



## ***Literature Review : Peran Video Animasi 3D dalam Membangun Karakter Positif Siswa Sekolah Dasar***

**Ahmad Husaini<sup>1\*</sup>, Imam Kusmaryono<sup>2</sup>, Setyo Wuri Kartika Nugraheni<sup>3</sup>**  
**Magister Pendidikan Dasar<sup>1\*</sup>, Magister Pendidikan Dasar<sup>2</sup>, Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>3</sup>**

**Universitas Islam Sultan Agung<sup>1\*</sup>, Universitas Islam Sultan Agung<sup>2</sup>, Universitas Islam Sultan Agung<sup>3</sup>**

**<sup>1)</sup>ahm.husaini@unissula.ac.id, <sup>2)</sup>kusmaryono@unissula.ac.id,  
<sup>3)</sup>setyowuri0902@std.unissula.ac.id**

### **Abstrak**

Penggunaan video animasi 3D dalam pendidikan telah menjadi salah satu inovasi yang signifikan dalam upaya membangun karakter positif siswa sekolah dasar. Teknologi digital ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran, video animasi 3D mampu menyajikan materi secara visual dan audio, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Tinjauan pustaka ini menyoroti pentingnya integrasi nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran melalui video animasi, yang berkontribusi pada pembentukan karakter seperti disiplin, kreativitas, dan kepedulian sosial. Melalui analisis literatur, kami mengidentifikasi dampak positif dari video animasi 3D terhadap proses pembelajaran dan pengembangan karakter siswa. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan video animasi 3D tidak hanya meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan teknologi ini dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih stimulatif dan efektif.

**Kata Kunci:** Video animasi 3d, karakter positif, dan siswa sekolah dasar.

### **Abstract**

*The use of 3D animated videos in education has become one of the significant innovations in the effort to build positive characters of elementary school students. This digital technology not only attracts students' attention, but also creates an interactive and fun learning experience. In the context of learning, 3D animation videos are able to present material visually and audibly, making it easier for students to understand the concepts being taught. This literature review highlights the importance of integrating Pancasila values in learning through animated videos, which contribute to character building such as discipline, creativity and social care. Through literature analysis, we identified the positive impact of 3D animation videos on students' learning process and character development. The findings show that the use of 3D animation videos not only increases students' motivation and interest in learning, but also strengthens their understanding of the subject matter. Therefore, it is important for educators and curriculum developers to continue to develop and utilize this technology in an effort to create a more stimulating and effective learning environment.*

**Keywords:** 3d animation video, positive characters, and elementary school students.

## A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara pembelajaran dilakukan. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan video animasi 3D sebagai media pembelajaran (Wann Nurdiana Sari et al. 2023). Video animasi 3D tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Prihantini and Untari 2013). Di tingkat sekolah dasar, pembentukan karakter positif siswa menjadi salah satu fokus utama dalam pendidikan (Khoirun Nisa et al. 2023). Video animasi 3D dapat berperan penting dalam mendukung pengembangan karakter seperti disiplin, kreativitas, dan kepedulian social (Rahmadani and Surbakti 2024). Dengan menyajikan materi pembelajaran secara visual dan audio, video animasi 3D membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Namun, meskipun potensi ini ada, masih banyak tantangan yang dihadapi dalam penerapan teknologi ini di kelas.

Teori konstruktivisme dan kognitifisme menjadi landasan penting dalam memahami bagaimana video animasi 3D dapat berkontribusi pada pembelajaran. Teori konstruktivisme menekankan bahwa siswa aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri (Muzakki, Yulia Hidayatul Umah, and Mudawinun Nisa' 2021). Sedangkan teori kognitifisme menyoroti pentingnya pemrosesan informasi dan keterlibatan aktif siswa dalam pengalaman belajar (Habsy et al. 2023). Video animasi 3D dapat memfasilitasi kedua pendekatan ini, sehingga mendukung pembentukan karakter positif siswa. Meskipun pemanfaatan video animasi 3D dalam pendidikan memiliki potensi besar, banyak siswa di tingkat sekolah dasar masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Rasa takut dan kesulitan dalam belajar sering kali menghambat proses pembelajaran. Selain itu, guru juga menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum yang ada, sehingga diperlukan model pengajaran yang inovatif dan efektif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan dampak positif dari penggunaan teknologi digital dalam pendidikan, namun masih sedikit yang secara khusus mengkaji peran video animasi 3D dalam pembentukan karakter positif siswa (Maielfi, Nurpatri, and Zaturrahmi 2024). Penelitian ini akan mengkaji 30 artikel yang

relevan untuk mengeksplorasi lebih dalam tentang bagaimana video animasi 3D dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan pengembangan karakter siswa. Keterbaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang spesifik terhadap video animasi 3D dalam konteks pembentukan karakter positif siswa sekolah dasar. Dengan mengkaji 30 artikel, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan baru tentang efektivitas video animasi 3D dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa, serta dampaknya terhadap karakter mereka.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan tinjauan pustaka mengenai peran video animasi 3D dalam membangun karakter positif siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak positif yang dapat diberikan oleh video animasi 3D dalam proses pembelajaran, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor kunci yang dapat memperkuat integrasi teknologi digital dalam pengajaran. Dengan memanfaatkan video animasi 3D, diharapkan siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar yang luas, berinteraksi dengan sesama siswa dan pendidik, serta mengembangkan keterampilan abad 21 yang penting untuk masa depan mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memahami bagaimana teknologi digital, khususnya video animasi 3D, dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan membentuk karakter positif siswa di tingkat sekolah dasar. Pendidik dan pengembang kurikulum perlu secara konsisten mengintegrasikan video animasi 3D dalam berbagai mata pelajaran dan memberikan pelatihan kepada guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang stimulatif, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan akademis dan membentuk karakter positif yang bermanfaat bagi kehidupan. Dengan pendekatan yang terintegrasi dan berkelanjutan, diharapkan video animasi 3D dapat menjadi alat yang efektif dalam membangun karakter positif siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

## **B. Metode**

### **1. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan *systematical literature review* (Khalaf and Zin 2018). Tujuan penelitian untuk menganalisis secara kritis tentang sikap mandiri dalam artikel

penelitian ilmu sosial dan pendidikan. Proses *systematical literature review* dibatasi secara ketat dengan kriteria inklusi (Martins and Gorshek 2016).

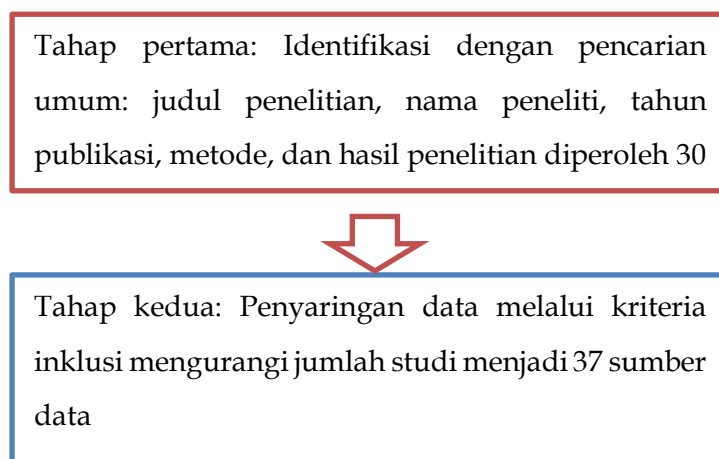
## 2. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi merupakan karakteristik umum subjek penelitian dari populasi target yang diperluas dan akan diteliti (Ahn and Kang 2018). Kriteria inklusi yang ditetapkan dari penelitian ini adalah:

- (a) Artikel penelitian yang berfokus pada mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi 3D
- (b) Penggunaan video pembelajaran membentuk karakter siswa,
- (c) Penelitian dengan 25 responden atau lebih, dan
- (d) Artikel penelitian yang diterbitkan dalam jurnal online antara tahun 2018 hingga 2024.

## 3. Teknik Pelacakan dan Penyaringan

Literatur yang terkait dengan data penelitian menurut kriteria inklusi dilacak secara daring dari basis data jurnal terindeks Sinta, Google Scholar, Scopus, ERIC, dan situs web lainnya. Kata kunci yang digunakan untuk melacak adalah sikap mandiri siswa sekolah dasar, dan pengembangan media pembelajaran Intisari yang diambil sebagai data penelitian (artikel) adalah judul penelitian, nama peneliti, tahun publikasi, ukuran sampel, metode penelitian, dan hasil penelitian. Penyaringan untuk meninjau literatur ini, kami menggunakan item pelaporan melalui metode tinjauan sistematis dan meta-analisis (PRISMA) (Selcuk 2019). Diagram PRISMA dan proses tinjauan pustaka ditunjukkan pada gambar berikut:





Tahap ketiga: melakukan eliminasi yang tidak sesuai pertanyaan penelitian sehingga mempersempit sumber data menjadi 32



Tahap keempat: pembacaan menyeluruh isi konten dengan melibatkan kriteria inklusi ditetapkan 30 sumber data

#### 4. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian tinjauan sistematis ini adalah ekstraksi data. Ekstraksi data dilakukan dengan mengambil semua data penelitian yang diperoleh dari jurnal ilmiah yang digunakan untuk penelitian. Peneliti mengubah data yang diperoleh menjadi data baru dengan cara menyaring data tersebut ke dalam beberapa kategori (Mathes, Klaßen, and Pieper 2017; Schmidt et al. 2021). Peneliti hanya mengambil data yang valid dan tidak memasukkan data yang kurang valid sehingga diperoleh data baru yang optimal dan hasil yang memuaskan. Semua data yang diambil dari penelusuran jurnal diekstraksi sesuai dengan tujuan penelitian. Data tersebut dimasukkan ke dalam formulir ekstraksi data dan ditampilkan dalam bentuk tabel (Popenoe et al. 2021).

#### 5. Sintesis Data

Dalam penelitian telaah literatur sistematis ini, data (termasuk artikel) disintesis secara terstruktur dengan menggunakan metode naratif (Mathes et al. 2017). Sintesis naratif dilakukan dengan mengelompokkan data yang diekstraksi (mirip) sesuai dengan hasil yang diukur untuk menjawab tujuan penelitian (Thomas and Harden 2008). Data yang telah terkumpul kemudian dicari persamaan dan perbedaannya dibahas untuk menarik simpulan (Munn, Tufanaru, and Aromataris 2014)

C. Hasil dan Pembahasan

Tahap awal penelitian ini, peneliti menentukan dan menetapkan artikel hasil penelitian untuk mencari *literature* yang dipublikasikan di beberapa jurnal ilmiah. Hasil penelitian ini yakni berupa analisis dan rangkuman dari berbagai temuan artikel yang telah diperoleh dari data base google scholar yang terkait dengan efisiensi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar. Berdasarkan pencarian di google scholar maka diperoleh sebanyak 30 artikel yang sudah dieliminasi terkait teknologi digital pada proses belajar-mengajar matematika di tingkat SD yang disajikan pada tabel 1.

**Tabel 1.** Distribusi Pelacakan *Literature* Dampak Peran Video Animasi 3D dalam Membangun Karakter Positif Siswa Sekolah Dasar

<i>Research Area</i>	<i>Publication Year</i>	<i>Numbers of Paper</i>	<i>References</i>
<i>3D Animation Video Media Development</i>	2024	3	(Rahmadani and Surbakti 2024), (Eliza et al. 2024), (Alwi et al. 2024), (Fitralova et al. 2024)
	2024	1	(Purwanti and Haryanto 2024)
<i>The Effect of Animation Videos and Student Learning Independence</i>	2022	1	(Dewanti and Putra 2022)
<i>Animation and Character Education Videos</i>	2018	1	(Widiyasanti and Ayriza 2018)
	2021	1	(Irawan, Dahlan, and Fitrianisah 2021)
	2022	1	(Patta, Raihan, and Amir 2022),
	2023	2	(Rahmawati, Yani, and Setyowati 2023), (Rizal et al. 2023), (Pradana, Abidin, and Adi 2023)

	2024	2	(Safitri and Zainuddin 2024) , (Laela Nur Fauziah, Hidayat, and Nuryadin 2024)
<i>Supporting Media in Learning Pancasila in Elementary Schools</i>	2018	1	(Rachmadtullah et al. 2018)
	2019	1	(Sabri, Kurniadi, and Soeharto 2019)
	2022	5	(Septinaningrum et al. 2022), (Akbar, Aritonang, and Martina 2022), (Tuti and Ninawati 2022), (Ruma Bay et al. 2022), (Tuti and Ninawati 2022)
	2023	6	(Nuraini, Usman, and Sakmal 2023), (Prihantini and Untari 2013) (Khoirun Nisa et al. 2023), (Wann Nurdiana Sari et al. 2023)(Putri, Efendi, and Aini 2023), (Khoirun Nisa et al. 2023)
	2024	2	(Maielfi et al. 2024), (Fitralova et al. 2024)
<i>Technology in Learning</i>	2021	1	(Yuni Selvianovi 2021)
	2023	1	(Sahida, Rokmanah, and Syachruroji 2023)
	2024	1	(Kemuda and Yasa 2024)
Total		30	

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa area penelitian "*Supporting Media in Learning Pancasila in Elementary Schools*" memiliki jumlah publikasi tertinggi, yaitu 15 artikel. Hal ini menunjukkan minat yang besar dalam mengeksplorasi penggunaan media untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila, yang merupakan bagian

penting dari pendidikan karakter di Indonesia. Publikasi-publikasi ini mencakup berbagai pendekatan dan metode yang digunakan untuk mengintegrasikan media dalam pengajaran Pancasila, sehingga memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik.

Selanjutnya, area "*3D Animation Video Media Development*" mencakup 4 publikasi, yang menunjukkan bahwa pengembangan media animasi 3D juga menjadi fokus penting dalam penelitian. Publikasi-publikasi ini menyoroti bagaimana video animasi 3D dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep yang kompleks. Penelitian dalam area ini memberikan dasar yang kuat untuk memahami potensi video animasi dalam konteks pendidikan.

"*The Effect of Animation Videos and Student Learning Independence*" memiliki 1 publikasi yang diterbitkan pada tahun 2022 oleh Dewanti dan Putra. Penelitian ini menyoroti bagaimana video animasi dapat mempengaruhi kemandirian belajar siswa, yang merupakan aspek penting dalam pendidikan modern. Kemandirian belajar memungkinkan siswa untuk mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran mereka, dan video animasi dapat berfungsi sebagai alat yang menarik untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam belajar.

Area penelitian "*Technology in Learning*" memiliki total 3 publikasi yang diterbitkan antara 2021 hingga 2024. Publikasi pertama oleh Yuni Selvianovi (2021) membahas penerapan teknologi dalam pembelajaran, menyoroti peningkatan efektivitas proses belajar mengajar dan keterlibatan siswa. Pada tahun 2023, Sahida, Rokmanah, dan Syachruraji menekankan pentingnya penggunaan teknologi yang tepat untuk mendukung metode pengajaran inovatif dan interaktif. Terakhir, penelitian oleh Kemuda dan Yasa (2024) melanjutkan diskusi tentang perkembangan terbaru dalam teknologi pendidikan, menyoroti tantangan dan peluang yang dihadapi dalam integrasi teknologi di kelas.

Area penelitian "*Animation and Character Education Videos*" menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam literatur terkait penggunaan video animasi untuk pendidikan karakter. Terdapat total 7 publikasi yang diterbitkan dari tahun 2018 hingga 2024. Publikasi pertama oleh Widiyasanti dan Ayriza (2018) menyoroti potensi video animasi dalam menyampaikan nilai-nilai karakter kepada siswa. Pada tahun 2021,



Irawan, Dahlan, dan Fitrianiisah menerbitkan penelitian yang menekankan efektivitas video animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang karakter yang baik. Selanjutnya, pada tahun 2022, Patta, Raihan, dan Amir juga menerbitkan penelitian yang menunjukkan bagaimana video animasi dapat digunakan sebagai alat untuk pendidikan karakter. Pada tahun 2023, terdapat dua publikasi, yaitu oleh Rahmawati, Yani, dan Setyowati serta Rizal et al., yang membahas dampak video animasi dalam membentuk karakter positif siswa. Terakhir, pada tahun 2024, dua penelitian oleh Safitri dan Zainuddin serta Laela Nur Fauziah, Hidayat, dan Nuryadin melanjutkan eksplorasi tentang penggunaan video animasi dalam pendidikan karakter, menunjukkan bahwa topik ini terus menjadi fokus penting dalam penelitian pendidikan.

