



# Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Animasi 3D Menggunakan Aplikasi Plotagon Studio Pada Materi Pergerakan Organisasi Menuju Kemerdekaan di SMP Cendana DDI Samarinda

Hendi Sopian<sup>1</sup>, Muhamad Sopyan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Mulawarman, Indonesia

Email: [hendisopian1234@gmail.com](mailto:hendisopian1234@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [muhamad.sopyan@fkip.unmul.ac.id](mailto:muhamad.sopyan@fkip.unmul.ac.id)<sup>2</sup>

Alamat: Jalan Kuaro, Gunung Kelua, Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75119.

Korespondensi penulis: [hendisopian1234@gmail.com](mailto:hendisopian1234@gmail.com)

**Abstract.** *This research discusses the impact of using 3D animation, especially using the Plotagon Studio application, on material on organizational movement towards independence at Cendana DDI Samarinda Middle School, which has several objectives: 1) To find out the procedures for implementing learning with 3D animation using the Plotagon Studio application. 2) to find out how teachers and students respond to learning using 3D animation, especially with the Plotagon Studio application at SMP Cendana DDI Samarinda. The type of research used is qualitative descriptive research which includes data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this research reveal that when using the Plotagon Studio application there are several procedures that need to be carried out. Apart from that, there were responses obtained from teachers and students regarding the use of 3D animation videos and the use of the Plotagon Studio application at SMP Cendana DDI Samarinda.*

**Keywords:** *Instructional Media, 3D Animation, Plotagon Studio,*

**Abstrak.** Penelitian ini membahas tentang bagaimana dampak penggunaan animasi 3D khususnya menggunakan aplikasi plotagon studio pada materi pergerakan organisasi menuju kemerdekaan di SMP Cendana DDI Samarinda mempunyai beberapa tujuan: 1) Untuk mengetahui bagaimana prosedur pelaksanaan pembelajaran dengan animasi 3D menggunakan aplikasi plotagon studio. 2) untuk mengetahui bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan animasi 3D khususnya dengan aplikasi plotagon studio di SMP Cendana DDI Samarinda. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa dalam penggunaan aplikasi plotagon studio terdapat beberapa prosedur yang perlu dilakukan. Selain itu, terdapat respon yang didapatkan dari guru dan peserta didik terhadap penggunaan video animasi 3D dan penggunaan aplikasi plotagon studio di SMP Cendana DDI Samarinda.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Animasi 3D, Plotagon Studio

## 1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk kehidupan. Mengubah nilai-nilai dan meningkatkan pengetahuan seseorang agar dapat menjalani kehidupan yang lebih baik. Pendidikan memiliki proses yang panjang dan tak terbatas. Pendidikan memiliki tahapan-tahapan yang dapat meningkatkan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan dan sikap. Dalam perjalanan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang dapat dilakukan adalah melalui proses belajar mengajar, salah satunya pembelajaran sejarah yang menarik dan relevan.

Kurikulum merdeka merupakan upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Namun, dalam penerapannya masih banyak sekali sekolah yang sedang dalam tahap adaptasi dan bahkan ada belum bisa menerapkannya sehingga menyebabkan ketertinggalan dalam pembelajaran di sekolah. Dalam kurikulum merdeka banyak sekali ditemukan gaya pembelajaran yang memungkinkan para siswa untuk bisa lebih kepada hal yang diminati. Perkembangan teknologi merupakan pondasi penting dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran perkembangan teknologi dan pengetahuan telah memiliki peran penting yang signifikan sebagai faktor utama untuk mengubah aspek kehidupan. Dunia pendidikan akan sangat efektif ketika maksud pembelajaran dapat diraih oleh siswa. Untuk meningkatkan penyampaian materi secara efektif penggunaan teknologi dapat menjadi solusi untuk pembelajaran yang menarik.

