
Pengembangan Video Animasi 3D Tentang Kedisiplinan Siswa di Sekolah Dasar

Risma Eliza^{1*}, Sri Hovipah¹, Salwa Tasya Nurazizah¹, Intan Sania Nabila¹, Rana Gustian Nugraha¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Indonesia.

*Corresponding Author: risma.eliza5@upi.edu, sri.hovipah29@upi.edu, salwatsyan.25@upi.edu, tannnsn92@upi.edu, ranaagustian@upi.edu

Article History

Received : March 06th, 2024

Revised : April 17th, 2024

Accepted : May 06th, 2024

Abstract: Kurangnya kedisiplinan siswa menjadi permasalahan di sekolah dasar, integrasi teknologi ke dalam pendidikan menjadi kunci tercapainya pembelajaran efektif dan menarik. Pengembangan video animasi 3D memberikan visualisasi yang menarik dan pemahaman lebih mendalam mengenai sikap dan perilaku disiplin. Bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video 3D memberikan pemahaman kepada siswa tentang kedisiplinan di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (RnD)*. Desain pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap *design* utama menggunakan Canva, tahap pengembangan menggunakan capcut, artflow.ai, runawayml, adobe podcast, lalamu, dan video upscaler. Setelah produk selesai maka dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Implementasi dilakukan melalui hasil uji kepraktikan yaitu uji coba perorangan pada 10 siswa mencapai 90,23%, kelompok kecil pada 20 siswa mencapai 91,67%, dan kelompok besar pada 40 siswa mencapai 89,43% pada kelas tinggi dengan hasil menunjukkan kualitas media sangat layak. Evaluasi mengkonfirmasi kevalidan dan kelayakan video animasi 3D sebagai media belajar yang cocok digunakan di sekolah dasar dengan persetujuan materi mencapai 81,3%. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran tentang kedisiplinan.

Keywords: Kedisiplinan Siswa di Sekolah Dasar, Pengembangan, Video Animasi 3D.

PENDAHULUAN

Mengintegrasikan teknologi informasi pada dunia pendidikan menjadi sangat penting pada era digital. Hal tersebut disebabkan perlunya penyesuaian metode pengajaran dengan kemajuan teknologi dan gaya belajar siswa. Di tingkat dasar, permasalahan kedisiplinan seringkali muncul sebagai tantangan yang harus ditangani dengan hati-hati. Disiplin belajar merupakan salah satu cara untuk membantu anak mengembangkan kemandirian dalam proses belajar mengajar. Sekolah merupakan tempat dimana siswa dapat melakukan kegiatan belajar. Dalam hal ini tidak lepas dari peraturan dan ketentuan yang berlaku di berbagai sekolah. Disiplin itu sendiri bertujuan untuk membentuk karakter seseorang berdasarkan wilayah tempat ia tinggal. Di sisi lain, disiplin ini juga mempunyai pengaruh yang besar terhadap kehidupan masa depan setiap orang. Kurangnya disiplin dapat berdampak negatif terhadap

lingkungan belajar dan mempengaruhi kinerja akademik secara keseluruhan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pendidik memerlukan pendekatan yang lebih kreatif dan menarik supaya siswa bisa memahami konsep disiplin dengan efektif. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan penggunaan video animasi 3D. Video animasi 3D adalah konten visual yang menggunakan teknologi animasi tiga dimensi untuk menyampaikan pesan-pesan penting tentang kedisiplinan kepada siswa. Dengan menggunakan animasi, konsep-konsep abstrak seperti disiplin dapat divisualisasikan secara lebih konkrit dan menarik bagi siswa. Video animasi 3D memungkinkan guru menyajikan situasi kehidupan nyata dan contoh bagaimana menerapkan disiplin dalam berbagai situasi sekolah. Dengan karakter animasi yang menarik dan penyampaian cerita yang sesuai dengan usia, media ini dapat membantu siswa memahami dan menyerap konsep mata pelajaran dengan lebih mudah.

Manfaat peran video animasi 3D sangat besar. Video animasi ini dapat menarik perhatian siswa serta menyenangkan, sehingga siswa lebih terbuka dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Gambar visual yang diberikan oleh animasi 3D dapat menggambarkan situasi dan konsep dengan lebih jelas dan menarik sehingga memudahkan anak dalam memahami pesan yang ingin disampaikan. Dengan video animasi, siswa dapat belajar lebih mandiri dan aktif karena dapat menontonnya berulang kali tergantung kebutuhan pribadi dan tingkat pemahamannya. Dalam jangka panjang, melalui pendidikan yang mudah diterima oleh siswa, mereka dapat membentuk pemahaman yang mendalam tentang pentingnya disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Dengan terus menyampaikan pesan-pesan tersebut melalui media yang menarik seperti video animasi 3D, diharapkan siswa mampu membentuk kebiasaan baik sejak dini dan menjaganya hingga dewasa. Selain itu, video animasi 3D juga dapat menjadi bahan referensi yang bermanfaat untuk guru dan orang tua dalam mendidik anak tentang kedisiplinan karena video animasi 3D dapat dijadikan sebagai bahan penunjang pembelajaran di sekolah maupun di rumah.

Khususnya dalam video animasi 3D ini dapat menampilkan berbagai contoh situasi sehari-hari di sekolah atau di rumah yang menekankan pentingnya kedisiplinan, seperti ketertiban di kelas, lingkungan yang bersih, atau sikap yang baik terhadap teman sebaya. Dengan menampilkan contoh-contoh kehidupan nyata dalam bentuk animasi yang menarik, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengenali dan menginternalisasikan nilai-nilai dari video animasi 3D ini.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang lebih dikenal dengan *Research and Development (RnD)*. Dalam penelitian ini desain yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Partisipan dalam penelitian ini sebanyak 70 siswa sekolah dasar di kelas 5 SD yang berada di salah satu sekolah dasar di Sumedang. Uji produk ini terbagi kedalam tiga kelompok uji yaitu uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Produk yang telah dibuat juga akan divalidasi oleh 1 orang partisipan sebagai ahli media dan

ahli materi. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli juga angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analyze*)

Permasalahan disiplin siswa di sekolah dasar mulai dari perilaku mengganggu hingga tidak menaati peraturan sekolah. Hal ini dapat menimbulkan berbagai masalah, termasuk membuat pembelajaran di kelas menjadi kurang efektif dan menciptakan lingkungan yang tidak menguntungkan bagi seluruh siswa. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa antara lain:

1 Kurangnya kesadaran atau pemahaman terhadap peraturan

Siswa mungkin tidak memahami pentingnya mengikuti peraturan dan ketentuan.

2 Pengaruh Lingkungan

Lingkungan rumah dan interaksi sosial di luar sekolah dapat mempengaruhi perilaku kedisiplinan siswa.

3 Kebutuhan Emosional dan Sosial

Siswa yang kebutuhan emosionalnya tidak terpenuhi mungkin akan melakukan perilaku yang tidak pantas untuk mengekspresikan diri atau mendapatkan perhatian.

4 Metode Pembelajaran

Metode pengajaran yang tidak menarik atau tidak memenuhi kebutuhan belajar siswa dapat menimbulkan rasa bosan, frustrasi, dan menimbulkan perilaku tidak disiplin.

Untuk memahami dan mengatasi masalah disiplin penting untuk memahami kebutuhan dasar siswa sekolah dasar, yaitu:

1. Perlunya struktur dan batasan yang jelas

Siswa memerlukan batasan yang jelas yang menjelaskan apa yang diharapkan dari dirinya. Konsekuensi yang mereka hadapi jika melanggar aturan tersebut.

2. Persetujuan dan Pujian

Siswa perlu merasa disetujui dan dipuji ketika mereka mengikuti aturan atau berperilaku pantas, yang memotivasi mereka untuk melanjutkan perilaku positif mereka.

3. Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran

Metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa membantu menjaga siswa

tetap fokus dan terlibat serta mengurangi kemungkinan perilaku tidak disiplin.

4. Dukungan Emosional

Siswa membutuhkan dukungan emosional untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang baik.

Video animasi 3D dapat menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan siswa tentang disiplin karena beberapa alasan:

1. Membangkitkan minat siswa

Animasi 3D yang penuh warna dan dinamis akan menarik perhatian dari siswa dibandingkan dengan metode tradisional seperti ceramah juga membaca aturan.

2. Pesan yang Konsisten

Video memungkinkan Anda mengirimkan pesan yang konsisten kepada semua siswa, sehingga semua siswa menerima pengajaran yang sama tanpa ketidakkonsistenan yang dapat terjadi ketika guru berbicara secara langsung.

3. Memvisualisasikan Konsep

Animasi membantu memvisualisasikan konsep abstrak seperti perilaku baik dan buruk, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa muda.

4. Interaktivitas

Video animasi 3D dapat menyertakan elemen interaktif seperti aktivitas secara aktif dengan melibatkan siswa pada proses pembelajaran.

5. Keakraban dengan Teknologi

Siswa masa kini sudah familiar dengan teknologi dan sering kali menganggap pembelajaran berbasis video lebih nyaman dan mudah diakses.

Video animasi 3D memungkinkan sekolah memenuhi kebutuhan visual dan interaktif siswa muda sekaligus menyediakan alat yang efektif dan menarik untuk pendidikan disiplin. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang kedisiplinan siswa, tetapi juga membangun landasan yang kuat untuk pembelajaran dan interaksi sosial yang lebih baik di masa depan.

Kedisiplinan siswa adalah suatu aspek penting pada dunia pendidikan, mencakup perilaku, tata tertib, dan komitmen terhadap aturan dan norma yang ada. Dalam konteks kedisiplinan, konsistensi merupakan kunci utama. Para pendidik perlu menjaga konsistensi dalam menerapkan aturan dan konsekuensinya, sehingga siswa dapat memahami batasan yang jelas dan meresponsnya dengan konsisten. Tanpa konsistensi, aturan dan tata tertib cenderung kehilangan efektivitasnya dan dapat menyebabkan kebingungan serta ketidakpastian bagi siswa. Kedisiplinan yang efektif tidak hanya mencakup penegakan aturan, tetapi juga

memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemandirian, tanggung jawab, dan kerjasama. Ini menekankan pentingnya memahami dan merespons kebutuhan individual serta keberagaman siswa dalam mengelola perilaku di lingkungan belajar.

Dalam beberapa kasus, kedisiplinan dimana siswa yang melanggar aturan didorong untuk memahami dampak dari tindakan mereka dan terlibat dalam proses pemulihan dan rekonsiliasi dengan pihak yang terkena dampak. Ini bertujuan untuk mengubah perilaku siswa secara positif juga membangun hubungan lebih baik di antara anggota komunitas sekolah. Pendidik juga harus memperhatikan peran budaya dan nilai-nilai dalam membentuk perilaku dan kedisiplinan siswa. Keberagaman dapat membantu menciptakan lingkungan di mana semua siswa merasa dihargai dan didukung.

Penting bagi pendidik untuk memahami bahwa setiap siswa memiliki kebutuhan dan latar belakang yang unik, yang dapat memengaruhi perilaku mereka di sekolah. Oleh karena itu, pendekatan kedisiplinan yang efektif haruslah responsif terhadap kebutuhan individual dan mempertimbangkan konteks sosial dan budaya dari setiap siswa. Pembinaan kedisiplinan juga memerlukan campur tangan banyak pihak antara pendidik, orang tua, dan siswa itu sendiri. Melibatkan orang tua dalam proses pembentukan aturan dan konsekuensi sekolah dapat membantu menciptakan konsistensi antara rumah dan sekolah, serta memperkuat dukungan terhadap perilaku positif siswa.

Menghadapi pelanggaran aturan, pendidik harus mengedepankan pendekatan yang proaktif dan preventif, bukan hanya reaktif. Ini termasuk memberikan pembinaan dan dukungan kepada siswa untuk membantu mereka mengatasi tantangan yang mungkin mengarah pada perilaku yang tidak diinginkan. Penting untuk menghindari pendekatan yang bersifat punitif dan stigmatisasi terhadap siswa yang melanggar aturan. Sebaliknya, pendidik harus berupaya untuk memahami akar penyebab dari perilaku tersebut dan bekerja sama dengan siswa untuk menemukan solusi yang konstruktif.

Kedisiplinan yang efektif memerlukan penggunaan strategi yang beragam, termasuk penguatan positif, peraturan yang jelas, dan pembinaan individual. Dalam mengelola kedisiplinan, pendidik juga perlu mengembangkan kemampuan untuk

berkomunikasi secara efektif dengan siswa, orang tua, dan guru. Komunikasi yang terbuka dan jujur dapat membantu mengatasi konflik dan memperkuat hubungan di antara semua pihak yang terlibat.

Seiring dengan kemajuan zaman pendidik juga harus memperhatikan peran teknologi dalam mengelola kedisiplinan siswa. Penggunaan platform digital dan aplikasi dapat membantu memantau perilaku siswa, menyampaikan informasi tentang aturan dan konsekuensi, serta memfasilitasi komunikasi antara sekolah, orang tua, dan siswa. Kedisiplinan siswa juga harus dipandang sebagai bagian integral dari pendidikan karakter dan pembentukan kepribadian. Melalui pembinaan kedisiplinan, siswa dapat belajar mengembangkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, integritas, dan empati yang akan membantu mereka menjadi warga yang produktif dan berkontribusi dalam masyarakat.

Tahap Rancangan (*Design*)

Tahap pengembangan pada model ADDIE ialah tahap *design*. Pada rancangan peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi 3D yang telah dibuat. Hasil informasinya adalah:

a Rancangan membuat desain gambar dalam video animasi 3D (*storyboard*)

Storyboard berisi seluruh media pembelajaran interaktif yang memuat ke dalam video animasi 3D. *Storyboard* memiliki fungsi sebagai alat visual untuk media pembelajaran pada video animasi 3D. Pada tahap ini, naskah diubah menjadi *storyboard* agar dapat diungkapkan lebih realistis melalui gambar dan desain. Pada tahapan rancangan yaitu aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan produk. Aplikasi yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan produk media video animasi 3D adalah Canva, artflow.ai, runawayml, Adobe Podcast, lalamu dan Video Upscaler.

b Pembuatan materi dalam video animasi 3D.

Pada tahap ini dibuat materi tentang kedisiplinan siswa di sekolah dasar. Materi ini dipilih karena kedisiplinan membantu mengembangkan karakter pada diri siswa. Disiplin mengajarkan siswa tanggung jawab, menghargai waktu, dan pentingnya mengikuti aturan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran *interaktif* dalam mendistribusikan materi pendidikan di sekolah masih kurang. Pada tahap ini, pilihan materi yang akan disertakan dalam konten video. Pada proses seleksi dilakukan kegiatan merangkum materi yang akan dimasukkan ke dalam video animasi 3D. Materi pembelajaran dikemas secara menarik dalam bentuk gambar animasi dan video yang menarik memotivasi terhadap siswa untuk belajar. Susunan materi pada tahap ini dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

c Pemilihan karakter, suara, instrument musik, dan latar pada video animasi 3D.

Membuat latar tempat dan karakter yang dipergunakan pada video animasi 3D menggunakan aplikasi Canva. Untuk menggerakkan karakter dalam video menggunakan web artflow.ai, lalamu, runawayml. Penjernihan suara dubbing menggunakan web Adobe podcast. Pengembangan video tersebut menggunakan aplikasi Capcut. Dan untuk meningkatkan tampilan resolusi video supaya berkualitas tinggi menggunakan web video upscaler. Suara yang digunakan pada video animasi 3D ialah musik instrumental dapat mampu menarik perhatian bagi pengguna video. Penggunaan musik atau efek suara pada video animasi 3D ini berupa musik latar instrumental, serta efek suara yang membuat animasi terasa lebih realistis dan tentang karakter tambahan dari internet.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Adapun tampilan video animasi 3D yang sudah di rancang oleh peneliti, berikut tampilannya:



