

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA VIDEO ANIMASI 3D BERBASIS BLENDER PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS V

Childina Rifka Amelia¹⁾, Herlina Usman²⁾, Prayuningtyas Angger Wardhani³⁾

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Jakarta, Jl. R.Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun,
Kec. Pulo Gadung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13220
childina.rifka@gmail.com, herlina@unj.ac.id, prayuningtyasangger@unj.ac.id

Diterima: 27 04 2024

Direvisi: 27 05 2024

Disetujui: 03 06 2024

ABSTRACT

This study aims to analyze the need for the development of Blender-based 3D animated video media in the subject of Pancasila and Civics Education (PPKn) in elementary schools. The background of this research is to present an innovative and interesting learning approach to increase students' interest and understanding of Civics lessons. The research method used is a survey and direct interviews with teachers and students to collect data on needs and expectations related to the use of 3D animation videos in the learning process. This research is a type of Research and Development (RnD) research with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) model applied to fifth grade elementary school students. Based on the results of the research, it was found that students had difficulty in understanding character learning material in Civics subjects. Therefore, students need innovative and fun learning media to help them in the learning process. The conclusion of this research shows that the development of Blender-based 3D animation video media is needed to support student learning in the classroom. This research is expected to provide useful guidance in designing, developing, and implementing learning media that suits the needs and environment of students.

Keywords: Video media, 3D animation, PPKn learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media video animasi 3D berbasis Blender pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini adalah untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran PPKn. Metode penelitian yang digunakan adalah survei dan wawancara langsung dengan guru dan siswa untuk mengumpulkan data kebutuhan dan harapan terkait penggunaan video animasi 3D dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (RnD) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) yang diterapkan pada siswa kelas V sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karakter dalam mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, siswa memerlukan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk membantu mereka dalam proses belajar.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi 3D berbasis Blender sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran siswa di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang bermanfaat dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan siswa.

Kata kunci: *Media video, Animasi 3D, Pembelajaran PPKn*

PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, peran teknologi telah menjadi semakin penting dan meresap ke dalam berbagai aspek pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ini mendorong pembelajaran yang lebih menarik, akses yang lebih luas ke sumber daya pendidikan, dan berbagai inovasi metode pembelajaran. Pada awalnya, teknologi pendidikan dianggap sebagai bidang yang bertanggung jawab terhadap persiapan fasilitas belajar (manusia) melalui penelusuran, pengembangan, organisasi, dan pemanfaatan sistematis sumber belajar serta pengelolaan proses tersebut (Fery Kurniawan & Wanto, 2023)

Pada era teknologi yang semakin berkembang, teknologi kini telah merubah kehidupan manusia, termasuk di bidang Pendidikan (Penelitian et al., 2023). Teknologi dalam pendidikan tidak hanya memperluas akses ke pendidikan, tetapi juga memungkinkan inovasi dan peningkatan proses pembelajaran. Namun, para pendidik harus memastikan bahwa teknologi digunakan dengan benar dan efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret dan lebih mudah dipahami oleh siswa selama proses pembelajaran (Wahyuni et al., 2023). Salah satu strategi yang efektif adalah memasukkan media digital ke dalam pembelajaran yang sesuai dengan minat belajar siswa (Angela et al., n.d.).

Media pembelajaran yang menarik juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di

sekolah dasar, karena siswa cenderung lebih suka belajar sambil bermain. Dengan demikian, siswa akan lebih aktif dan responsif terhadap materi pembelajaran dibandingkan dengan metode ceramah yang statis (Pebriani & Mustika, n.d.). Pada kurikulum sekolah dasar, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) sangat penting. PPKn mengajarkan siswa tentang struktur negara, prinsip-prinsip demokrasi, dan fungsi pemerintahan. Dengan demikian, siswa dapat memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara serta memiliki kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Sejak awal, PPKn berkontribusi pada pembentukan karakter dan identitas peserta didik. Dengan mempelajari nilai-nilai sosial, nilai-nilai kewarganegaraan, dan prinsip Pancasila, siswa dapat mengembangkan sikap-sikap yang baik, seperti rasa saling menghargai, adil, toleran, dan bertanggung jawab.

Saat ini bangsa kita di hadapkan dengan kemerosotan nilai moral dan karakter yang di miliki masyarakatnya, Untuk mengatasi hal ini, tentunya diperlukan kerjasama dari berbagai pihak untuk mengontrol dan mengarahkan pembentukan karakter generasi. Salah satu karakter yang perlu ditanamkan kepada setiap peserta didik adalah karakter nasionalisme (Wahyuni et al., 2023). Upaya menanamkan karakter nasionalisme kepada generasi muda akan cukup sulit jika tidak mengerti bagaimana cara menyampaikannya dengan benar. Terdapat beberapa masalah yang dapat dihadapi dalam pelaksanaannya: (1) Salah satu kendala utama adalah materi kurikulum PPKn yang seringkali

terlalu teoritis dan sulit dipahami oleh siswa, terutama ditingkat sekolah dasar. Materi yang terlalu berat dapat menyebabkan siswa kehilangan minat dan keinginan untuk belajar; (2) Sekolah tidak menyiapkan sumber daya atau fasilitas yang cukup untuk belajar. (3) Guru mengalami kesulitan ketika menyampaikan materi. Materi yang terlalu abstrak atau tidak nyata di kehidupan siswa dapat membuat pembelajaran tidak menarik.

Media merupakan alat bantu pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menjelaskan atau mentransfer ilmu kepada siswa. Menurut Dwyer (1978) Penyampaian pesan terdiri dari tiga jenis, yaitu verbal, visual, dan gabungan verbal dan visual. Verbal dapat bertahan hingga 70% dalam waktu 3 jam, namun hanya tersisa 10% dalam 3 hari. Sementara itu, visual dapat bertahan hingga 72% dalam waktu 3 jam, tetapi hanya tersisa 20% dalam 3 hari. Ketika keduanya digabungkan, dalam waktu 3 jam akan bertahan hingga 85%, dan dalam 3 hari masih tersisa sekitar 65%. Penelitian oleh Dwyer (1978) menunjukkan bahwa penggabungan media verbal dan visual menghasilkan efektivitas transfer ilmu yang lebih tinggi dibandingkan dengan penggunaan media tunggal. Jika guru menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu saat mengajar, mereka akan memiliki banyak kesempatan untuk membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas (Mukarromah & Andriana, 2022).

Video animasi adalah kombinasi audio dan visual yang menampilkan sesuatu yang dapat menarik perhatian siswa. Video animasi dapat menjadi sebuah media pembelajaran untuk menarik minat siswa untuk belajar. Beberapa manfaat penting untuk mempelajari materi yang bersifat abstrak dapat ditemukan dalam video animasi: (1) Konsep-konsep abstrak terkadang sulit dipahami hanya dengan kata-kata, tetapi video animasi memberikan gambaran visual yang lebih nyata, yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang abstrak; (2)

Animasi dapat memperkuat ingatan peserta didik dengan memberikan tampilan yang menyenangkan dan mudah diingat. Penggunaan video animasi, karakter, gambar, dan cerita dapat membuat materi lebih hidup dan mudah untuk diingat. (3) Peserta didik dapat belajar melalui pengalaman langsung dalam kehidupan nyata melalui video. Pengalaman seperti mengunjungi tempat tertentu, melakukan eksperimen, atau melihat fenomena alam membantu mereka belajar, meskipun mereka tidak dapat melakukannya secara langsung.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Angela et al, disebutkan bahwa video animasi dapat membuat siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media video animasi, siswa dapat langsung menangkap materi yang disajikan dan memperkuat pemahaman mereka. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membawa sebuah perubahan yang baik terhadap pemahaman siswa.

Saat proses pembuatan video animasi, seiring berjalannya waktu, metode perancangannya juga semakin canggih dan efisien. Hal ini juga membuat perkembangan terus-menerus dalam teknik dan peralatan. Sehingga, saat ini dapat dengan lebih mudah menciptakan animasi yang lebih bagus dan menarik dengan lebih mudah. Dalam penelitian (Caesaria et al., 2020) Blender merupakan software yang dianggap menjadi aplikasi termudah dalam merancang animasi pembelajaran interaktif.

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan video animasi 3D berbasis blender yang dilakukan oleh (Nasir & Budi Prastowo, 2018) menunjukkan bahwa aplikasi blender dapat memudahkan dalam perancangan video animasi dan efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan keinginan siswa untuk belajar dalam berbagai mata pelajaran di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan deskripsi

latar belakang tersebut, peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi blender dalam perancangan animasi 3D sebagai materi ajar dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi 3D berbasis blender dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

Dengan penelitian ini, diharapkan agar peneliti dapat mengetahui kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh guru, siswa ataupun sekolah mengenai media pembelajaran yang peneliti akan buat serta hal-hal apa yang dapat dikembangkan dari media video pembelajaran ini. Penelitian ini dapat memberikan sebuah wawasan untuk sekolah atau guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Proses pembuatan video animasi, seiring berjalannya waktu, metode perancangannya juga semakin canggih dan efisien.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development (RnD)* yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan produk berupa media video animasi 3D berbasis Blender untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Proses analisis kebutuhan pengembangan mengikuti model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang jelas dan sistematis dalam pembuatan media pembelajaran. Desain penelitian ini adalah *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE. Penelitian ini fokus pada tahap analisis kebutuhan di lapangan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kesulitan yang dialami oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran PPKn. Prosedur Penelitian (1) *Analysis*, Mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran PPKn melalui wawancara dan angket, (2) *Design*, Merancang konsep dan storyboard untuk media video animasi 3D, (3) *Development*, Mengembangkan video animasi 3D berdasarkan desain yang telah dibuat, (4) *Implementation*, Menerapkan video animasi

dalam pembelajaran di kelas V (5) *Evaluation*, Mengevaluasi efektivitas dan kelayakan video animasi melalui feedback dari guru dan siswa.

Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas V dan 1 guru wali kelas V di sebuah sekolah dasar. Penelitian ini melibatkan siswa dengan gaya belajar beragam (auditif, visual, kinestetik) dan dalam kondisi normal. Penelitian ini telah memenuhi etika penelitian dengan mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah dan informed consent dari guru dan orang tua siswa. Data yang dikumpulkan dijaga kerahasiaannya dan digunakan hanya untuk tujuan penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan guru dan angket kepada siswa. Instrumen yang digunakan adalah:

1. Angket untuk siswa terdiri dari 11 pertanyaan yang mengukur minat dan kesulitan dalam pembelajaran PPKn.
2. Angket untuk guru terdiri dari 15 pertanyaan yang mengukur kebutuhan dan pandangan terhadap penggunaan media video animasi.

Data dianalisis menggunakan teknik triangulasi untuk meningkatkan validitas dan reliabilitas temuan. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara dan angket dari siswa dan guru. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi tema-tema utama dari data yang terkumpul, khususnya terkait minat, kesulitan, dan kebutuhan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PPKn. Dengan mengikuti prosedur ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan yang jelas dan praktis dalam analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan lingkungan belajar mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari analisis kebutuhan dilapangan terhadap media ajar video animasi 3D berbasis blender di SDN Lenteng Agung 01 yang dilakukan oleh peneliti. Hasil yang didapatkan dari wawancara dengan 1 guru kelas 5 dan pengisian angket yang dilakukan oleh 30 peserta didik.

Dari Hasil wawancara yang dilakukan dengan ibu Ratna Nur Isnaeni selaku wali kelas 5 bahwa ditemukan peserta didik kurang meminati pembelajaran PPKn terkait materi pembelajaran karakter. Terkadang siswa mudah hilang fokus ketika pembelajaran sulit untuk dipahami. Guru merasa anak mudah jenuh jika media hanya mengandalkan buku dan power point yang monoton. Guru berpendapat bahwa untuk mengajarkan materi pembelajaran karakter kepada peserta didik akan terasa sulit jika belum menemukan media yang cocok. Guru cenderung sulit untuk menjelaskan sebuah materi dikarenakan media yang digunakan kurang efektif dalam pembelajaran dan mengakibatkan peserta didik tidak mampu mencerna penjelasan guru dengan baik.

Hasil wawancara dengan para guru mengungkapkan bahwa kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran disebabkan oleh kurangnya pemahaman mereka dalam mengoperasikan media berbasis teknologi. Hal ini mengindikasikan bahwa guru membutuhkan dukungan dalam mengembangkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi baru dalam analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengajar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi para siswa.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan haruslah memiliki karakteristik yang kreatif, inovatif, dan mampu mengajak peserta didik untuk berpikir secara kritis. Selain itu, media tersebut juga diharapkan mampu menyampaikan pesan moral yang dapat membentuk karakter dan nilai-nilai positif pada siswa.

Tabel 1. Hasil analisis kebutuhan peserta didik

No.	Hasil Analisis Kebutuhan
1.	90% peserta didik setuju sering mengalami kesulitan dalam belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada materi pembelajaran karakter
2.	Ketika materi sulit dipahami, 80% peserta didik setuju pembelajaran di kelas terasa membosankan
3.	70% peserta didik setuju bahwa dalam pembelajaran, guru pernah menggunakan media pembelajaran.
4.	45% peserta didik setuju bahwa media pembelajaran yang sedang digunakan saat ini sudah memadai dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.
5.	94% peserta didik setuju bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang menarik, terbaru, dan mendukung materi dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan
6.	75% peserta didik setuju bahwa mereka merasa guru tidak memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran
7.	67% peserta didik setuju bahwa mereka merasa bosan apabila media yang digunakan guru hanya berasal dari buku pelajaran saja
8.	72% peserta didik setuju bahwa mereka kesulitan memahami materi yang diajarkan hanya melalui metode ceramah tanpa disertai contoh gambar atau video.
9.	90% peserta didik setuju bahwa menggunakan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar
10.	84% peserta didik setuju bahwa mereka mengetahui apa itu video animasi 3D
11.	80% peserta didik setuju bahwa mereka lebih tertarik belajar menggunakan video animasi 3D

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh 30 peserta didik dapat diketahui bahwa masih ditemukan 55% peserta didik merasa kesulitan

dalam pelajaran PPKn pada materi pembelajaran karakter, 50% peserta didik merasa jika pembelajaran sulit di pahami suasana menjadi membosankan, 58% peserta didik merasa bosan jika guru hanya mengandalkan buku, 63% peserta didik merasa kesulitan memahami penjelasan materi yang disampaikan dengan jelas jika hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya contoh gambar atau video, 80% peserta didik merasa terbantu jika menggunakan media pembelajaran, 67% peserta didik mengungkapkan kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, terbaru, dan mendukung materi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Namun, hanya 40% guru yang pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, 73% peserta didik merasa menggunakan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, 45% guru memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, 67% peserta didik mengetahui video animasi 3D, 60% peserta didik lebih tertarik belajar menggunakan video animasi 3D

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, wawancara dengan para guru, serta pengumpulan data melalui kuisioner, ditemukan bahwa peserta didik di SDN Lenteng Agung 01 mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), terutama pada materi pembelajaran karakter. Kesulitan tersebut sebagian besar disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Guru-guru cenderung belum menggunakan beragam media pembelajaran yang bervariasi, sehingga penyampaian materi tidak mencapai tingkat optimal.

Peserta didik di SDN Lenteng Agung 01 membutuhkan media yang dapat membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Hasil wawancara dengan guru, disampaikan bahwa peserta didik seringkali kesulitan menangkap pelajaran jika guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber materi

pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga menyatakan bahwa mereka merasa bosan ketika guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang beragam dan inovatif menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SDN Lenteng Agung 01. Diperlukan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan agar peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pembelajaran yang bermakna terhadap materi yang diajarkan. (umum???)

Dari angket menyatakan peserta didik mengetahui apa itu video animasi 3D dan tertarik untuk menggunakan video animasi 3D tersebut untuk membantu mereka dalam proses pembelajaran. Peserta didik merasa bahwa video animasi 3D dapat memberikan motivasi tambahan dalam proses pembelajaran. Temuan ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pipin Angela, Salmah Ayu Andini, dan Adlina Nur Rohmah pada tahun 2023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Penguatan Karakter Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar 01 Sumberjaya" menyatakan bahwa penggunaan video animasi lebih memudahkan siswa dalam memahami materi karena video animasi memberikan visualisasi yang menarik dan interaktif, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Angela et al., n.d.). Hal ini membuat peneliti termotivasi untuk mengembangkan video animasi menggunakan aplikasi blender dalam mata pelajaran PPKn sehingga peserta didik merasa antusias dan senang ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Dari hasil wawancara dengan wali kelas 5, ternyata diketahui bahwa penggunaan video animasi 3D sangat membantu guru dalam menjelaskan materi-materi yang bersifat abstrak kepada para siswa. Hal ini konsisten dengan temuan dari studi "Perkembangan Kognitif Anak