Pembelajaran sejarah memiliki nilai-nilai penting untuk membantu peserta didik untuk memikirkan, membandingkan, dan bahkan untuk mengambil keputusan yang lebih baik. Nilai dari pembelajaran sejarah mampu untuk mengubah sikap dan karakter peserta didik, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air yang mampu mendorong pembelajaran dapat selaras dengan profil pelajar pancasila. Pembelajaran sejarah akan lebih dapat dipahami peserta didik jika pembelajaran di kelas dilakukan dengan berbagai pendekatan serta metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, dengan pembelajaran yang dikombinasikan dengan teknologi. Untuk membangun membantu peserta didik memahami peristiwa di masa lalu, masa kini, dan masa depan, guru harus membangun pembelajaran di kelas yang kreatif, imajiatif, kritis, dengan bantuan dari teknologi, agar siswa dapat termotivasi untuk belajar dengan baik.

Peserta didik sering sekali menganggap pembelajaran sejarah adalah hal membosankan bagi para peserta didik. Bagi peserta didik, mata pelajaran sejarah dianggap membosankan karena guru sering sekali hanya melakukan metode pembelajaran berbasis ceramah sehingga peserta didik seringkali mengantuk dan tidak memperhatikan guru yang menjelaskan di kelas, sering sekali kompetensi dasar dalam pembelajaran sejarah tidak tercapai di sekolah.

Untuk menghadapi hal tersebut pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mengubah suasana di kelas, penggunaan metode pembelajaran secara variatif memungkinkan peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membuat pembelajaran sejarah semakin menarik.

Perkembangan teknologi dapat membantu pembelajaran, agar siswa dapat fokus kepada materi yang dijelaskan sehingga dapat membangun kesadaran kritis siswa melalui keterampilan berfikir kritis. Dengan ini para peserta didik bisa mengambil kesimpulan bagaimana awal mula munculnya organisasi dan berkembangnya menjadi sebuah kesatuan dalam kongres sumpah pemuda.

Media Pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan untuk membahas peristiwa pergerakan organisasi. Guru diharapkan bisa membawa materi pembelajaran dengan kreatif, agar siswa dapat memperhatikan pembelajaran dari awal hingga akhir, karena untuk menghindari peserta didik tidak dapat berfikir kritis dan tidak memahami peristiwa tersebut. Karena dalam capaian pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menarik kesimpulan berdasarkan fakta-fakta yang dapat dijadikan argumen melalui analisis dan investigasi, serta dapat menggunakan keterampilan berpikir kritis pada sebuah isu yang tersebar.

Sejauh ini penanganan peserta didik yang memiliki masalah dalam memahami sejarah dan berfikir kritis terhadap pergerakan organisasi menuju kemerdekaan, masalah ini hanya dibiarkan saja, padahal sangat penting bagi kita untuk mengetahui memahami sejarah yang ada di negara kita, karena banyak sekali peristiwa-peristiwa yang harus peserta didik ketahui mengenai jati diri bangsa kita. Hal ini lah alasan penulis untuk meneliti tentang permasalahan dalam pembelajaran sejarah khususnya materi pergerakan organisasi.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **A. Pengertian Belajar dan Pembelajaran**

Belajar merupakan perilaku untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan dan pengalaman serta aspek kepribadian. Berikut pengertian belajar menurut para ahli yaitu:

- a. Suyono & Hariyanto (2014) dalam Kirom (2017) belajar merujuk kepada suatu proses perubahan sikap dan kepribadian atau perubahan seseorang berdasarkan latihan atau pengalaman tertentu hasil hubungan aktifnya kepada lingkungan dan sumber-sumber pembelajaran yang ada di sekitarnya.

- b. Daryanto (2009) dalam Vandini (2016) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan kepribadian yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan.
- c. Winaputra, dkk (2007) dalam Kabu (2021) belajar adalah perubahan perilaku pada individu sebagai buah dari pengalaman atau interaksi fisik yang bisa menghasilkan perubahan yang berkepanjangan.

Jadi belajar dapat disimpulkan sebagai suatu proses aktivitas pikiran yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan kepribadian yang bersifat positif dan berkepanjangan melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek fisik dan psikis.

