

# MALIH PEDDAS

*Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar*

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

## ANALISIS KEBUTUHAN VIDEO ANIMASI 3D BERMUATAN MATERI PELAJARAN SEKOLAH DASAR DALAM PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI

Riris Setyo Sundari<sup>1)</sup>, Ervina Eka Subekti<sup>2)</sup>, Fajar Cahyadi<sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan / Universitas PGRI Semarang

<sup>2</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan / Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup> Fakultas Ilmu Pendidikan / Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Pandemi di Indonesia yang disebabkan oleh COVID-19 memaksa manusia melakukan perubahan di berbagai bidang, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pembelajaran di masa pandemic mengalami berbagai kendala dalam pelaksanaannya, salah satunya adalah sulitnya guru menyampaikan materi dan sulitnya siswa memahami materi dengan baik. Berdasarkan keadaan yang terjadi seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan analisis kebutuhan video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar untuk pembelajaran di masa pandemi. Dengan asumsi bahwa video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar sebagai bagian dari teknologi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian guru dan juga orangtua pun akan terbantu dengan adanya video animasi tersebut. Pemilihan video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar dikarenakan pada masa pandemi ini, kemungkinan *screen time* anak usia Sekolah Dasar juga bertambah karena kegiatan belajar dari rumah. Untuk itu, video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar dapat menjadi pilihan kegiatan di depan layar yang bermanfaat. Penelitian ini merupakan kualitatif yang menggunakan Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai Teknik pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa wacana peneliti untuk membuat video animasi 3D bermuatan materi pelajaran di Sekolah Dasar ternyata disambut dengan sangat baik oleh responden yang ditemui. Bahkan semua responden (100%) mengatakan bahwa video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar untuk dijadikan media dalam pembelajaran. Hal tersebut juga sesuai hasil penelitian yang mengatakan bahwa media menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi. Video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar diharapkan lebih menarik minat siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan.

**Kata Kunci:** pembelajaran, video animasi 3D, pandemi

### History Article

Received : 12 Desember 2021

Approved : 27 Desember 2021

Published : 31 Desember 2021

### How to Cite

Sundari, Riris Setyo. Subekti, Ervina Eka, Cahyadi, Fajar. (2021). Analisis Kebutuhan Video Animasi 3D Bermuatan Materi Pelajaran Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Malih Peddas*, 11(2), 201-209

### Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24 – Dr. Cipto Semarang.

E-mail: [fajarcahyadi@upgris.ac.id](mailto:fajarcahyadi@upgris.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pandemi di Indonesia yang disebabkan oleh COVID-19 memaksa manusia melakukan perubahan di berbagai bidang, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Sejak bulan Maret 2020, pemerintah Indonesia melalui SE Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 menetapkan Belajar Dari Rumah (*school Frome Home*) bagi pelajar di semua kalangan, mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini hingga di Perguruan Tinggi. Hal tersebut dilakukan untuk mencegah penularan COVID-19 terutama di lingkungan sekolah dan perguruan tinggi.

Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud yang ternyata harus diperpanjang per 2 minggu karena keadaan yang belum membaik, maka pembelajaran harus dilakukan secara daring. Pelaksanaan pembelajaran daring yang dilaksanakan secara tiba-tiba tanpa persiapan sebelumnya tentu mengejutkan semua pihak. Siswa, guru, orangtua, dan pihak sekolah mau tidak mau harus beradaptasi dengan kegiatan belajar dari rumah yang harus dilakukan demi mengurangi penularan COVID-19. Pelaksanaan pembelajaran secara daring tanpa persiapan sebelumnya tentunya memiliki hambatan dan kesulitan. Hasil penelitian Amelia dkk (2021: 198) menunjukkan bahwa guru Sekolah Dasar di Jawa Timur mengalami kesulitan melaksanakan pembelajaran di masa pandemi. Kesulitan tersebut meliputi 3 hal, yaitu: (1) kesulitan guru terkait penggunaan *platform* pembelajaran; (2) kesulitan guru terkait kualitas pembelajaran daring; (3) kesulitan guru dalam mengembangkan desain pembelajaran.