Gambar 1. Opening pengenalan sekolah



Gambar 2. Pengenalan taman sekolah



Gambar 3. Pengenalan taman sekolah



Gambar 4. Pengenalan taman bermain sekolah



Gambar 5. Pengenalan ruangan kelas



Gambar 6. Pengenalan ruangan kelas



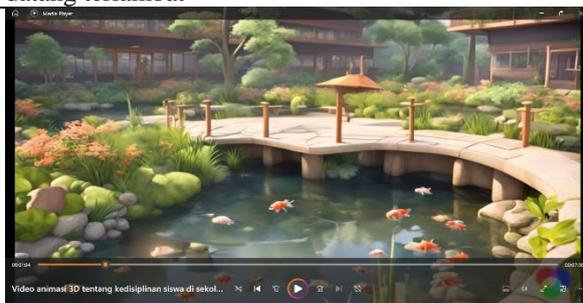
Gambar 7. Suasana guru sedang mengajar siswa di kelas



Gambar 8. Percakapan guru kepada siswa yang datang terlambat



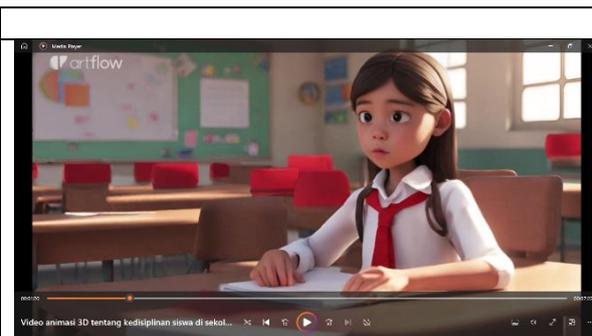
Gambar 9. Percakapan guru dan siswa yang datangnya terlambat



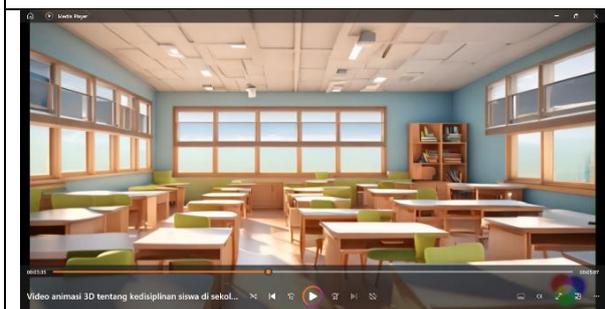
Gambar 10. Suasana kolam dan taman sekolah



Gambar 11. Percakapan guru kepada siswa yang datang terlambat



Gambar 12. Percakapan siswa yang terlambat dengan guru



Gambar 13. Suasana ruangan kelas



Gambar 14. Percakapan guru dengan kedua orang tua siswa yang sering terlambat masuk sekolah



Gambar 15. Ayah dari siswa yang sering terlambat sedang mengobrol mengenai keterlambatan anaknya masuk kelas



Gambar 16. Ibu dari siswa yang terlambat sedang percakapan dengan guru



Gambar 17. Animasi 3D menjelaskan tentang Kedisiplinan



Gambar 18. Animasi 3D menjelaskan tentang Disiplin



Gambar 19. Animasi 3D menjelaskan tentang Disiplin



Gambar 20. Animasi 3D menjelaskan peranan penting Disiplin di Sekolah



Gambar 21. Animasi 3D menjelaskan perilaku disiplin sangat penting



Gambar 22. Animasi 3D memberikan contoh disiplin siswa di Sekolah yaitu harus datang ke sekolah dengan tepat waktu



Gambar 23. Animasi 3D memberikan contoh tentang mengenakan seragam lengkap sesuai aturan



Gambar 24. Animasi 3D memberikan contoh tentang mengikuti upacara



Gambar 25. Animasi 3D memberikan contoh tentang mengumpulkan tugas tepat waktu



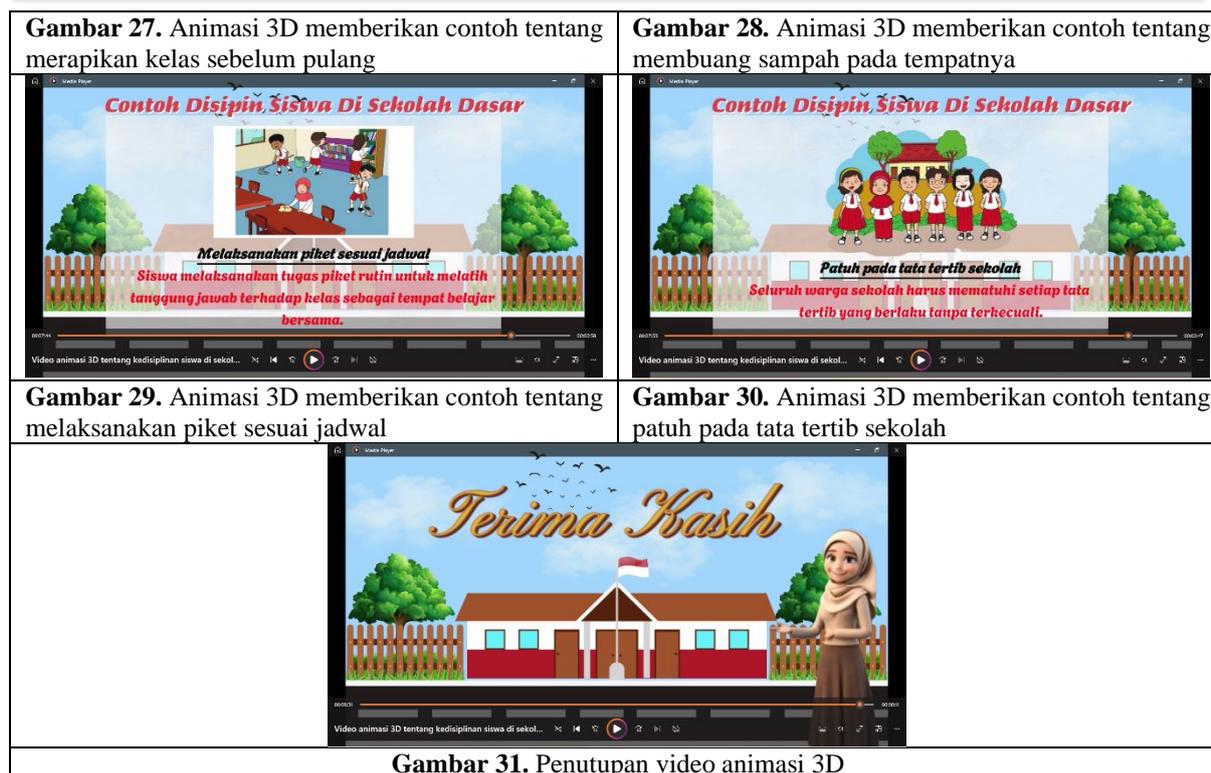
Gambar 26. Animasi 3D memberikan contoh tentang tertib dalam mengikuti Pelajaran



Gambar 27. Animasi 3D memberikan contoh tentang merapikan kelas sebelum pulang



Gambar 28. Animasi 3D memberikan contoh tentang membuang sampah pada tempatnya



Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu tahap uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Subyek penelitian ini adalah 70 siswa kelas 5 SD. Percobaan ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan video animasi 3D dan mengetahui hasil percobaan siswa terhadap video animasi 3D untuk kedisiplinan siswa di sekolah. Setelah produk jadi, dilakukan verifikasi dari ahli materi dan media. Implementasinya berdasarkan hasil uji validasi, yaitu 90,23% pada uji perorangan dengan jumlah siswa 10 orang, 91,67% pada kelompok kecil berjumlah 20 siswa, dan 89,43% pada kelompok besar berjumlah 40 siswa, dan hasilnya dengan kualitas media sangat layak. Hasil evaluasi, tingkat persetujuan materi pendidikan sebesar 81,3% menegaskan validitas dan kelayakan video animasi 3D yang cocok sebagai media pembelajaran untuk sekolah dasar. Berdasarkan hal ini, para peneliti mensurvei target audiens mereka yaitu siswa kelas 5 SD. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik instrumental untuk mengumpulkan informasi melalui penyebaran angket validasi dan angket respon siswa. Penelitian dilaksanakan berada salah satu pada sekolah dasar yang ada di Kabupaten Sumedang.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Dalam evaluasi tersebut dilaksanakan perbandingan kelayakan uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar, serta analisis kelayakan media pada pembelajaran. Berdasarkan hasil perbandingan ketiga tahapan pengujian diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Kelayakan Produk

| Skor dalam persen | Sikap |
|-------------------|--------------------|
| < 20% | Sangat tidak layak |
| 21% – 40% | Tidak layak |
| 41% – 60% | Cukup layak |
| 61% – 80% | Layak |
| 81% – 100% | Sangat layak |

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktikan

| Uji coba | Persentase | Kriteria |
|-------------------------|------------|--------------|
| Uji Coba Perorangan | 90,23% | Sangat layak |
| Uji coba kelompok kecil | 91,67% | Sangat layak |
| Uji coba kelompok besar | 89,43% | Sangat layak |

Berdasarkan dari hasil uji validasi di atas menunjukkan bahwa kelayakan video animasi 3D “Sangat Layak”. Analisis kelayakan video animasi 3D dilakukan berdasarkan hasil uji kelayakan dari ahli materi, uji kelayakan dari ahli media, dan uji kelayakan dari praktisi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan

menunjukkan bahwa pengembangan video animasi 3D bertema kedisiplinan siswa di sekolah dasar merupakan media pembelajaran yang sangat cocok. Video animasi 3D tersebut membahas kedisiplinan siswa secara lengkap. Evaluasi video animasi 3D sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan efek pembelajarannya dan evaluasi kesesuaiannya untuk digunakan pada siswa kelas 5 SD. Evaluasi ini didasarkan pada seluruh data yang dikumpulkan selama setiap fase. Berdasarkan hasil analisis uji coba perorangan diperoleh skor sebesar 90,23% dengan kualifikasi sangat layak, hasil analisis uji coba kelompok kecil sebesar 91,67% dengan kualifikasi sangat layak, dan hasil analisis uji coba kelompok besar memperoleh skor sebesar 89,43% dengan kualifikasi sangat layak.

KESIMPULAN

Bedasarkan hasil penelitian menunjukkan dalam pengembangan video animasi 3D sebagai media pembelajaran efektif untuk mengajarkan kedisiplinan di Sekolah Dasar. Menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada penelitian ini berhasil menghasilkan video animasi 3D yang menarik dan interaktif, menyampaikan pesan tentang kedisiplinan dengan cara yang sesuai bagi siswa. Validasi dari para ahli dan uji coba dengan berbagai kelompok siswa menunjukkan hasil yang positif, dengan tingkat penerimaan dan kepraktisan yang tinggi. Ini menunjukkan bahwa video animasi 3D dapat digunakan secara efektif untuk memperkenalkan dan memperkuat nilai-nilai disiplin di kalangan siswa Sekolah Dasar.

Dengan validasi dan implementasi yang telah berhasil, video animasi 3D terbukti menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran disiplin di sekolah. Hasil uji coba menunjukkan tingkat pemahaman siswa yang baik, menunjukkan bahwa media ini dapat digunakan sebagai alat bantu belajar yang efektif. Penggunaan video animasi 3D menjadikan pembelajaran lebih menarik dan relevan bagi siswa, sehingga berkontribusi terhadap lingkungan belajar yang lebih positif. Oleh karena itu, penggunaan teknologi seperti video animasi 3D direkomendasikan untuk diintegrasikan ke dalam kurikulum Sekolah Dasar guna meningkatkan efektivitas pendidikan karakter dan kedisiplinan.

Pengembangan media pembelajaran yang efektif video animasi 3D terbukti menjadi alat

yang efektif dalam menyampaikan konsep kedisiplinan kepada siswa sekolah dasar. Media ini mengintegrasikan elemen visual dan audio yang menarik untuk meningkatkan pemahaman dan retensi siswa. Kelayakan Tinggi Berdasarkan Uji Coba pada hasil uji coba menunjukkan bahwa video animasi 3D ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Uji coba yang dilakukan meliputi uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar, dengan semua tahap menunjukkan persentase kelayakan yang tinggi. Kontribusi terhadap Pendidikan Karakter penggunaan video ini dalam pembelajaran kedisiplinan membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai penting seperti tanggung jawab, penghargaan terhadap waktu, dan kepatuhan terhadap aturan. Ini berkontribusi langsung pada pembentukan karakter siswa yang lebih baik.

Relevansi Teknologi dalam Pendidikan penggunaan teknologi seperti video animasi 3D dalam pendidikan menunjukkan perkembangan metode pengajaran yang beradaptasi dengan kecenderungan belajar siswa modern, memanfaatkan visual dan teknologi interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, video animasi 3D tentang kedisiplinan siswa di sekolah dasar merupakan media pembelajaran yang inovatif dan sangat efektif, menawarkan pendekatan yang menyeluruh dan menarik bagi pengembangan disiplin dan karakter siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada guru, siswa, dan semua pihak yang telah terlibat berpartisipasi dalam penulisan jurnal atas kolaborasi, dukungan, dan kontribusinya terhadap penelitian ini. Tak lupa penulis menyampaikan ucap terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Rana Gustian Nugraha, M.Pd yang telah memberikan arahan, bimbingan, nasehat, serta saran selama proses berlangsung sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini dengan sukses.

REFERENSI

Amril, Sri Yunimar Ningsih, & Sri Marlina (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MUATAN PPKn KELAS V DI SDN 147/VIII BOGO REJO KABUPATEN TEBO. *Didaktik : Jurnal*

- Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 80–92.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1535>
- Annisa, A., Sudirman, P. R. A. T., Berlian As, R. K., Hamid, S. I., & Dewi, D. A. (2021). Analisis Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Video Animasi di Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 02 Bogor. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(3), 45–49.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.170>
- Arifin, R. W., & Septanto, H. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Bagi Mahasiswa dalam Kelas Blended Learning. *Seminar Nasional Teknologi ...*, 271–277.
<https://conference.binadarma.ac.id/index.php/semnastik/article/view/847>
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended Learning. *Information Management For Educators And Professionals (Juni 2018)*, 2(2), 179–188.
<https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/946>
- Dewi, K., Saylendra, N. P., & Sofyan, F. S. (2021). Penguatan Disiplin Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(4), 118–125.
<https://doi.org/10.56393/decive.v1i4.388>
- Faizah, N. (2019). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Disiplin Tata Tertib Sekolah Di SMA Negeri 2 Klaten. *Prosiding Seminar Nasional PEP 2019*, 1(1), 108–115.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Kurniawaty, J. B. (2022). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *JAGADDHITA: Jurnal Kebhinnekaan Dan Wawasan Kebangsaan*, 1(2), 23–32.
<https://doi.org/10.30998/.v1i2.986>
- Mahardika, C. (2023). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *01*, 552–557.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Pratidina, S. K. (2024). Pengembangan Video Animasi Mengenal Pokok Pikiran Sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *7(1)*, 2504–2516.
<https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8522>
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rahmawati, P. (2015). Kedisiplinan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–117.
- Saidatul, A., Babo, R., & Muhajir, M. (2019). Hubungan antara Kedisiplinan Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas XII di SMA Somba Opu Sungguminasa Kabupaten Gowa. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 4(2), 82–91.
<https://doi.org/10.26618/jed.v4i2.2390>
- Studi, P., Profesi, P., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2024). Pentingnya Penggunaan Media Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar SDN 023 Rokan IV Koto. *1*, 62–67.
- Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 5933–5942.
- Tri Widodo. (2023). Pengembangan Video Animasi Doratoon Materi Keberagaman

Sosial Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 2023. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jl>

Wahyudin, M., & Paksi, H. P. (2022). *Pengembangan Video Animasi Untuk Membantu Siswa Sd Memahami Materi “Keberagaman Anggota Keluarga Di Rumah.”* 1860–1869. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/49270/40996>

Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2019). Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 286–295.