Pembelajaran merupakan sebuah hasil yang didapatkan melalui proses yang mencakup segala aspek kehidupan. Pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan, hal ini bisa didapatkan dari berbagai latihan atau dari pengalaman seseorang. Menurut Susanto, dkk (2013) dalam Prasetyo, dkk (2018) pembelajaran merupakan perpaduan atau gabungan dari belajar dan mengajar. Kegiatan belajar biasanya lebih cenderung kepada peserta didik, sedangkan mengajar lebih cenderung kepada guru. pembelajaran terjadi karena ada interaksi antara guru dan murid, sehingga terjadilah proses pembelajaran. Dalam buku Siregar, dkk (2015) Pengertian pembelajaran telah banyak dikemukakan oleh para ahli . beberapa ahli mengemukakan pengertian pembelajaran sebagai berikut:

- a. Winkel (1991) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berguna untuk dirinya sendiri.
- b. Gagne (1997) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-

peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang bersifat internal.

- c. Sudiman dalam Warsita (2017) pembelajaran adalah usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.
- d. Miarso (1993) Pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.

Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa atau tindakan yang di rancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan Terencana, dengan tujuan yang telah dituju terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang.

## **B. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima informasi. Proses ini kan di nyatakan berhasil jika kedua pihak mendapatkan hasil yang baik. Di mana guru bisa menyampaikan informasi dengan baik kepada peserta didik dan peserta didik mempunyai kemampuan untuk menerima informasi yang diberikan guru dengan baik. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif alat atau media.

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar menurut Sardirman, dalam Basri (2018). Menurut Azikiwe (2007) dalam Novitasari, dkk (2024) media pembelajaran melibatkan apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indra penelihatannya, pendengaran, peraba, penciuman dan

pengecapan saat menyampaikan materinya. Media pelajaran adalah pengundang informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam situasi belajar mengajar. Latuheru (1988) dalam Suryawan (2016) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk proses pembelajaran, dengan maksud agar proses interaksi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Sudjana (2001) dalam siregar (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu belajar mngajar dalam komponen metodologi yang telah di rangkai oleh guru untuk menata proses pembelajarannya. Sedangkan menurut Aqib (2010) dalam Saliman, dkk (2023) menuturkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan minat peserta didik dapat mendorong proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima yaitu peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotovasi belajar serta dapat mengikuti proses pembelajaran secara keseluruhan.

### **C. Pengertian Media Animasi 3D**

Animasi menjadi salah satu pilihan terbaik bagi para guru untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik bagi para peserta didik, tidak hanya memberi kesan yang baik tetapi juga menumbuhkan pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan dengan cepat dan tepat. Animasi yang diberikan pada dasarnya adalah sekumpulan gambar-gambar yang disatukan sehingga memberi kesan tampak nyata atau hidup. Ini yang menjadi keunggulan media ini dibandingkan yang media pembelajaran lainnya. Media animasi 3d merupakan suatu media yang memuat

kumpulan gambar-gambar yang dikelola dengan sedemikian rupa oleh komputer sehingga menciptakan gerakan-gerakan dan dilengkapi audio sehingga memiliki kesan nyata atau hidup, serta berisi informasi-informasi pembelajaran didalamnya. Media pembelajaran ini menjadikan memiliki keunggulan dapat atau siap digunakan kapan saja dan di mana saja.

Animasi berasal dari kata “*to animate*” yang memiliki arti membuat seolah-olah menjadi hidup dan bergerak. Menurut Eli (2018) animasi adalah sebuah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan memiliki makna atau informasi didalamnya. Media animasi yang merupakan salah satu multimedia ini adalah media yang mengandung unsur suara, tulisan, dan gambar yang dapat bergerak.

### **3. METODE PENELITIAN**

Untuk mengkaji implementasi media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan aplikasi plotagon studio pada materi pergerakan organisasi menuju kemerdekaan di SMP Cendana DDI Samarinda digunakan metode kualitatif karena objek penelitian berupa media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan aplikasi plotagon studio. Pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: (1) observasi, (2) wawancara, (3) pendekatan deskriptif, dan (4) literatur. Untuk menyusun rancangan penelitian ini menggunakan kata-kata, gambar, perilaku, dan dokumen, dengan tujuan untuk menggambarkan dan memahami fenomena yang terjadi secara menyeluruh.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Prosedur implementasi media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan aplikasi plotagon studio pada materi pergerakan organisasi menuju kemerdekaan di SMP Cendana DDI Samarinda**

##### **a. Perencanaan**

Perencanaan merupakan sebuah proses dalam menetapkan suatu tujuan serta menyusun metode dan cara menentukan suatu keputusan agar dapat

membentuk suatu tindakan atau kegiatan dengan memperhatikan kesempatan yang ada, sekaligus cara menentukan intelektual seseorang dalam menentukan arah. Pada perencanaan terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan guru atau pengajar yaitu menginstal aplikasi plotagon studio pada laptop, ponsel dan komputer melalui *play store* atau APK Pure. Setelah mendownload dilanjutkan dengan membuka aplikasi plotagon studio. Selanjutnya mendaftarkan akun pada aplikasi *plotagon studio* dengan mengikuti persyaratan-persyaratan yang diberikan, dengan menekan tulisan *continue* untuk masuk pada aplikasi. Terdapat beberapa pilihan setelah masuk pada aplikasi *plotagon studio*, selanjutnya memilih *create new plot* untuk memulai membuat animasi 3D. Setelah memilih *create new plot* langsung membuat animasi dengan memilih tema latar belakang video. Setelah memilih latar belakang dilanjutkan memilih karakter. Membuat karakter, dalam pemilihan karakter bisa dengan bebas mengubah aksesoris sesuai dengan kebutuhan video. Selanjutnya menekan tombol kuning untuk menambahkan dialog karakter. Setelah menambahkan dialog, terdapat beberapa pilihan yang telah disediakan untuk dapat menambahkan suara sendiri atau menggunakan pilihan suara yang telah di sediakan oleh plotagon studio. Setelah selesai dalam pembuatan animasi, dan yang terakhir yaitu menyimpan video animasi agar siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Strategi pembelajaran dalam pembelajaran merupakan suatu seni agar mendapatkan suatu tujuan dengan baik dari sebuah perencanaan, Dick dan Carey dalam Nasution (2017). Bahwa strategi pembelajaran memperjelas komponen-komponen umum dari suatu set bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang harus dilakukan bersama bahan-bahan tersebut untuk menghasilkan hasil belajar tertentu kepada siswa. Dengan adanya perubahan kurikulum para guru sering mengikuti pelatihan-pelatihan dengan penerbit guru penggerak, sehingga para guru sudah sangat terampil dalam melakukan pembelajaran di kelas.

#### **b. Pelaksanaan**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan diketahui bahwa pelaksanaan media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan aplikasi Plotagon Studio pada materi pergerakan organisasi menuju kemerdekaan pada pembelajaran kelas VIII berjalan dengan baik dengan adanya tahapan-tahapan yang telah dilakukan untuk mencapai pembelajaran efektif meliputi tahap awal, tahap inti, dan tahap akhir. Dengan demikian dapat

memperoleh hasil yang optimal berdasarkan tahap yang dilakukan, seperti yang dikatakan Nurhasanah dkk (2019) yaitu dalam dalam pembelajaran terdapat tiga tahap yaitu tahapan pra dan awal pengajaran (pra-intruksional), pengajaran (intruksional) atau inti dan tahapan penilaian atau tindak lanjut.

### **1) Tahap awal dan pengajaran (pra-intruksional)**

Tahapan yang dilakukan guru pada awal pembelajaran, kegiatan ini dilakukan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan bagi para peserta didik, memeriksa kehadiran peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menarik, mengecek kesiapan belajar peserta didik, serta mengulah materi pelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Tahapan pra-intruksional atau kegiatan awal dalam proses pembelajaran merupakan kegiatan yang harus dilakukan diawal oleh guru dalam memulai pembelajaran. proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pra-intruksional atau kegiatan awal. Oleh karena itu, pada tahap pra-intruksional harus dilakukan secara sistematis.

### **2) Tahap pengajaran (intruksional)**

Pada tahapan kedua yaitu tahap intruksional atau kegiatan inti. Tahap ini dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru memilih metode dan strategi yang tepat bagi peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan aplikasi Plotagon Studio menjadi faktor utama untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan.

Dalam pelaksanaan kegiatan inti menggunakan metode, strategi dan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. adapun yang dilakukan pada tahap pengajaran atau inti ialah:

1. Guru menayangkan video animasi 3D berdasarkan materi pergerakan organisasi menuju kemerdekaan dengan menggunakan proyektor.
2. Setelah penayangan guru membuka sesi diskusi dan Tanya jawab kepada peserta didik.

### **3) Tahap penilaian atau tindak lanjut**

Pada tahapan ketiga yakni tahap penilaian atau tindak lanjut yang biasa disebut kegiatan penutup. Tahapan ini tidak hanya dilakukan untuk menutup pembelajaran, serta sebagai kegiatan penilaian hasil belajar dan

menindaklanjuti proses belajar peserta didik. Ini merupakan kegiatan akhir dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau pengajar di kelas yaitu:

1. Menilai hasil proses belajar mengajar
2. Refleksi pembelajaran atau umpan balik
3. Memberikan motivasi belajar

### **c. Evaluasi**

Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan dari kegiatan yang telah dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan pendekatan dan cara-cara, sehingga mendapatkan hasil dari observasi serta wawancara sehingga mendapatkan hasil evaluasi. seperti yang di sampaikan oleh Dunn dalam Rina, dkk (2018) terdapat kriteria atau indikator evaluasi yaitu:

#### **1) Efektifitas**

Penerapan media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan aplikasi Plotagon Studio membantu mendorong peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, dengan ini guru atau pengajar dapat menghemat waktu pada penjelasan materi di kelas, karena penggunaan media animasi ini mempermudah guru untuk memperjelas materi yang dipelajari peserta didik sehingga mempermudah guru untuk menerangkan materi kepada peserta didik mengenai materi yang diberikan.

#### **2) Kecukupan**

Media pembelajaran digunakan untuk membantu memecahkan masalah para guru atau pengajar karena karakter peserta didik berbeda-beda. Untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, dengan adanya kesalahan dalam memecahkan masalah masalah keaktifan peserta didik di kelas. Media pembelajaran berbasis animasi 3D menciptakan gambar-gambar yang bergerak seperti hal nyata yang bermakna dihubungkan dengan sumber materi pelajaran sehingga dapat membungkus materi pergerakan organisasi menuju kemerdekaan dengan menarik dan bermakna, sehingga meumbuhkan partisipasi aktif dari peserta didik di kelas.

#### **3) Penerapan**

Dalam penggunaan video animasi 3D dalam pembelajaran di kelas mampu menarik seluruh perhatian peserta didik secara merata, dalam penerapan media pembelajaran ini dapat memberikan peserta didik dampak yang stabil dari hasil penilaian hasil belajar. Karena media animasi 3D

menyajikan pesan yang dapat dengan baik diterima oleh peserta didik karena efek visual yang menarik dan relatif stabil.

#### **4) Responsibilitas**

Video animasi 3D pada materi pergerakan organisasi menuju kemerdekaan menciptakan pengalaman bermakna dalam proses pembelajaran yang terjadi dan menghasilkan peserta didik yang aktif di kelas. Media animasi 3D menekankan penyaluran informasi melalui visual dan audio yang lebih efektif untuk dicerna oleh peserta didik, tidak hanya menyajikan visual menarik perhatian para peserta didik, tetapi juga menyajikan audio menarik yang menyampaikan pesan atau isi materi kepada peserta didik.

#### **5) Ketetapan**

Penggunaan media animasi 3D ini menjadi peranan yang baik bagi proses belajar mengajar di kelas yaitu: a) Dapat menghindari adanya verbalisme, b) Membangkitkan minat dan motivasi, c) Menarik perhatian peserta didik, d) Memberikan pengalaman belajar yang bermakna, e) Mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran, dan f) Menguatkan rangsangan untuk belajar.

