UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
SIDOARJO

UMSIDA
DARI SINI PENCERAHAN BERSEMI

Media pembelajaran IPAS berbasis animasi kartun VR untuk meningkatkan pemahaman budaya pada peserta didik sekolah dasar

Oleh:

Mochammad zidan pratama

Dr.Kemil wachidah

Progam Studi Pendidikan sekolah dasaeUniversitas Muhammadiyah Sidoarjo

Januari, 2026

Abstract

Pada masa perkembangan teknologi yang begitu pesat ini tentunya memunculkan berbagai metode serta media pembelajaran khususnya media animasi digital guna memudahkan pendidik dalam mengvisualkan pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengenalan budaya kepada peserta didik sejak dini dengan memanfaatkan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman sehingga budaya lokal dapat tetap lestari pada era modernisasi saat ini.Dalam penerapannya salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yakni median pembelajaran berbasis animasi kartun yang dipadukan dengan teknologi VR (Virtual Reality) guna memudahkan guru dalam mengvisualisasikan pembelajaran sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan Metode R&D (research and development) dimana metode ini menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada serta menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan media penelitian.

Keywords: media pembelajaran, media animasi, metode R&D

Deskripsi Produk

Dalam media animasi ini menggunakan inovasi berupa penggunaan VR(Virtual Reality). Sistem ini membuat media animasi yang awalnya ditayangkan dalam bentuk 2 dimensi menjadi bentuk 3 dimensi dimana seakan akan kita berada di dunia animasi. Teknologi virtual reality (VR) menawarkan berbagai pengalaman dimana peserta didik dapat merasakan sensasi berada di lingkungan yang berbeda, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dalam penggunaan inovasi virtual reality pendidik perlu menyuapkan kacamata virtual reality serta mengaktifkan setingan virtual reality pada laman you tube sehingga teknologi virtual reality dapat berjalan. Walaupun teknologi virtual reality cukup menarik media ini juga masih bisa ditampilkan tanpa menggunakan VR dengan menyesuaikan sarana, prasarana, serta gaya belajar peserta didik tersebut.

Konten media

- Dalam media animasi ini berisikan budaya budaya yang ada di sidoarjo mulai dari budaya benda maupun tak benda. Contohnya seperti reog cemandi, candi pari, tari banjar kemuning, dan nyadran. Penjelasan budaya budaya di sidoarjo tersebut disajikan dengan media animasi bergerak sehingga peserta didik merasa tertarik dengan pembelajaran tersebut.
- Peserta didik di ajak untuk menggunakan peraga vr untuk memberikan pengalaman langsung pada peserta didik sehingga mereka bisa fokus dalam memahami isi dari media animasi tersebut.
- Dalam media animasi selain menjelaskan tentang budaya budaya yang ada di sidoarjo, media ini juga menjelaskan sejarah sejarah dari budaya budaya yang ada di sidoarjo sehingga peserta didik dapat mengetahui sejarah dari budaya mereka sendiri.

The materials and visual design of the world map are described as follows:

Picture 1. Opening media animasi

Picture 2. Penjelasan kota sidoarjo

Picture 3. Menjelaskan budaya reog cemandi

Picture 4. Menjelaskan budaya tari banjar kemuning

Picture 5. Menjelaskan bagaimana budaya nyadran

Picture 6. Menjelaskan sejarah candi pari

Picture 7. Penutup animasi

Picture 8 . Penggunaan vr untuk menonton animasi

Referensi

Dyah Ratnasari, Isa Ansori.(2024), Media Smart Apps Creator Berbasis Problem Based Learning Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif, Jurnal penelitian dan pengembangan pendidikan.

Dita Kusnulyaningsih*, Husniati, Ilham Syahrul Jiwandono, volume7, nomor 2, juni 2022, Pengembangan Media Pembelajaran Berasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram, jurnal ilmiah profesi pendidikan.

Sinta Dewi Puspaningrum[1], Anggi Febrinda Wijaya Kusuma[2], Siti Salma Durrotul Husna[3], Anis Fitriyani[4], Shiffanatus Sufiya Najwa[5], Lavenia Bella Agritya[6], Puspita Novalinda[7], Indraswari Cahya Maulana Putri[8] , jurnal kultur, vol 3, no 2, juli (2024), hal 210 – 220, Pemertahanan Nilai-nilai Budaya Jawa di Era Meluasnya Budaya Asin saat ini, Studi Kasus pada Gen Z dan Mahasiswa UNNES.

Eka Melati1*, Ayyesha Dara Fayola2, I Putu Agus Dharma Hita3, Andi Muh Akbar Saputra4, Zamzami5, Anita Ninasari6, Volume 06, No. 01, September-Desember 2023, pp. 732-741, Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Journal on Education.

MISNA RIYANTI1, NIDA JARMITA2, Vol. 13, No. 01 (Januari -Juni) 2021, PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI PEMBELAJARAN BERBASIS POWTOON PADA MATERI UNSUR-UNSUR BANGUN DATAR, Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar p-ISSN: 2086-1362, e-ISSN: 2623-2685.

Wahyullah Alannasir, Journal of EST, Volume 2 Nomor 2 Agustus 2016 hal. 81- 90, p-ISSN: 2460-1497 e-ISSN: 2477-3840, PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI MANNURUKI.

Okpatrioka, Vol.1, No.1 Maret 2023 e-ISSN: 2985-962X; p-ISSN: 2986-0393, Hal 86-100, Research And Development (R&D) Penelitian Yang inovatDalam Pendidikan, DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya.

Naufal Dzakwan, May 2020, KONSEP, DESAIN, PERBANDINGAN KELEBIHAN DAN KEKURANGAN, IMPLIKASI DARI MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI Naufal Dzakwan, Program Studi Pendidikan Vokasional Konstruksi Bangunan , FT Universitas Negeri Jakarta,Jalan Rawamangun Muka, Jakarta, Indonesia.

Sri Nengsi* STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh, Jl. Prof. M Yamin Payakumbuh. Telp. (0752) 93650, BioCONCETTA Desember 2015, VOL. 1 NO 2, Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana- yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.

Bayu, January 10, 2013, Wisata Sejarah Candi Pari dan Candi Sumur, https://www.wisatasidoarjo.com/situs-wisatasejarah-candi-pari-dan-candi-sumur.

Dina Rahmawati, Sabtu, 15 Okt 2022, Sejarah Sidoarjo yang Dulunya Pusat Kerajaan Jenggala, https://www.detik.com/jatim/budaya/d-6349100/sejarah-sidoarjo-yang-dulunya-pusat-kerajaan-jenggala.

February 5, 2017, Keragaman Budaya Di Sidoarjo, https://keanekaragamanbudayasidoarjojawatimurindonesia.wordpress.com/2017/02/05/keragaman-budaya-disidoarjo/.

Arum Trianingsih Himawan, Volume 20, No. 2, Desember, 2021,Institut Seni Indonesia (ISI), Surakarta, Jalan Ki
Hajar Dewantara No. 19 Kentingan, Jebres, Surakarta 57126, IDENTITAS LOKAL SIDOARJO DALAM KOREOGRAFI BANJAR KEMUNING KARYA AGUSTINUS HERI SUGIANTO.

Astuti, A. M. (2016). Legendha Candhi Pari Lan Candhi Sumur Ing Desa Candipari, Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. Baradha, 3(3), https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/baradha/article/view/19328

UMSIDA
DARI SINI PENCERAHAN BERSEMI