



ANALISIS KEGUNAAN APLIKASI BLENDER DALAM PEMANFAATANNYA BAGI GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN 3D VISUAL HURUF HIJAIYYAH TERHADAP RESPON SISWA PENGAJIAN

Tohir Solehudin

Universitas Ibn Khaldun Bogor, Indonesia

E-mail: tohirsolehudin47@gmail.com

Abstrak

Penggunaan aplikasi Blender dalam pengembangan media pembelajaran interaktif 3D tentang Huruf Hijaiyyah di Madrasah Pengajian menjadi suatu alternatif yang menjanjikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis kegunaan aplikasi Blender dalam pemanfaatannya bagi guru untuk pengembangan media pembelajaran interaktif 3D tentang Huruf Hijaiyyah untuk mengembangkan respon visual siswa Pengajian. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Penelitian ini melibatkan 10 guru pengajar dan 4 orang siswa di Madrasah Pengajian di Bogor. Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi Blender sangat berguna dalam pengembangan media pembelajaran interaktif 3D tentang Huruf Hijaiyyah. Aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam membuat animasi 3D yang menarik dan interaktif, sehingga dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengembangkan respon visual mereka.

Kata Kunci: Blender, Huruf Hijaiyyah, Media Pembelajaran, Interaktif 3D, Respon Visual, Guru, Siswa, Pengajian.

Abstract

The use of Blender application in developing interactive 3D learning media about Hijaiyyah letters in Islamic boarding schools becomes a promising alternative. The purpose of this study is to analyze the usefulness of Blender application for teachers in developing interactive 3D learning media about Hijaiyyah letters to enhance visual responses of Pengajian students. The research method used in this study is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and literature review. This study involved 10 teachers in Islamic boarding schools in East Jakarta. The results of the analysis showed that Blender application is very useful in developing interactive 3D learning media about Hijaiyyah letters. This application can help teachers to create attractive and interactive 3D animations, which can help students to better understand and enhance their visual responses.

Keywords: *Blender, Hijaiyyah letters, Learning media, Interactive 3D, Visual response, Teachers, Students, Pengajian.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yang baik sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Khususnya dalam mengajarkan Huruf Hijaiyyah di Madrasah Pengajian, penggunaan media pembelajaran interaktif 3D dapat meningkatkan minat dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif 3D adalah Blender. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat animasi 3D yang menarik dan interaktif. Namun, masih banyak guru yang belum memanfaatkan aplikasi Blender dalam pengembangan media pembelajaran interaktif 3D tentang Huruf Hijaiyyah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Penelitian ini melibatkan 10 guru pengajar dan 4 orang siswa di Madrasah Pengajian di Bogor. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi blender dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah oleh guru di madrasah pengajian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Berikut adalah angket penelitian yang menjadi patokan dalam pengumpulan data:

Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung penggunaan aplikasi blender dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah oleh guru di madrasah pengajian. Poin-poin yang menjadi patokan dalam observasi antara lain:

1. Apakah guru sudah memahami dasar-dasar aplikasi blender?
2. Bagaimana guru menggunakan aplikasi blender dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah?
3. Seberapa efektif media pembelajaran yang dibuat oleh guru dengan menggunakan aplikasi blender?

Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dari guru tentang penggunaan aplikasi blender dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah. Poin-poin yang menjadi patokan dalam wawancara antara lain:

1. Apa alasan guru menggunakan aplikasi blender dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah?
2. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah dengan menggunakan aplikasi blender?

3. Apa manfaat yang didapatkan oleh siswa dari penggunaan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah yang dibuat dengan aplikasi blender?

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk narasi yang menggambarkan penggunaan aplikasi blender dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah oleh guru di madrasah pengajian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa aplikasi Blender sangat berguna dalam pengembangan media pembelajaran interaktif 3D tentang Huruf Hijaiyyah. