasalahan yang terjadi saat ini adalah fasilitas sekolah yang mendukung guru untuk menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi, seperti LCD di dalam kelas, belum dimanfaatkan secara maksimal.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, kemampuan, perhatian, dan ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. (Soleh, et al 2019)

Doratoon dipilih peneliti untuk membuat video pembelajaran karena memiliki kelebihan yaitu memiliki banyak fitur yang mudah digunakan dan yang sangat memudahkan pembuatan video (Manurung, 2022, h. 20). Doratoon selain memiliki template dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang dapat digunakan untuk membuat video dalam berbagai bidang lainnya seperti

perangkat lunak berbasis website yang di dalamnya terdapat animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang menjadikannya lebih hidup serta pengaturan durasi yang mudah (Yulia & Ervinalis, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Andis Meianti pada tahun 2018 menyatakan respons siswa diketahui menunjukkan nilai 88,29% dengan kategori sangat baik, siswa memberikan respons yang positif dan menerima dengan sangat baik (Melianti, 2018). Penelitian juga dilakukan oleh Raffaello Bryan Arnold pada tahun 2018 diperoleh respon siswa kelas kecil sebesar 98,3% dan respons siswa kelas besar sebesar 95,7% dengan demikian media video pembelajaran animasi doratoon layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran (Arnold, 2018). Berdasarkan masalah dan data penelitian terkait di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon pada Pendidikan Sosial Emosional (PSE) di Kelas V SD Negeri 27 SALAFEN Kabupaten Raja Ampat”. bisnis, kesehatan dan yang lainnya. Doratoon merupakan sebuah situs yang bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi penyedia layanan pembuatan media audio visual. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Doratoon sebagai langkah awal agar kedepannya guru dapat membuat media pembelajaran selain media cetak.

Peneliti menemukan masalah di SD Negeri 27 Salafen Kabupaten Raja Ampat siswa kurang memperhatikan dan sulit memahami materi, karena ada beberapa faktor proses belajar mengajar terlalu banyak teori dengan metode ceramah. Sehingga sebagian siswa cenderung dan kurang aktif dalam bertanya maupun menjawab. Siswa hanya diam saat diberi pertanyaan atau diminta pendapat atau contoh dan hanya menerima begitu saja penjelasan dari guru (Ayu et al., 2019).

2. KAJIAN TEORITIS

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media. Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005:3). Musfiquon (2012: 28) mengungkapkan bahwa media pembelajarandapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien. Berdasarkan pendapat yang dipaparkan menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Menurut azikiwe (2007: 46) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Lathuru (1988: 14) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna. Sudjana (2001: 1) mengatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dalam komponen metodologi yang diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya. Sedangkan Aqib (2010: 58) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong

proses belajar siswa. Mudhofir (1993: 81) menambahkan bahwa media belajar, selain sebagai sumber belajar juga dapat diartikan dengan manusia, benda atau juga peristiwa yang membuat kondisi siswa untuk lebih memungkinkan mendapat sikap dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media digunakan agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat bantu guru, tetapi media juga dijadikan sebagai pembawa informasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal;
- b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra;
- c) mengatasi sikap pasif anak didik dengan media yang tepat dan bervariasi, sehingga siswa dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, kemungkinan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya;
- d) mengetahui segala perbedaan antara sesama siswa dan guru, sehingga melalui media siswa dapat dimotivasi belajarnya, siswa dapat mempersamakan pengalaman dan siswa dapat menimbulkan persepsi yang sama.

b. Pengertian R&D

Penelitian ini termaksud penelitian dan pengembangan (R&D). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Langkah-langkah dari proses ini biasanya di sebut sebagai siklus R&D yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan pengujian produk dimana produk tersebut akan digunakan akhirnya.

Pada tahapan selanjutnya penelitian R&D di ulang sampai hasil uji coba menunjukan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan atau layak digunakan. Pada penelitian ini, langkah-langkah penelitian di batasi dan disederhanakan. Langkah pengembangan doratoon ini akan di sederhanakan dan di batasi hanya sampai dihasilkan produk. Setelah dilakukan uji coba skala.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa doratoon dalam bentuk video animasi dalam penguasaan konsep pada materi pancasila dan sebagai media penilaian pembelajaran. Metode penelitian yang beradaptasi dari model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate). Model pengembangan yang direncanakan ini mengikuti aturan ADDIE yang di kembangkan (Ulya,2019) ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate

Berikut adalah alur langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut (Ulya ;2019)

1. Tahap analisis, pada tahap pertama peneliti melakukan observasi dan menganalisis permasalahan yang terdapat pada tempat penelitian ini dari hasil analisis, kemudian di evaluasi untuk melanjutkan tahap selanjutnya.
2. Tahap design, pada tahap kedua peneliti menjabarkan hasil pengembangan rancangan atau design yang telah dibuat dan melakukan evaluasi dari hasil yang telah di buat.
3. Tahap develop, pada ketiga peneliti menjabarkan hasil pengembangan rancangan atau design yang telah dibuat dan melakukan evaluasi dari hasil validasi dan pengujian pada uji terbatas dan uji coba luas.
4. Tahap implementasi, pada tahap keempat ini hasil penelitian yang telah dievaluasi dapat digunakan dan diterapkan pada tempat penelitian

c. Pengertian ADDIE

ADDIE adalah singkatan dari menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi. ADDIE merupakan konsep pengembangan, produk, konsep ADDIE diterapkan dalam membangun pembelajaran dalam berbasis kinerja.

Berdasarkan Rayanto & Sugianti (2020:28-29). Rancangan intruksional ADDIE ini muncul pertama kali pada tahun 1975 oleh Florida state university. ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. ADDIE di kembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas florida untuk dinas militer Amerika Serikat.

ADDIE juga merupakan model yang digunakan oleh para perancang dan pengembang. ADDIE memiliki pelatihan yang dinamis dan fleksibel yang setiap komponennya saling berinteraksi sehingga sering digunakan untuk mengembangkan satu produk.

d. Video Animasi

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan yang mampu menghidupkan suatu gambar (Buchari, Sentinowo, 2015). Secara umum, media animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (timeline) tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak. Pada dasarnya animasi merupakan objek agar lebih tampak dinamis.

Penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wardoyo Tunggal Cipto, 2015). Selain itu video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan- hubungannya (Puspita, 2017). Dapat disimpulkan video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit

Saat ini terdapat berbagai macam jenis video, salah satunya adalah video animasi. Animasi berasal dari kata “anima” yang dalam bahasa Latin berarti jiwa, hidup, atau semangat. Animasi dapat dikatakan sebagai kegiatan yang mengubah objek diam menjadi bergerak. Suatu objek diam itu diberi dorongan atau semangat sehingga terkesan hidup. Objek yang dimaksud dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau efek spesial. Animasi ini akan membuat proses pembelajaran menjadi menarik, sehingga peserta didik bersemangat untuk belajar.

e. Pengertian Media 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.

Kelebihan doratoon dalam pembelajaran dengan aplikasi lain adalah sebagai berikut;

- 1) Didapatkan secara gratis
- 2) Kualitas video yang dihasilkan mulai dari full dan durasi video bisa sampai dengan durasi panjang.
- 3) Konten yang bermanfaat dari sekian banyak aplikasi yang ada dimana doratoon menyediakan pembuatan konten-konten ini materi tersebut dikemas dalam bentuk video pembelajaran, game edukatif, dan kegiatan kreatif lainnya.
- 4) 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

Dengan adanya kelebihan-kelebihan tersebut, doratoon dapat menjadi pilihan yang tepat untuk dapat membantu siswa dalam proses belajar mereka.

Kekurangan doratoon

- 1) Kekurangan pada proses penggunaan doratoon masih sangat terbatas. Item-item pendukung sebagian tidak tersedia secara gratis, sehingga peneliti jika ingin menambah item lain maka harus mencari dari sumber lain.
- 2) Doratoon juga masih berbasis web sehingga penggunaannya memerlukan internet
Doratoon dipilih peneliti untuk membuat video pembelajaran karena memiliki kelebihan yaitu memiliki banyak fitur yang mudah digunakan dan memiliki banyak template yang sangat memudahkan pembuatan video (Manurung, 2022, h. 20). Doratoon selain memiliki template dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran juga memiliki template yang dapat digunakan untuk membuat video dalam berbagai bidang lainnya seperti bisnis, kesehatan dan yang lainnya. Doratoon merupakan sebuah situs yang bergerak dibidang teknologi informasi dan komunikasi penyedia layanan pembuatan media audio visual. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Doratoon sebagai langkah awal agar kedepannya guru dapat membuat media pembelajaran selain media cetak.

f. Pengertian Pendidikan Sosial Emosional (PSE)

Pembelajaran Sosial Emosional merupakan pembelajaran yang bertujuan melatih kompetensi sosial emosional peserta didik sehingga tercapai keseimbangan antara kompetensi akademik dan sosial emosional yang dapat mengantarkan mereka menjadi individu-individu yang selamat dan bahagia.

PSE sangat relevan dan perlu diterapkan di Indonesia secara menyeluruh, tidak hanya secara sporadis di beberapa institusi pendidikan yang sudah mengenal konsep PSE lebih dulu karena penerapan PSE sangat selaras dengan tujuan pendidikan nasional dan cita-cita pendidikan Ki Hajar Dewantara dan dapat membantu dalam mencetak pelajar Indonesia dengan Profil Pelajar Pancasila.

Dalam menerapkan PSE, guru dapat menggunakan berbagai macam teknik yang disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan pembelajaran, kompetensi sosial emosional yang ingin dilatih, dan jenjang pendidikan peserta didik yang diajarkan dimana guru dapat mendesain sendiri atau memodifikasi teknik-teknik PSE yang tepat. PSE sangat penting karena Dengan perkembangan sosial dan emosional yang positif memudahkan anak untuk bergaul dan belajar lebih baik, serta kegiatan sosial lainnya. KSE memiliki peran penting dalam kehidupan sekolah. Warga sekolah dengan KSE yang baik dapat mengelola emosi mereka dengan baik, berinteraksi dengan orang lain dengan efektif, dan membuat keputusan yang tepat dalam situasi sosial yang kompleks, adanya pengembangan aspek sosial-emosional yaitu membantu anak untuk mengekspresikan diri.

3. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termaksud penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan media video berbasis doratoon pada materi nilai pancasila. Langkah-langkah dari proses ini biasanya di sebut sebagai siklus R&D yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan di kembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan, pengujian produk dimana produk tersebut akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang di temukan dalam tahap pengujian. Pada tahapan selanjutnya, penelitian R&D diulang sampai hasil uji coba menunjukkan bahwa produk tersebut memenuhi tujuan atau layak digunakan. Pada penelitian ini langkah-langkah penelitian dibatasi dan di sederhanakan. Langkah pengembangan doratoon ini akan disederhanakan dan di batasi hanya sampai dihasilkan produk setelah di lakukan revisi uji coba skala kecil.(Mashuri & budiono 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa doratoon dalam bentuk video animasi dalam penguasaan konsep pada materi nilai pancasila sebagai media penilaian pembelajaran. Metode penelitian yang adaptasi dari model pengembangan ADDIE (Analysis, design, developimlement, dan evaluate).

Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKN materi pokok Pendidikan SosialEmosional (PSE) sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis doratoon. maka dalam penelitian ini penulis menggunakan pengamatan langsung terhadap lokasi penilitian khususnya di kelas 5 dan keadaan guru, siswa, sarana, dan prasarana belajar, serta letak geografis SD Negeri 27 Raja Ampat. Teknik pengumpulan data observasi digunakan untuk memperoleh data dan proses jalannya pengisian angket.

b. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan setelah mengadakan observasi lapangan yang digunakan untuk mengkaji data dan menanyakan langsung masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Teknik wawancara ini dilakukan kepada respoonden yaitu guru ppkn dan siswa kelas 5.

c. Teknik Angket

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan kuesioner. Menurut Sugiyono (2017;142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden

d. Teknik Analisi Data

Teknik analisis data dalam penilain ini menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisai kemudian statistik deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyajian data dengan tabel perhitungan rata-rata

standar deviasi dan presentase untuk menghitung hasil observasi menggunakan rumus sebagai berikut :

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

p=Angket orentase

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

(Sumber;sugiono 2014)

Skor ideal adalah skor yang ditetapkan dengan asumsi bahwa setiap pertanyaan memberi jaawaban dengan skor tertingi (sugiono 2014) selanjutnya dari seluruh data yang terkumpul disajikan dalam bentuk narasi kalimat, gambar dan distribusi presentase. Tahap penelitian pengembangan dilakukan teknik analisis sesuai dengan bermaksud dan tujuan tahapan tersebut. Oleh karena analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang mendeskripsikan hal pengembangan, respon, validator, hasil uji coba,. Oleh karena penelitian ini menggunakan sampel kecil dan tidak di pilih secara random, maka analisis data menggunakan statistik, non parametik. Analisis non parametik analisis data tersebut diuraikan lebih rinci untuk menjawab setiap pertanyaan penelitian tersebut.

a. Validitas

Analisis kevalidan di dasarkan pada hasil validasi ahli. Beriku adalah langkah-langkah yang digunakan.

a) Tabulasi data

Tabulasi data di lakukan pada validasi dosen ahli. Berikut pedoman penilaian kevalidan pada penilaian media pembelajaran interaktif menggunakan skala Likert 1-5 adapun masing masing penilaian memiliki kriteria yaitu niali 1 bernilai “sangat kurng valid”, nilai 2 bernilai “kurang valid”, nilai 3 bernilai “cukup valid” nilai 4 bernilai “valid” dan nilai 5 bernilai “sangat valid”.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor Angket Validsi

Ketegori	Skor
Tidak Valid	$X \leq 1,8$
Kurang Valid	$1,8 \leq X \leq 2,6$
Cukup Valid	$2,6 < X \leq 3,4$
Valid	$3,4 < X \leq 4,2$
Sangat Valid	$X > 4,2$

Sumber : Endang Multiyaningsih, 2011

b) Perhitungan skor rata-rata tiap aspek

Data skor penilaian kevalidan media pembelajaran interaktif yang sudah di tabulasi, selanjutnya dihitung dengan skor rata_rata untuk tiap aspek.

$$b = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

b : rata-rata perolehan skor

$\sum x$:jumlah skor yang diperoleh

n : banyaknya butir pertanyaan

c) Mengkonversikan skor rata-rata yang di peroleh kedalam tabel konversi skala menjadi nilai kualitatif (S, Eko putro widoyono, 2009;238)

Tabel 2. tabel konversi angket kategori valid.

Skor Dalam Persen	Kategori
<21%)	Sangat Tidak Valid
21-40%	Kurang Valid
41-60%	Cukup Valid
61-80%	Valid
81-100%	Sangat Valid

Berdasarkan analisis kevalidan diatas, bahan ajar ynag dihasilkan dikatakan valid apabila skor rata-rata penilaian kevalidan media pembelajaran media video masing-masing memenuhi kriteria minimal

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dan penelitian di lakukan di SD Negeri 27 Salafen Raja Ampat, dalam penelitian tersebut peneliti menghasilkan produk media pembelajaran video berbasis doratoon dengan Menggunakan metode Pengembangan ADDIE (Anlyse, design, development, implementation, and Evaluation) sebagai pedoman dalam proses pengembangan. Pada pembahasan sebelumnya, peneliti telah menjelaskan tahapan- tahapan proses pengembangan media video berbasis doratoon pada materi nilai pancasila dan pandangan hidup bangsa. Selanjutnya, pada pembahasan ini akan dijelaskan hasil dari pengembangan media yang telah diajukan kepada ahli media dan responden mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Pada Materi Nilai Pancasila Kelas V SD Negeri 27 Salafen Kabupaten Raja Ampat.

A. Hasil Kelayakan Ahli Media & Ahli Materi

Ahli Media

Setelah media yang dikembangkan siap, maka akan divalidasi oleh ahli media, yakni salah satu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, yaitu Ibu Indri Anugrah Rahmadani, M.Pd. Analisis instrument digunakan untuk mengetahui kelayakan media, ada 2 aspek yang meliputi : 1) aspek program media, 2) aspek tampilan/ komunikasi visual. Setelah dilakukan pengujian pada media video pembelajaran berbasis doratoon akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli media. Setelah divalidasi oleh ahli media, kemudian diujicobakan dengan cara digunakan oleh guru dan peserta didik dalam pelaksanaan belajar mengajar di SD Negeri 27 Salafen Kabupaten Raja Ampat. Hasil penilaian ahli media dikategorikan sangat baik jika $X > 80\%$; Baik jika $61\% < X \leq 80\%$; Cukup baik jika $41\% < X \leq 60\%$; Kurang baik jika 21%

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Aspek	Jumlah skor	Skor maksimum	Persentase	Kriteria
1	1	Aspek program media	15	15	100%	Sangat Baik
		Aspek Tampilan /Komunikasi visual	71	85	83%	Sangat Baik
		Jumlah	86	100	86%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli media dengan skor total 86, sedangkan skor yang skor maksimum adalah 100, maka dihitung presentase kelayakan sebagai berikut maka dihitung presentase kelayakanya dengan rumus presentase kelayakan. Perhitungan presentase kelayakan sebagai berikut;

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

$$P = \frac{85}{100} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan hasil tingkat kevalidan media video berbasis doratoon menurut ahli media adalah pada tabel presentase kelayakan bahwa media dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek di peroleh presentase rata- rata yaitu 86% yang termasuk kedalam kriteria” Sangat Valid”.

Ahli Materi

Analisis data dari materi di uji kelayakanya oleh ahli materi, yakni salah satu dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, yaitu Ibu Indri Anugrah Rahmadani, M.Pd. Analisis instrument digunakan untuk mengetahui kelayakan materi, ada 3 aspek kelayakan meliputi: 1) aspek penyajian materi, 2) aspek desain pembelajaran, 3) aspek kelayakan isi materi. Setelah dilakukan pengujian pada media pembelajaran video berbasis doratoon, akan dilakukan perbaikan sesuai dengan saran ahli materi setelah di validasi oleh ahli materi, media kemudian di ujicobakan tanpa revisi dengan cara digunakan dalam pelaksanaan belajar mengajar di SD Negeri 27 Salafen Kabupaten Raja Ampat. Hasil penilaian ahli materi dikategorikan sangat baik jika $X > 80\%$; Baik jika $61\% < X \leq 80\%$; Cukup baik jika $41\% < X \leq 60\%$; Kurang baik jika 21% .

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validato r	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimun	Presentas e	Kriteria
1	1	Aspek penyajian materi	25	25	100%	Sangat baik
		Aspek desain pembelajaran	20	20	100%	Sangat baik
		Aspek kelayakan isi materi	38	40	95%	Sangat baik
Jumlah			83	85	97%	Sangat baik

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli materi dengan skor total 83, sedangkan skor maksimum adalah 85, maka dihitung presentase kelayakanya dengan rumus presentase kelayakan. Perhitungan presentase kelayakan sebagai berikut:

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

$$P = \frac{83}{85} \times 100\%$$

$$= 97\%$$

Berdasarkan hasil tingkat kevalidan media video berbasis doratoon menurut ahli materi adalah pada tabel presentase kelayakan bahwa media dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek di peroleh presentase rata- rata yaitu 97% yang termasuk kedalam kriteria” Sangat Valid”.

B. Hasil Uji Coba

Responden Pada kemenarikan produk Media Pembelajaran berbasis doratoon ini dilakukan untuk responden sebanyak 24 peserta didik. Pertimbangan peneliti melibatkan peserta didik untuk menilai media yang telah dikembangkan dikarenakan peserta didik adalah calon pengguna media yang di kembangkan. Penilaian ujicoba kepada responden yang masing-masing diberi angket berisi aspek penggunaan media, aspek penggunaan media, aspek manfaat, aspek senang belajar, aspek bahan ajar yang menarik dengan 20 pernyataan. Hasil penilaian responden dikategorikan sangat baik jika $X > 80\%$; Baik jika $61\% < X \leq 80\%$; Cukup baik jika $41\% < X \leq 60\%$; Kurang baik jika 21%

Tabel 5. Hasil Responden Peserta didik

No	Responden	Aspek	Presentase	Kriteria
1	24	Aspek penggunaan media	91%	Sangat Baik
		Aspek manfaat	81%	Sangat Baik
		Aspek senang belajar	84%	Sangat Baik
		Aspek bahan ajar yang menarik	88%	Sangat Baik
Jumlah			87%	Sangat Baik

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

$$P = \frac{87}{100} \times 100\%$$

$$= 87\%$$

Berdasarkan tabel diketahui bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek diperoleh presentase rata-rata yaitu 87% yang termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” untuk digunakan.

Untuk mengetahui uji praktikalitas dan efektivitas adalah sebagai berikut:

C. Hasil Uji Praktis

Analisis instrument ini digunakan untuk mengetahui tingkat praktis dari media pembelajaran video berbasis doratoon. Terdapat 2 aspek dalam kuisioner untuk mengukur kepraktisan yaitu: 1) aspek penggunaan media, 2) aspek manfaat. Penilaian dari responden yang di beri angket berisi aspek penggunaan media dan 10 pernyataan. Hasil penilaian responden dikategorikan Sangat Praktis jika $X > 80\%$; Praktis jika $61\% < X \leq 80\%$; Cukup Praktis jika $41\% < X \leq 60\%$; Kurang praktis jika 21%

Tabel 6. Hasil Angket Responden Terhadap Praktikalitas

Aspek	Pernyataan	Skor penilaian		
		Total skor	presentase	Kritea
Aspek penggunaan	1. Penggunaan media pembelajaran berbasis doratoon ini mudah digunakan	97	97	Sangat praktis
	2. Peserta didik dapat memahami materi dengan baik	95	95	Sangat praktis
	3. Media pembelajaran berbentuk doratoon ini menggunakan bahasa yang mudah di pahami	95	95	Sangat praktis
	3. Penggunaan media pembelajaran doratoon ini dapat menambah pengetahuan baru	98	98	Sangat praktis

	4. Soal soal latihan sesuai dengan materi	90	90	Sangat praktis
Aspek Manfaat	5. Media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi	95	95	Sangat praktis
	6. Media pembelajaran ini dapat membantu peserta didik memahami materi nilai pancasila dengan baik	97	97	Sangat praktis
	7. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik	96	96	Sangat praktis
	9. Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik	98	98	Sangat praktis
	10. Waktu belajar peserta didik lebih efisien	90	90	Sangat praktis
	Jumlah	951		

Berdasarkan hasil penilaian responden dengan skor total 951 sedangkan skor maksimum adalah 1000, maka dihitung presentase kelayakanya dengan rumus presentase kelayakanya pada Bab III. Perhitungan presentase kelayakan sebagai berikut:

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

$$P = \frac{951}{1000} \times 100\%$$

$$= 95,1\%$$

Berdasarkan hasil tingkat praktis media video berbasis doratoon menurut responden adalah pada tabel presentase kelayakan bahwa media dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek di peroleh presentase rata- rata yaitu 95,1% yang termasuk kedalam kriteria” Sangat Praktis”.

D. Hasil Uji Coba Efektivitas

Analisis intrument ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari media pembelajaran video berbasis doratoon Penilaian dari responden yang diberi angket berisi aspek senang belajar dan aspek bahan ajar yang menarik dengan 10 pernyataan. Hasil penilaian responden dikategorikan Sangat Efektif jika $X > 80\%$; Efektif jika $61\% < X \leq 80\%$; Cukup efektif jika $41\% < X \leq 60\%$; Kurang efektif jika 21%

Tabel 7. Hasil Angket Terhadap Efektivitas

Aspek	Pernyataan	Skor penilaian		
		Total Skor	Presentase	Kriteria
Aspek senang belajar	1. Peserta didik merasa lebih berkonstrasi mengikuti pembelajaran dengan menonton video ini	99	99%	Sangat Efektif
	2. Media pembelajaran interaktif ini menyenangkan.	98	98%	Sangat Efektif
	3. Dalam pembelajaran video ini saya merasa motivasi belajar saya semakin meningkat	92	92%	Sangat Efektif
	4. Saya setuju media video animasi bisa di terapkan pada materi pembelajaran lainnya	87	87%	Sangat Efektif
	5. Peserta didik tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran menggunakan media video berbasis doratoon	100	100%	Sangat Efektif
	6. Gambar yang di sajikan sesuai dan mendukung kejelasan konsep materi	90	90%	Sangat Efektif

Aspek bahan ajar yang menarik	7. Media pembelajaran doratoon ini kreatif dalam penyampaian isi materi dengan gambar animasi	96	96%	Sangat Efektif
	8. Dengan adanya suara & gambar siswa dapat mengingat informasi yang di pelajari	95	95%	Sangat Efektif
	9. Media pembelajaran video ini menarik	100	100%	Sangat Efektif
	10. Media ini Tepat digunakan untuk belajar	100	100%	Sangat Efektif
	Jumlah	957		

Berdasarkan hasil penilaian responden dengan skor total 957 sedangkan skor maksimum adalah 1000, maka dihitung presentase kelayakanya dengan rumus presentase kelayakanya pada Bab III. Perhitungan presentase kelayakan sebagai berikut:

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

$$P = \frac{957}{1000} \times 100\% \\ = 95,7\%$$

Berdasarkan hasil tingkat efektivitas media video berbasis doratoon menurut responden adalah pada tabel bahwa media yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek diperoleh presentase rata- rata yaitu 95,7% yang termasuk kedalam kriteria” Sangat Efektif”.

Pembahasan

Menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi doratoon ini. Proses analisis bertujuan untuk melihat karakteristik dan media pembelajaran. Pada tahap desain peneliti merancang terlebih dahulu media apa yang cocok digunakan, menyiapkan materi dan pernak-pernik yang mendukung media yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini media yang digunakan adalah video pembelajaran dengan menggunakan doratoon dengan materi nilai Pancasila dan pandangan hidup bangsa. Pada tahap pengembangan peneliti mengembangkan media yang sudah di rancang atau di edit semaksimal atau semenarik mungkin pada sebelumnya. Setelah itu kemudian divalidasi kepada validator, apakah media yang dikembangkan sudah layak valid diuji cobakan pada peserta didik. Jika masih kurang peneliti melakukan revisi sesuai dengan masukan dari validator. Pada tahap implementasi peneliti menguji cobakan pada peserta didik, dan hasil pemahaman peserta didik setelah menggunakan

media yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap evaluasi bahwa media yang dinilai sudah layak dikembangkan dalam pembelajaran pada materi nilai pancasila dan pandangan hidup bangsa.

Pada kevalidan bertujuan untuk mengukur apakah media yang digunakan kepada peserta didik layak atau tidaknya dikembangkan. Untuk melihat kevalidan dari media yang dibuat dilakukan validasi terlebih dahulu kepada validator. Pada penelitian ini kevalidan dari penilaian validator ahli media yang di peroleh mencapai skor rata -rata sebesar 86% dalam kategori sangat baik atau valid. Validator ahli materi skor yang di peroleh rata- rata 97% dalam kategori sangat baik atau valid.