### **B. Respon guru dan peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan aplikasi plotagon studio pada materi pergerakan organisasi menuju kemerdekaan di SMP Cendana DDI Samarinda**

#### **a. Respon guru**

Guru memberikan respon positif terhadap penggunaan animasi 3D bagi pembelajaran dengan materi perkembangan organisasi menuju kemerdekaan. Guru merasa dengan adanya Ketersediaan media pembelajaran berbasis animasi 3D membantu peserta didik untuk memahami materi perkembangan organisasi menuju kemerdekaan, peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran. seperti untuk yang dikatakan oleh Koehler dan Mishra dalam Sumyamto, dkk (2020) bahwa guru perlu mengintegrasikan teknologi untuk pembelajaran yang lebih efektif. Terdapat beberapa respon yang diberikan oleh guru terhadap pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan aplikasi plotagon studio antara lain:

**1) Penyajian materi dengan media animasi 3D meningkatkan motivasi belajar siswa**

Penyampaian melalui media animasi 3D membantu guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta guru dapat dengan mudah untuk menyampaikan poin-poin penting melalui penyajian materi yang baik melalui aplikasi plotagon studio, sehingga guru dan siswa dapat melakukan proses belajar- mengajar dengan efektif.

**2) Materi yang disajikan mudah dipahami**

Menggunakan plotagon studio guru bisa menyajikan poin-poin penting materi yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan melalui animasi 3D yang menarik perhatian peserta didik agar tertuju pada pembelajaran dan melalui animasi 3D, guru bisa memberikan pemutaran kembali dimana saja dan kapan saja.

**3) Dengan adanya media animasi 3D meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar**

Penggunaan animasi memudahkan guru untuk menemukan suasana belajar yang serius namun santai bersama peserta didik, sehingga terjalin hubungan baik antara guru dan peserta didik.

**4) Visual dan audio yang ditampilkan jelas dan tegas**

Dalam menggunakan aplikasi plotagon studio guru bisa dengan mudah menggunakannya bagi pembelajaran, serta gambar video animasi yang diberikan tampak sangat jelas dan suara yang dihasilkan oleh video menggunakan aplikasi plotagon studio terdengar dengan jelas. Sehingga dapat memberikan perasaan seperti berada dalam situasi yang digambarkan dalam video.

**5) Media pembelajaran animasi 3D mudah dilakukan dengan bantuan plotagon studio**

Pembuatan animasi menggunakan aplikasi plotagon studio dapat dilakukan dengan mudah karena terdapat komponen-komponen yang tersedia di dalam aplikasi, seperti fitur untuk pembuatan karakter, dialog dan teks, ekspresi wajah dan gerakan, latar belakang tempat dan adegan, efek suara, teks ke suara.

Dengan ini dapat disimpulkan bahwa respon positif yang ditunjukkan guru, maka dapat disimpulkan bahwa guru menyadari pentingnya pembuatan

bahan ajar dengan berbasis teknologi salah satunya aplikasi plotagon studio. Karena guru merupakan sebuah pusat dari pembelajaran, yaitu sebagai pengaruh paling signifikan dalam perkembangan pengetahuan peserta didik. Keberhasilan dalam belajar-mengajar ditentukan oleh kemampuan profesional dan pribadi guru yang merupakan kunci utama keberhasilan peserta didik dalam belajar.

#### **b. Respon Peserta didik**

menunjukkan atensi/ketertarikan oleh peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran animasi 3D menggunakan aplikasi plotagon studio, ini menunjukkan bahwa animasi 3D menumbuhkan kesenangan dan motivasi belajar di dalam diri peserta didik. Peserta didik dapat memahami perkembangan organisasi etnik, kedaerahan, dan keagamaan. Pergerakan organisasi menuju kemerdekaan tidak muncul begitu saja, karena pada awalnya terdapat banyak gerakan yang bersifat etnik, kedaerahan, dan keagamaan. Berbagai organisasi tersebut sering melakukan pertemuan sehingga munculnya ide untuk mengikat diri menjadi organisasi yang bersifat nasional. Serta dalam munculnya pergerakan nasional terdapat perkembangan paham baru yang menjadi pendorong dalam pergerakan nasional di Indonesia, dengan adanya *Plotagon Studio* memudahkan peserta didik melalui animasi yang menarik. Dengan ini peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja dengan adanya video animasi yang dapat dengan mudah diakses untuk dipelajari mempermudah untuk mencapai hasil pembelajaran dengan baik. Penggunaan *Plotagon Studio* mendapat sebuah respon positif dari peserta didik. Dengan materi yang cukup sulit ini, peserta didik dapat menyimak dengan baik melewati animasi 3D, karena proses dari pergerakan nasional cukup panjang sehingga butuh banyak waktu bagi peserta didik untuk dapat memahami dalam makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam materi pergerakan organisasi menuju kemerdekaan,

Video animasi dapat menjadi media pembelajaran yang efektif karena memiliki beberapa manfaat, yaitu siswa merasa antusias, siswa merasa senang dan terhibur dengan tampilannya yang menarik, siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi yang sulit, dan siswa merasa lebih bersemangat sehingga meningkatkan minat belajar. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi pada materi perkembangan organisasi menuju kemerdekaan memiliki tampilan yang menarik dan menyenangkan karena terdapat

gambar, animasi, dan suara. Dengan menggunakan media animasi 3D ini dapat mengatasi sifat pasif peserta didik dan berguna untuk menimbulkan pengalaman yang berkesan dan dapat menumbuhkan pola-pola berpikir peserta didik secara sistematis dan berkesinambungan.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Dalam prosedur implementasi media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan aplikasi *plotagon studio* pada materi pergerakan organisasi menuju kemerdekaan di SMP Cendana DDI Samarinda dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu :

#### a) Perencanaan

Perencanaan merupakan sebuah proses dalam menetapkan suatu tujuan serta menyusun metode dan cara menentukan suatu keputusan agar dapat membentuk suatu tindakan agar proses dapat berjalan secara lancar. Langkah-langkah yang diperlukan oleh pengajar yaitu mendownload aplikasi, mendaftarkan diri pada aplikasi, memulai pengeditan, membuat animasi 3D, memilih karakter, membuat dialog, dan menyimpan video.

#### b) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan beberapa tahapan, seperti yang dikatakan Nurhasanah, dkk (2019) yaitu terdapat tiga tahapan dalam pembelajaran terdapat tiga tahap yaitu pra atau awal pengajaran (*pra-intruksional*), pengajaran (*intruksional*) atau inti, dan tahapan penilaian atau tindak lanjut.

#### c) Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dengan terdapat kriteria atau indikator evaluasi yang digunakan seperti yang dikemukakan Rina, dkk (2018) yaitu efektivitas, kecukupan, penerapan, responsibilitas, dan ketetapan.

Respon guru dan peserta didik terhadap implementasi media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan aplikasi *plotagon studio* yang diterapkan di SMP Cendana DDI Samarinda memberikan dampak positif bagi guru dan peserta didik. Bagi

guru penggunaan *plotagon studio* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, materi yang disajikan dapat dengan mudah dipahami, dan dapat meningkatkan keefektifan belajar peserta didik. bagi peserta didik penggunaan media animasi 3D menunjukkan adanya kesenangan dan motivasi belajar dalam diri peserta didik, dengan adanya *plotagon studio* memudahkan peserta didik melalui video animasi 3D yang dihasilkan, dengan ini peserta didik dapat dengan mudah mengakses pembelajaran dimana saja dan kapan saja

## B. Saran

Memberikan proses pembelajaran yang berkesan kepada peserta didik sangatlah penting untuk dapat memotivasi peserta didik yang ikut serta dalam proses pembelajaran, tidak hanya dengan metode ceramah tetapi dapat berganti-ganti dengan metode pembelajaran yang lainnya, dan pentingnya penggunaan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Dalam penggunaan media animasi 3D sebagai sarana untuk pembelajaran masih terdapat banyak sekali hal yang bisa diteliti lebih jauh untuk penelitian selanjutnya, sehingga memungkinkan untuk dapat membantu proses pengajaran yang lebih baik lagi kedepannya.