## **Pembahasan**

Integrasi teknologi informasi dalam dunia pendidikan menjadi sangat penting di era digital saat ini, terutama dalam penyesuaian metode pengajaran dengan kemajuan teknologi dan gaya belajar siswa. Integrasi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memfasilitasi pembelajaran yang dipersonalisasi dan membekali siswa dengan keterampilan penting untuk masa depan (Yuni Selvianovi 2021). Selain itu, teknologi mendukung berbagai gaya belajar dan mendorong kolaborasi antara siswa dan pendidik (Sahida et al. 2023). Penggunaan teknologi juga memungkinkan akses ke berbagai sumber daya dan informasi, sehingga siswa dapat mengeksplorasi materi secara mendalam dan sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (Kemuda and Yasa 2024). Di tingkat dasar, permasalahan kedisiplinan sering kali muncul sebagai tantangan yang harus ditangani dengan hati-hati. Disiplin belajar berperan penting dalam membantu anak mengembangkan kemandirian dalam proses belajar mengajar. Sekolah sebagai tempat kegiatan belajar tidak terlepas dari peraturan dan ketentuan yang berlaku, di mana disiplin bertujuan untuk membentuk karakter individu dan memiliki pengaruh signifikan terhadap kehidupan masa depan. Kurangnya disiplin dapat berdampak negatif pada lingkungan belajar dan memengaruhi kinerja akademik secara keseluruhan.

Video animasi 3D merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi animasi tiga dimensi untuk menyampaikan informasi secara

visual. Dengan menggunakan karakter animasi yang menarik, video ini dapat menggugah minat siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif (Rizal et al. 2023). Karakter dalam video animasi 3D dirancang untuk mewakili berbagai situasi dan emosi, sehingga siswa dapat lebih mudah terhubung dengan cerita yang disampaikan (Widiyasanti and Ayrisa 2018). Selain itu, animasi 3D memungkinkan visualisasi konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik (Irawan, Dahlan, and Fitriyanisah 2021). Melalui narasi yang sesuai dengan usia, video ini dapat menyampaikan pesan-pesan penting, seperti nilai-nilai kedisiplinan, tanggung jawab, dan kerja sama (Rahmawati et al. 2023). Penggunaan video animasi 3D juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menyajikan situasi kehidupan nyata yang relevan dengan pengalaman siswa (Patta et al. 2022), siswa dapat melihat penerapan teori dalam praktik sehari-hari. Selain itu, video animasi 3D dapat diakses secara fleksibel, memungkinkan siswa untuk belajarkan kapan saja dan di mana saja (Pradana, Abidin, and Adi 2023). Dengan semua keunggulan ini, video animasi 3D menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran dan pengembangan karakter positif siswa. Oleh karena itu, integrasi video animasi 3D dalam kurikulum pendidikan sangat dianjurkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Manfaat peran video animasi 3D sangat besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif. Video animasi ini dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih terbuka dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan (Dewanti and Putra 2022). Gambar visual yang dihadirkan oleh animasi 3D mampu menggambarkan situasi dan konsep dengan lebih jelas, memudahkan anak dalam memahami pesan yang ingin disampaikan (Tuti and Ninawati 2022). Dengan kemampuan untuk menonton video berulang kali sesuai kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing, siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif. Dalam jangka panjang, pendidikan yang mudah diterima ini dapat membantu siswa membentuk pemahaman mendalam tentang pentingnya disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Dengan terus menyampaikan pesan-pesan positif melalui media yang menarik seperti video animasi 3D, diharapkan siswa dapat membangun kebiasaan baik sejak dini dan mempertahankannya hingga dewasa. Selain itu, video animasi 3D juga berfungsi sebagai

bahan referensi yang bermanfaat bagi guru dan orang tua dalam mendidik anak tentang kedisiplinan, baik di sekolah maupun di rumah.

Pembentukan karakter siswa di sekolah dasar sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai Pancasila, yang merupakan landasan ideologi bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk karakter bangsa, di mana setiap sila Pancasila mengandung nilai-nilai karakter yang dapat diinternalisasi oleh siswa (Rachmadtullah et al. 2018). Pelajaran Pancasila sangat erat kaitannya dengan pembentukan karakter positif siswa karena Pancasila sebagai ideologi bangsa Indonesia mengandung nilai-nilai moral dan etika yang fundamental bagi kehidupan bermasyarakat (Akbar et al. 2022). Setiap sila dalam Pancasila mencerminkan karakter yang diharapkan dimiliki oleh setiap warga negara, seperti religiusitas, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan (Nuraini et al. 2023). Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa dapat mengembangkan karakter positif yang sejalan dengan cita-cita bangsa (Tuti and Ninawati 2022).

Penggunaan media pendukung seperti video animasi dalam pembelajaran Pancasila dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan pemahaman siswa. Video animasi menyajikan konten yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih mudah menyerap nilai-nilai Pancasila (Septinaningrum et al. 2022). Selain itu, media ini dapat menggambarkan situasi kehidupan nyata yang relevan dengan nilai-nilai tersebut, sehingga siswa dapat melihat penerapannya dalam konteks sehari-hari (Sabri et al. 2019). Dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif, video animasi tidak hanya membuat pembelajaran Pancasila menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka (Ruma Bay et al. 2022). Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memanfaatkan teknologi dalam mengajarkan Pancasila, agar siswa dapat lebih mudah memahami dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam ideologi bangsa. Dengan cara ini, pendidikan Pancasila dapat lebih efektif dalam membentuk karakter siswa yang baik dan menciptakan generasi penerus yang berakhlak mulia.

Dalam konteks ini, pengembangan video pembelajaran, terutama video animasi, menjadi sangat penting dalam upaya penerapan teknologi pendidikan. Video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual yang menarik, tetapi juga mampu

menggabungkan elemen audio dan visual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa (Purwanti and Haryanto 2024). Menurut Alwi video animasi adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran dengan menyajikan informasi dalam bentuk gambar bergerak yang menarik (Alwi et al. 2024). Fitralova menambahkan bahwa media audio visual ini mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan, yang dapat memperkuat proses kognitif siswa (Fitralova et al. 2024). Dengan menyajikan informasi secara bersamaan melalui kata-kata dan gambar, siswa dapat membangun hubungan pengetahuan yang lebih baik (Eliza et al. 2024). Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran perlu terus dilakukan untuk memaksimalkan potensi teknologi pendidikan dalam membentuk karakter positif siswa dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

#### **D. Kesimpulan**

Hasil analisis *literature review* penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi 3D memiliki peran yang signifikan dalam membangun karakter positif siswa sekolah dasar, karena tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menyajikan materi pembelajaran secara visual dan audio, video animasi membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik, serta mendorong pengembangan karakter seperti disiplin, kreativitas, dan kepedulian sosial. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan pengembang kurikulum untuk secara konsisten mengembangkan dan memanfaatkan video animasi 3D sebagai alat bantu pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi digital perlu dilakukan agar mereka dapat memaksimalkan potensi video animasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga membentuk karakter positif yang bermanfaat bagi kehidupan mereka di masa depan

#### **Daftar Pustaka**

- Ahn, Eunjin, And Hyun Kang. 2018. "Introduction To Systematic Review And Meta-Analysis." *Korean Journal Of Anesthesiology* 71(2):103-12. Doi: 10.4097/Kjae.2018.71.2.103.
- Akbar, Wawan, Irene Bethesda Arintonang, And Rudi Martina. 2022. "Penerapan Media