Guru harus melakukan berbagai upaya dan penyesuaian dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi. Materi yang biasanya disampaikan secara langsung melalui pembelajaran tatap muka, kini harus disampaikan melalui pembelajaran jarak jauh. Kesulitan yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemic Covid-19 bukan hanya dirasakan oleh guru, akan tetapi juga dirasakan oleh orangtua dalam mendampingi putra-putri belajar dari rumah. Wardani dan Ayriza (2021: 775-779) melalui hasil penelitiannya mengatakan bahwa kesulitan yang dialami oleh orangtua dalam mendampingi anak belajar dari rumah adalah: (1) kurangnya pemahaman materi oleh orangtua; (2) kesulitan dalam menumbuhkan minat belajar anak; (3) kesulitan dalam mengoperasikan *gadget*; (4) tidak memiliki cukup waktu untuk mendampingi anak belajar di rumah karena harus bekerja; (5) orangtua tidak sabar dalam mendampingi anak belajar di rumah; (6) kendala terkait jangkauan layanan internet.

Teknologi mempunyai peranan penting dalam pembelajaran jarak jauh, karena pembelajaran dilakukan secara daring. Salsabila dkk (2020: 88-198) melalui hasil penelitiannya mengatakan bahwa teknologi berperan sebagai media interaksi serta transfer informasi terkait pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Lebih lanjut lagi, Salsabila mengatakan bahwa keberhasilan pembelajaran daring tidak hanya dipengaruhi dari peran teknologi internet saja, tetapi juga dipengaruhi oleh Sumber Daya Manusia, karena teknologi internet tidak akan memberi pengaruh yang signifikan apabila SDM sebagai operator atau pengguna tidak memiliki pengetahuan serta keterampilan yang baik dalam penggunaan dan pengelolaan teknologi.

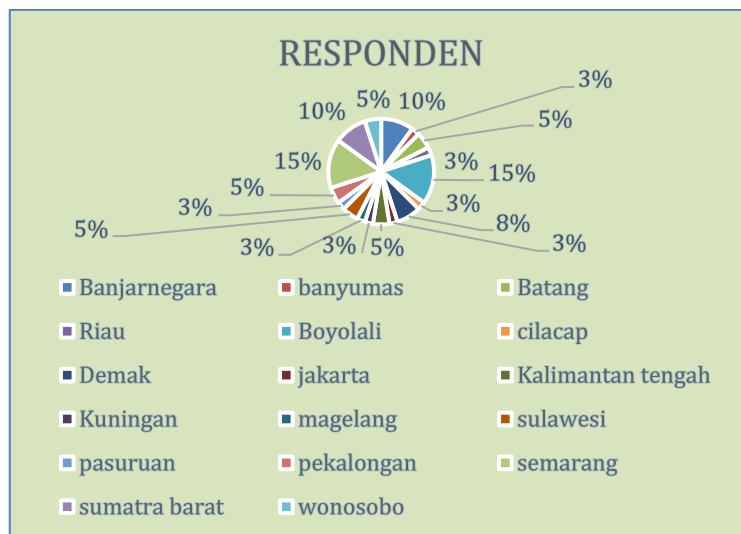
Berdasarkan keadaan yang terjadi seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan analisis kebutuhan video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar untuk pembelajaran di masa pandemi. Dengan asumsi bahwa video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar sebagai bagian dari teknologi dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Dengan demikian guru dan juga orangtua pun akan terbantu dengan adanya video animasi tersebut. Pemilihan video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar dikarenakan pada masa pandemi ini, kemungkinan *screen time* anak usia Sekolah Dasar juga bertambah karena kegiatan belajar dari rumah. Untuk itu, video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar dapat menjadi pilihan kegiatan di depan layar yang bermanfaat.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam pelaksanaannya. Moleong (2007: 6) berpendapat bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Creswell (1994: 147) menyatakan *qualitative research is interpretative research*. Penelitian kualitatif merupakan penelitian interpretatif yang mementingkan hubungan antara peneliti dengan objek yang diteliti. Mengingat di dalam penelitian kualitatif peneliti merupakan tokoh utama, maka apa yang peneliti alami dan rasakan sangat berpengaruh terhadap penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Pada penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrumen kunci. Dalam hal ini, observasi dilakukan secara langsung dengan cara mengamati pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Wawancara dilakukan kepada guru dan orangtua siswa mengenai pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi COVID-19. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen terkait kebijakan Sekolah Dari Rumah dan pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi COVID-19. Angket diberikan kepada guru-guru Sekolah Dasar mengenai kebutuhan video animasi 3D bermuatan materi pembelajaran Sekolah Dasar.