Usia Dasar" yang dilakukan oleh Dian Andesta Bujuri dan rekan-rekan pada tahun 2018. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa pada usia dasar cenderung memerlukan objek atau gambaran konkret untuk membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik (Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar, Dian Andesta Bujuri et al., 2018). Dengan adanya elemen-elemen yang konkret dalam pembelajaran, seperti yang disediakan oleh video animasi 3D, siswa akan lebih mudah menangkap materi yang diajarkan oleh guru.

Guru mengalami bantuan yang signifikan dengan adanya animasi 3D karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan menyenangkan. Hal ini telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan daya tangkap dan pemahaman peserta didik terhadap materi (Melisa & Fadlan, 2023). Saat suasana pembelajaran dipenuhi dengan kegembiraan dan kesenangan, proses pembelajaran menjadi lebih berarti bagi peserta didik. Pada konteks ini, mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar. Dengan suasana yang menyenangkan, peserta didik lebih terbuka untuk menerima pelajaran dan berinteraksi dengan materi pembelajaran. Selain itu, kehadiran media video animasi pembelajaran yang menarik dan bermanfaat juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif. Sehingga, tidak hanya peserta didik yang mendapat manfaat, tetapi juga guru yang mendapat dukungan tambahan dalam upaya menyampaikan pelajaran dengan lebih baik. Peneliti memilih untuk menggunakan animasi berbasis video sebagai salah satu media pembelajaran setelah mempertimbangkan karakteristik khusus dari peserta didik di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan data dan penelitian sebelumnya, telah terbukti bahwa peserta didik pada tahap ini cenderung menunjukkan minat yang tinggi terhadap animasi. Dengan menggali

minat yang ada, penggunaan media yang disukai telah terbukti menjadi kunci dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Pendekatan ini didukung oleh penelitian (Lestari et al), yang menyoroti pentingnya menggunakan media yang sesuai dengan minat siswa dalam meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan animasi berbasis video dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif bagi peserta didik.

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sangat penting, dan penggunaan animasi berbasis video dapat menjadi alat yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Ketika peserta didik terlibat dalam menonton video animasi yang menarik, mereka cenderung lebih fokus dan tertarik pada materi pelajaran yang disampaikan. Dengan menyajikan materi pelajaran melalui media yang mereka sukai, peserta didik akan lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, penggunaan animasi berbasis video diyakini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif bagi peserta didik sekolah dasar.

Peserta didik akan memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru ketika guru mampu menyediakan beragam media pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga relevan dengan kebutuhan dan minat peserta didik yang beragam. Peran seorang guru tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi secara verbal, namun juga mencakup kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif bagi peserta didik. Guru yang mampu memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang inovatif dan menarik

tidak hanya meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Studi yang dilakukan oleh Menjadi dan rekan pada tahun 2017 menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif memiliki dampak yang signifikan dalam pengalaman belajar peserta didik (Menjadi et al., 2017). Dengan adanya variasi media pembelajaran, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengalami pembelajaran secara multi-sensori, yang membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik. Selain itu, media pembelajaran yang menarik juga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang inovatif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Ketika tidak ada dukungan yang memadai dari berbagai jenis media pembelajaran, maka peserta didik cenderung akan mengalami perasaan bosan dan kurang tertarik selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika peserta didik mengalami bosan atau kejenuhan karena terbiasa dengan metode pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi, maka motivasi belajar mereka dapat terganggu secara signifikan. Gangguan ini dapat berdampak negatif pada kinerja akademik mereka, dengan potensi terjadinya penurunan prestasi yang sangat signifikan. Oleh karena itu, menjadi semakin penting bagi para pendidik dan guru untuk mempertimbangkan dan mengintegrasikan berbagai jenis media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar. Dengan melakukan hal ini, mereka dapat menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang menarik dan memberikan pengalaman yang berarti bagi para peserta didik. Dengan tersedianya variasi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan

relevan, diharapkan peserta didik akan lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran serta memperbaiki kinerja akademik mereka secara keseluruhan..

Seorang pendidik harus memiliki keterampilan dan kemampuan yang luas dalam menciptakan berbagai jenis media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan beragam hal ini menjadi kunci utama dalam mendukung peserta didik dalam mengembangkan pemahamannya terhadap materi yang di ajarkan. Selain itu, seorang guru juga diharapkan memiliki kemampuan untuk memahami dan mengenali kebutuhan individual serta gaya belajar unik dari setiap siswa di kelasnya. Dengan memiliki pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan dan karakteristik setiap siswa, guru dapat menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat disesuaikan dan diadaptasi sesuai dengan preferensi dan gaya belajar masing-masing siswa.

Dengan menerapkan pendekatan ini, guru di harapkan dapat membuat lingkungan belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menyenangkan dan mendukung bagi semua siswa. Dengan adanya variasi media pembelajaran yang relevan dan menarik, diharapkan para siswa akan merasa lebih termotivasi dan bersemangat untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini pada gilirannya akan membantu meningkatkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, serta merangsang minat belajar yang berkelanjutan dan perkembangan akademik yang positif bagi setiap individu siswa dalam kelas tersebut, sebagaimana yang diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Magdalena et al., 2021).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan untuk mengembangkan

media ajar video animasi 3D berbasis blender pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas V sangatlah penting. Ditemukan bahwa sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran karena kurangnya variasi media ajar yang digunakan, yang pada akhirnya berdampak negatif pada motivasi belajar dan penilaian akademik peserta didik. Selain itu, guru juga menghadapi tantangan dalam menjelaskan materi yang bersifat abstrak tanpa didukung oleh media pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi 3D dapat membantu memfasilitasi proses pembelajaran bagi peserta didik, serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif kepada para siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SD Negeri 01 Lenteng Agung yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan memberikan kemudahan dalam berjalannya penelitian di sekolah. Kepada ibu guru walikelas 5 yang telah meluangkan waktu untuk diwawancara sehingga peneliti mendapatkan masukan dan saran yang dapat mendukung penelitian. Dan juga kepada peserta didik kelas 5 yang telah berpartisipasi dalam pengisian angket untuk peneliti mendapatkan data analisis kebutuhan. Serta kepada berbagai pihak lain yang telah membimbing sehingga artikel ini dapat terselesaikan.

REFERENSI

Angela, P., Andini, S. A., Rohmah, A. N., Guru, P., & Dasar, S. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Penguatan Karakter Toleransi pada Siswa Sekolah Dasar 01 Sumberjaya.

Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran

Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 41–57.
<https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2918>

Fery Kurniawan, M., & Wanto, D. (2023). Teknologi Pendidikan Pasca Covid-19 (Vol. 5, Issue 2).
<https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/gsd/login>

Lestari, R., Utama Rizal, S., & Inayah Syar, N. (n.d.). Pengembangan Media Berbasis Video Pada Pembelajaran IPAS Materi Permasalahan Lingkungan Di Kelas V SD.

Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2).
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>

Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar. 4, 901–908.
<http://jurnaledukasia.org>

Menjadi, ", Pembelajar, G., & Sundari, F. (2017). Prosiding Diskusi Panel Pendidikan Peran Guru Sebagai Pembelajar Dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD.

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(1).
<https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>

Nasir, M., & Budi Prastowo, R. (2018). Design and Development of Physics Learning Media of Three Dimensional Animation Using Blender Applications on Atomic Core Material. In *Journal of Educational Sciences* (Vol. 2, Issue 2).

Penelitian, J., Teknologi, P., Pendidikan Bahasa, T., Purba, A., & Saragih, A. (2023). All Fields of Science J-LAS The Role of Technology in Transforming Indonesian Language Education in the Digital Era. *Alfitriana Purba; Alkausar Saragih AFoSJ-LAS*, 3(3), 43. <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/index>

Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dian Andesta Bujuri, A., Laksda Adisucipto, J., Sleman, K., & Andesta Bujuri, D. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *IX(1)*, 37. www.ejournal.almaata.ac.id/literasi

Wahyuni, S., Bistari, B., Kartono, K., Hamdani, H., & Suparjan, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Bernuansa Nilai Karakter Nasionalisme pada Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar Islam Al-Azhar. *ISLAMIKA*, 5(1), 71–83. <https://doi.org/10.36088/islamika.v5i1.2362>