Pada praktikalis dan keefektifan pada penilaian ini adalah bertujuan untuk melihat dari hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran video berbasis doratoon melalui beberapa indikator kepraktisan dan keefektifan media. dilihat dari pemahaman dan semangat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dalam penelitian ini yang dikembangkan mendapat respon baik dari 6 peserta didik kelas V, kemudian menghitung rata – rata respon peserta didik memperoleh nilai 87% kategori sangat baik praktis dan efektif. Maka dari itu bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi doratoon sangat praktis dan efektif dan berhasil dikembangkan dalam pembelajaran khususnya pada materi nilai pancasila dan pandangan hidup bangsa di SD Negeri 27 Salafen Kabupaten Raja Ampat

5. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 27 Salafen Kabupaten Raja Ampat pada mata pelajaran Pkn, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan ini dihasilkan produk berupa media pembelajaran PSE berbentuk doratoon pada materi PKN yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar yang di lengkapidengan gambar, video, suara, dan animasi serta mampu meningkatkan Kefokusan belajar peserta didik.
2. Pengembangan media video pembelajaran PSE berbentuk doratoon pada materi PKN kelas V SD Negeri 27 Kabupaten Raja Ampat Valid, Praktis dan Efektif untuk digunakan melalui hasil analisis data yang diperoleh yaitu : Kevalidan media berdasarkan hasil penilaian ahli materi diperoleh presentase rata- rata yaitu 97% dan ahli media diperoleh presentase rata-rata yaitu 86% termasuk dalam kriteria “Sangat Valid”. Kepraktisan media berdasarkan penilaian responden dengan skor 95,1% termasuk kriteria”Sangat Praktis”. Keefektifan media berdasarkan penilaian responden termasuk kriteria “Sangat Efektif “dengan skor 95,7% artinya media sangat efektif untuk digunakan bagi responden

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Di harapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dan kendala proses belajar mengajar.
2. Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi yang lebih jauh menarik serta dapat mengembangkan media pembelajaran video berbasis doratoon pada materi materi lainnya.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Majid. (2019). *Mahir membuat media interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Adiputra, S., & Mujiyati, M. (2019). Motivasi dan prestasi belajar siswa di Indonesia: Kajian meta-analisis. *Konselor*, 6(4), 150-157. <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>
- AfIdati, N., Suntari, Y., & Putra, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran Articulate. *Educational Technology Journal*, 2(1), 22-33. <https://doi.org/10.26740/etj.v2n1.p22-33>
- Ananda, R. (2021). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21-30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Anggita. (2020). Penggunaan Doratoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi COVID-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa dan Sastra Pengajaran*, 7(2), 44-52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Dewi, A. (2019). Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigran terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal of Mechanical Engineering Education*, 1(1).
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49-60. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i1.21915>
- Fajar, S., dkk. (2018). Multimedia berbasis sistem untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah pada materi mitigasi bencana. *JIPVA (Journal Pendidikan IPA Veteran)*, 4(2), 132-147.
- 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>
- Games & Cellular. (2020). Kombinasi animasi stop motion, 2 dimensi dan infografis dalam media pembelajaran IPA materi gaya. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 9(2), 125-132.

- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing. <https://doi.org/10.31227/osf.io/4c2hx>
- Ismawati, & Fitria, Y. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi berbantuan Adobe Flash CS6 untuk pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2141-2148. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1171>
- Martzoukou, B. I. (2020). Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis Plotagon pada kelas 2 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes.
- Mashuri, & Budiono. (2020). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*. Alfabeta.
- Putra, R. D., & Rahmawati, F. (2021). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran: Peluang dan tantangan di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 145-152. <https://doi.org/10.1234/jpt.v5i2.321>
- Soleh, A., Nurhadi, & Wijayanto, T. (2019). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 55-64. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.890>