Penelitian ini melibatkan 40 responden yang berasal dari seluruh penjuru tanah air, yaitu: Banjarnegara, Riau, Demak, Kuningan, Pasuruan, Banyumas, Boyolali, Jakarta, Magelang, Pekalongan, Batang, Cilacap, Kalimantan Tengah, Sulawesi dan Semarang. Pengambilan responden dari berbagai macam daerah bertujuan agar data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat mewakili seluruh daerah di Indonesia.



Gambar 1. Sebaran responden penelitian

Teknik keabsahan data dilakukan menggunakan perpanjangan pengamatan, ketekunan dan keajegan pengamatan, dan juga triangulasi sumber. Perpanjangan pengamatan dilakukan dengan cara peneliti tinggal di lapangan penelitian lebih lama hingga data yang terkumpul cukup jenuh. Ketekunan/keajegan dilakukan dengan mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan atau tentatif. Teknik analisis data dilakukan dengan cara reduksi data, penyajian data, dan pengambilan simpulan. Reduksi data dilakukan dengan cara mengelompokkan data-data yang telah terkumpul. Penyajian data dilakukan dengan cara menggelar data berdasarkan oengelompokan yang telah dilakukan. Sedangkan penarikan simpulan dilakukan setelah data yang disajikan setelah dikelompokkan. Data yang terkumpul selanjutnya kemudian diolah dan ditarik simpulan.



Bagan 1. Teknik Analisis Data Penelitian

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bulan Maret 2020 COVID-19 pertama kali ditemukan menyebar di Indonesia (kompas.com). Atas keadaan tersebut, Kemendikbud menerbitkan SE Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020 tentang pelaksanaan belajar dari rumah melalui *video conference*, *digital documents*, dan sarana daring lainnya. Surat Edaran tersebut dikeluarkan guna membatasi penyebaran COVID-19 khususnya di lingkungan sekolah.

Pendidikan adalah ujung tombak pembangunan sebuah negara. Untuk itu, dalam keadaan bagaimanapun, pendidikan harus tetap dilakukan. Mendikbud melalui Surat Edaran tersebut memberikan berbagai macam pilihan sarana pembelajaran seperti rumah belajar, google G Suites For Education, Kelas Pintar, Microsoft Office 365, Quipper School, Sekolah Online Ruang Guru, Sekolahmu, dan Zenius. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi COVID-19 dilaksanakan berbasis teknologi. Dengan kata lain, teknologi memegang peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi COVID-19. Hal ini sesuai apa yang disampaikan oleh Salsabila (2020: 189) yang mengatakan bahwa teknologi berperan sebagai media dalam melakukan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Selain itu teknologi juga berperan dalam memfasilitasi pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran tetap berlangsung meskipun tidak dilakukan secara tatap muka langsung.

Pelaksanaan pembelajaran secara daring yang terjadi di masa pandemi COVID-19 membuat semua pihak harus beradaptasi terhadap perubahan yang terjadi. Setiap elemen pendidikan mulai dari siswa, guru, orangtua, dan pihak sekolah mau tidak mau harus berubah menyesuaikan dengan keadaan. Pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi COVID-19 tentunya bukan tanpa hambatan. Berbagai tantangan dan hambatan menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran yang harus berubah secara tiba-tiba.

Anugrahana (2020: 286) melalui hasil penelitiannya menjelaskan beberapa hambatan yang dialami oleh guru di Sekolah Dasar yaitu: (1) beberapa anak yang tidak memiliki gawai; (2) terkendala fasilitas gawai dan koneksi internet dan terhambat dalam pengiriman tugas karena susah sinyal; (3) orangtua punya gawai tapi seharian bekerja; (4) beberapa orangtua tidak memiliki kemampuan dalam bidang teknologi; (5) informasi tidak selalu diterima wali karena keterbatasan kuota; (6) kurangnya konsentrasi dan fokus anak dalam belajar di rumah; (7) siswa baru bisa mengirimkan tugas di malam hari karena bergantian menggunakan gawai dengan orangtua; (8) kejujuran anak kurang dapat dilihat karena tidak bisa bertemu secara langsung.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian terdahulu, maka peneliti memiliki keinginan untuk membuat video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar. Video ini diharapkan mampu menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan materi ke siswa, dan juga bagi siswa

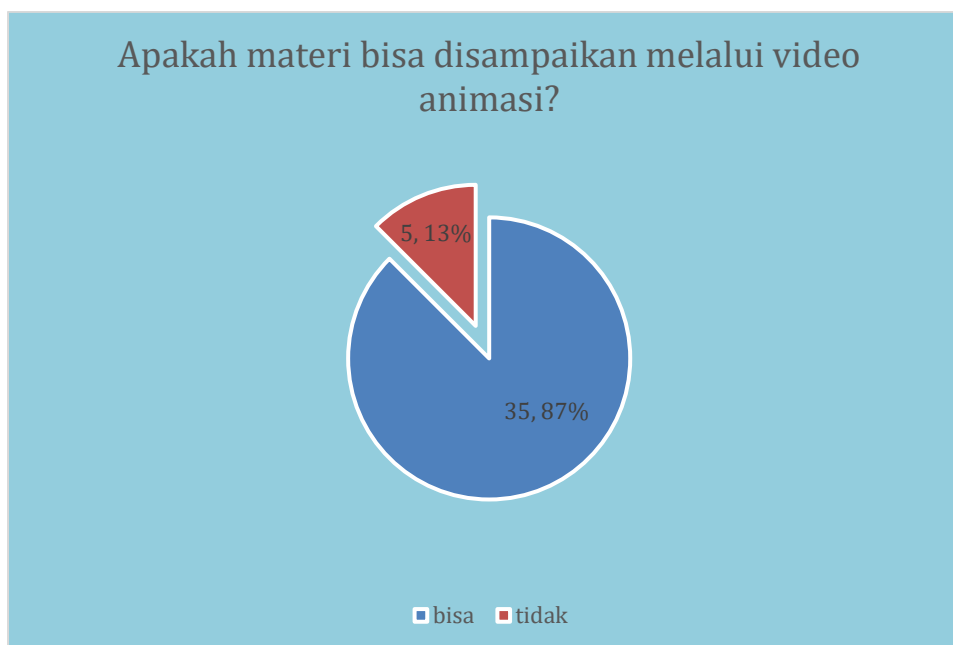
dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Video animasi 3D ini juga dapat diunggah di youtube yang dapat dilihat oleh anak-anak kapan saja mereka bisa membuka.

Hal ini senada dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan, terdapat beberapa kendala yang ditemui dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi, yaitu: (1) anak tidak memiliki gawai, dan masih menggunakan gawai milik orangtua; (2) terkendalanya koneksi jaringan di beberapa area tempat tinggal siswa; (3) waktu pembelajaran yang terbatas; (4) kemampuan siswa memahami materi yang disampaikan, dan (5) media yang digunakan masih terbatas.