- Digital Powtoon Dalam Pembelajaran Ppkn Sebagai Metode Pembelajaran Siswa." *Prosiding Pendidikan Dasarendidikan Dasar* 1:67-73. Doi: 10.34007/Ppd.V1i1.172.
- Alwi, Nur Azmi, Fitra Ramadani, Adeweissa Saralee, And Rahmi Hanifah. 2024. "Development Of Indonesian Language Learning Media Based On Animation Video Using Adobe Premiere Pro Application For Fifth Grade Of Elementary Schools." 7(1):1-8.
- Dewanti, Andini, And Adi Putra. 2022. "Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V SD." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 15(2):178-88. Doi: 10.21831/Jpipfip.V15i2.50209.
- Eliza, Risma, Sri Hovipah, Salwa Tasya Nurazizah, Intan Sania Nabila, And Rana Gustian Nugraha. 2024. "Pengembangan Video Animasi 3D Tentang Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(2):1311-21. Doi: 10.29303/Jipp.V9i2.2234.
- Fitralova, Nabila, Ramanata Disurya, Media Pembelajaran, Video Animasi, And Berbasis Saintifik. 2024. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASISS SAINTIFIK BUDAYA SEKITAR KELAS V SEKOLAH." 7:13698-705.
- Habsy, Bakhrudin All, Lino Fitriano, Nailah Aura Sabrina, And Ayunda Laras Mustika. 2023. "Tinjauan Literatur Teori Kognitif Dan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *Tsaqofah* 4(2):751-69. Doi: 10.58578/Tsaqofah.V4i2.2358.
- Irawan, Tia, Taufiqulloh Dahlan, And Fina Fitriani. 2023. "Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 7(01):212-25. Doi: 10.36989/Didaktik.V7i01.738.
- Kemuda, Ni Made Gangga Adnya Ari, And I. Gede Bayu Kartika Yasa. 2024. "Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Video Animasi Berbasis Doratoon." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 5(1):8-16. Doi: 10.37478/Jpm.V5i1.3169.
- Khalaf, Bilal Khalid, And Zuhana Bt Mohammed Zin. 2018. "Traditional And Inquiry-Based Learning Pedagogy: A Systematic Critical Review." *International Journal Of Instruction* 11(4):545-64. Doi: 10.12973/Iji.2018.11434a.
- Khoirun Nisa, Ummi, Veryliana Purnamasari, Joko Sulianto, Universitas PGRI Semarang, Jl Sidodadi Timur No, Kec Semarang Timur, Kota Semarang, And Jawa Tengah. 2023. "Analisis Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN Plamongsari 02." *Journal On Education* 06(01):4091-97.
- Laela Nur Fauziah, Syarip Hidayat, And Asep Nuryadin. 2024. "Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Karakter Tanggung Jawab Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar." *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)* 7(4):618-28. Doi: 10.22460/Collase.V7i4.19528.
- Maielfi, Dini, Yeni Nurpatri, And Zaturrahmi Zaturrahmi. 2024. "Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis Menggunakan Media Video Animasi." *Journal Of Human And Education (JAHE)* 4(4):47-53. Doi: 10.31004/Jh.V4i4.1169.
- Martins, Luiz Eduardo G., And Tony Gorschek. 2016. "Requirements Engineering For Safety-Critical Systems: A Systematic Literature Review." *Information And Software Technology* 75:71-89. Doi: 10.1016/J.Infsof.2016.04.002.
- Mathes, Tim, Pauline Kläßen, And Dawid Pieper. 2017. "Frequency Of Data Extraction Errors And Methods To Increase Data Extraction Quality: A Methodological Review." *BMC Medical Research Methodology* 17(1):1-8. Doi: 10.1186/S12874-017-

0431-4.

- Munn, Zachary, Catalin Tufanaru, And Edoardo Aromataris. 2014. "Data Extraction And Synthesis." *American Journal Of Nursing* 114(7):49-54. Doi: 10.1097/01.NAJ.0000451683.66447.89.
- Muzakki, Hawwin, Restu Yulia Hidayatul Umah, And Khoirul Mudawinun Nisa'. 2021. "Teori Belajar Konstruktivisme Maria Montessori Dan Penerapannya Di Masa Pandemi Covid-19." *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains* 6(1). Doi: 10.21154/Ibriez.V6i2.164.
- Nuraini, Nuraini, Herlina Usman, And Juhana Sakmal. 2023. "Development Of Pancasila And Citizens Animation Video Learning Media-Based Powtoon." *Indonesian Journal Of Learning Education And Counseling* 5(2):146-56.
- Patta, Rahmawati, Siti Raihan, And Rahmawati Amir. 2022. "Pengembangan Video Animasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Media Penguatan Karakter Siswa Kelas Ii Sd Inpres Mawang Kabupaten Gowa." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8(1):624-37. Doi: 10.36989/Didaktik.V8i1.335.
- Popenoe, Rebecca, Ann Langius-Eklöf, Ewa Stenwall, And Anna Jervaeus. 2021. "A Practical Guide To Data Analysis In General Literature Reviews." *Nordic Journal Of Nursing Research* 41(4):175-86. Doi: 10.1177/2057158521991949.
- Pradana, Dian, Zainul Abidin, And Eka Adi. 2020. "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter Untuk Siswa SDLB Tunarungu." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 7(2):96-106. Doi: 10.17977/Um031v7i22020p096.
- Prihantini, Yian Agustin, And Rahmania Sri Untari. 2013. "The Effect Of Video Animation On Learning Achievement Of Pancasila Education In Independent Curriculum [ Pengaruh Video Animasi Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka ]." 1-7.
- Purwanti, Asih, And Haryanto. 2015. "Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran." 2(2):190-200.
- Putri, Suci Rahma;, Raimon; Efendi, And Nurul; Aini. 2023. "Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3(4):5987-98.
- Rachmadtullah, Reza, Nadiroh Nadiroh, Mohamad Syarif Sumantri, And Zulela M. S. 2018. "Development Of Interactive Learning Media On Civic Education Subjects In Elementary School." 43:13-21. Doi: 10.2991/Acec-18.2018.67.
- Rahmadani, R. R., And K. Surbakti. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Iii Di Upt. Sd Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024." *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial, Dan Hukum)* 3:1-8.
- Rahmawati, Atika Dwi, Muhammad Turhan Yani, And Raden Roro Nanik Setyowati. 2023. "Pengembangan Animasi 3d 'Kesuba' Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Nilai Karakter Peserta Didik Kelas IV MI Bahrul Ulum Surabaya." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4(1):325-32. Doi: 10.62775/Edukasia.V4i1.262.
- Rizal, A., Misbahuddin, Burhan, Susalti Nur Arsyad, And Andi Irwandi. 2023. "Penanaman Nilai-Nilai Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sdn Kalukuan Iv Kota Makassar." *JOEAI (Journal Of Education*