## DAFTAR REFERENSI

- Andeka, W., Darniyanti, Y., & Saputra, A. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sdn 04 Sitiung. *Consilium: Education And Counseling Journal*, 1(2), 193-205. Doi:10.36841/Consilium.V1i2.1179
- Ariyanto, A., Priyayi, D.F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Atas (Sma) Swasta Salatiga.
- Aqib, Z. (2017). Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Brata, I. B., & Rai, I. B. (2023). Pendidikan Sejarah Memperkokoh Identitas, Jati Diri Dan Karakter Bangsa. *Widya Accarya: Jurnal Kajian Pendidikan Fkip Universitas Dwijendra*, 14(2), 106-117.
- Siregar, N., & Nara, H. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. *Penerbit Ghalia Indonesia*.
- Suyamto, J., Masykuri, M., & Sarwanto, S. (2020). Analisis kemampuan tpack (technolgical, pedagogical, and content, knowledge) guru biologi sma dalam menyusun perangkat pembelajaran materi sistem peredaran darah. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1), 4453.

- Titin, T., Yuniarti, A., Astuti, D. F., & Lestari, L. P. (2023). Peran Pendidikan Terhadap Etika Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Abad Ke-21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26132-26137.
- Umbara, I. G. N. M. (2019). Upaya Meningkatkan Kinerja Guru Produktif Dalam Melaksanakan Pembelajaran Membatik Pada Program Keahlian Desain Dan Produksi Kria Tekstil Melalui Pembinaan Kompetensi Profesional. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(1), 1-8.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal Of Education And Teaching*, 2(2), 213-224.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 5(2), 3928-3936.
- Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69-80.
- Chongwony, L. (2017). My Reflections on the Association for Educational Communications and Technology (AECT) 2017 *International Convention*.
- Cresswell, W. John., (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design Choosing Among Five Traditions*. California : Sage Publication, Inc.
- Eli, R. N., & Sari, S. (2018). Pembelajaran Sistem Koloid Melalui Media Animasi Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JTK (Jurnal Tadris Kimiya)*, 3(2), 135-144.
- Furoidah, M. F. (2019). Pengaruh penggunaan media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas VII MTS Sutya Buana Malang. *SKRIPSI Mahasiswa UM*.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8 (1), 21-46. doi: <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Lui, M. Z. M., & Ahmad, A. (2021). Minat Murid Terhadap Gaya, Kaedah Pengajaran Dan Pembelajaran Guru Dalam Pendidikan Sejarah. *Malaysian Journal Of Social Sciences And Humanities (Mjssh)*, 6(2), 211-221.
- Lingga, N. L. (2015). Pengaruh Pemberian Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan Dan Sikap Gizi Seimbang Pada Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar Negeri Tanjung Duren Utara 01 Pagi Jakarta Barat, Program Studi Ilmu Gizi Fakultas Ilmu Kesehatan universitas Esa Unggul Jakarta.
- Purni Titik. 2023. Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah Fkip Universitas Jambi*: (2) 1 190-197.
- Rimatuzzahriah, E., & Abrar, N. I. (2023). Implementasi Aplikasi Moodle Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Kurikulum Merdeka. *Sosial Dan Humaniora*, 91.

- Thohir, M., Muslimah, K. C., & Musyafa'ah, N. (2021). Prelude Aplikasi Plotagon Story Untuk Keterampilan Berbicara Pada Pembelajaran Bahasa Arab Sesuai Kma 183 Tahun 2019. *Tadarus*, 10(1).
- Mudinillah, A., & Indarpansa, S. M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Plotagon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas X MAN. *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam*, 3(1), 31-43.
- Ersila, E. D. R., & Syarif, F. U. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Plotagon Pada Materi Memaparkan Informasi Dari Teks Narasi Sejarah. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 276-286.
- Ailulia, R., Saidah, P. N., & Sutriani, W. (2022). Analisis Penerapan Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Plotagon Terhadap Pemahaman