Beberapa permasalahan yang muncul tersebut menjadi hambatan tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar pada masa pandemi. Hambatana tersebut tentunya mempengaruhi kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Untuk itu, peneliti berkeinginan membuat video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar yang diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang terjadi. Dengan adanya video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar, maka siswa akan belajar melalui kegiatan yang menyenangkan, yaitu dengan melihat video. Video tersebut juga dapat dilihat sewaktu-waktu oleh siswa, sehingga bagi siswa yang menggunakan gawai bergantian dengan orangtua juga dapat melihat video animasi tersebut.

Video animasi ini juga bisa dilihat secara berulang-ulang, sehingga jika ada siswa yang belum memahami materi yang disampaikan, dapat mengulang menonton video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar. Hal ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Dengan demikian, diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dari 40 responden mengenai kesulitan dan hambatan yang terjadi selama pembelajaran yang dilakukan di masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 85 responden mengatakan bahwa terdapat kesulitan dalam pembelajaran daring. Sedangkan 87% responden mengatakan bahwa materi pembelajaran bisa disampaikan melalui video animasi. Dan seluruh responden atau 100% responden mengatakan bahwa dibutuhkan video animasi yang bermuatan materi pelajaran di Sekolah Dasar.



Gambar 2. Hasil responden mengenai penyampaian materi melalui video animasi

Wacana peneliti untuk membuat video animasi 3D bermuatan materi pelajaran di Sekolah Dasar ternyata disambut dengan sangat baik oleh responden yang ditemui. Bahkan semua responden (100%) mengatakan bahwa video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar untuk dijadikan media dalam pembelajaran. Hal tersebut juga sesuai hasil penelitian yang mengatakan bahwa media menjadi salah satu hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi. Video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar diharapkan lebih menarik minat siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini juga dapat membuat *screen time* yang dilakukan oleh siswa akan lebih bermanfaat karena digunakan untuk belajar dan memahami materi pelajaran. Di sisi lain, siswa tidak merasa sedang belajar karena mereka bisa menikmati alur cerita yang disampaikan melalui video animasi tersebut.



Gambar 3. Hasil jawaban responden mengenai kebutuhan video animasi 3D bermuatan materi pelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa video animasi bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar sangat dibutuhkan untuk dibuat. Hal tersebut untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, juga untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Video animasi 3D bermuatan materi pelajaran Sekolah Dasar diharapkan lebih menarik minat siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan. Hal ini juga dapat membuat *screen time* yang dilakukan oleh siswa akan lebih bermanfaat karena digunakan untuk belajar dan memahami materi pelajaran. Di sisi lain, siswa tidak merasa sedang belajar karena mereka bisa menikmati alur cerita yang disampaikan melalui video animasi tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, Andri. 2020. Hambatan, Solusi, dan Harapan: Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Volume 10 Nomor 3 Tahun 2020. 282-289.
- Amelia, Rizki., Priatmoko, Sigit., dan Sugiri, Wiku Aji. (2021). Kesulitan Gusu Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Desain Pembelajaran *Online* di Masa Pandemi Covid-19. *ELSE (Elementary School Education Journal)* Volume 5 Nomor 2 Agustus 2021, 198-209.
- Creswell, John W. 1994. *Research Design Qualitative and Quantitative Approaches*. Sage Publication: California.



Moleong, Lexy J. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Sebuah Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Salsabila, Unik Hanifah., Sari, Lailli Irna., Lathif, Khusna Haibati., Lestari, Ayu Puji., Ayuning, Asyharinur. (2020). Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, Vol.17 No.2 Juli-Desember 2020, 188-198.

Wardani, Anita., dan Ayriza, Yulia. (2021). Analisis Kendala Orangtua dalam Mendampingi Anak Belajar di Rumah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 5 Issue 1, 772-7872.

<https://megapolitan.kompas.com/read/2021/03/02/05250091/sejarah-hari-ini-2-maret-2020-warga-depok-terkonfirmasi-sebagai-pasien?page=all>