- And Instruction*) 6(2):355–63.
- Ruma Bay, Rudolfus, Ratna Purwant, Yonarlianto Tembang, And Umar Yampap. 2022. "Use Of Civics Learning Visual Media To Improve Primary School Student Learning Outcomes." *SHS Web Of Conferences* 149:01046. Doi: 10.1051/Shsconf/202214901046.
- Sabri, Tahmid, Ikhsan Kurniadi, And Soeharto. 2019. "Development Of Interactive Teaching Materials Using Whiteboard Animation For Civic Learning In Elementary School." *EDUCATIO: Journal Of Education* 4(2):125–39.
- Safitri, Desi, And Mohammad Zainuddin. 2024. "Pengembangan Video Animasi Ciri Gotong Royong Pada Profil Pelajar Pancasila." *Jolla Journal Of Language Literature And Arts* 4(3):314–21. Doi: 10.17977/Um064v4i32024p314-321.
- Sahida, Nabila Nur, Siti Rokmanah, And Ahmad Syachruraji. 2023. "Literature Review: Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(3):3491–3503.
- Schmidt, Lena, Babatunde K. Olorisade, Luke A. Mcguinness, James Thomas, And Julian P. T. Higgins. 2021. "Data Extraction Methods For Systematic Review (Semi)Automation: A Living Systematic Review." *F1000Research* 10(401):1–35. Doi: 10.12688/F1000research.51117.1.
- Selcuk, Ayse Adin. 2019. "A Guide For Systematic Reviews: PRISMA." *Turkish Archives Of Otorhinolaryngology* 57(1):57–58. Doi: 10.5152/Tao.2019.4058.
- Septinaningrum, Kama Abdul Hakam, Wawan Setiawan, And Mubiar Agustin. 2022. "Developing Of Augmented Reality Media Containing Grebeg Pancasila For Character Learning In Elementary School." *Ingenierie Des Systemes d'Information* 27(2):243–53. Doi: 10.18280/Isi.270208.
- Thomas, James, And Angela Harden. 2008. "Methods For The Thematic Synthesis Of Qualitative Research In Systematic Reviews." *BMC Medical Research Methodology* 8(45):1–10. Doi: 10.1186/1471-2288-8-45.
- Tuti, Kasyani, And Mimin Ninawati. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Pkn Materi Hak Dan Kewajiban Pada Siswa Kelas IV SD." *Journal Of Elementary School (JOES)* 5(2):298–304. Doi: 10.31539/Joes.V5i2.4303.
- Wann Nurdiana Sari, Wawan Shokib Rondli, Ummi Khoirun Nisa, And Isyti Nihayati. 2023. "Analisis Penerapan Media Video Dalam Pembelajaran Ppkn Di SD Negeri Pulorejo 02." *J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah* 2(2):130–34. Doi: 10.56799/Jceki.V2i2.1348.
- Widiyasanti, Margareta, And Yulia Ayriza. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V." *Jurnal Pendidikan Karakter* 9(1):1–16. Doi: 10.21831/Jpk.V8i1.21489.
- Yuni Selvianovi, Winarto. 2021. "SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW : PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DI SEKOLAH DASAR Yuni Selvianovi Dan Winarto." 11(2).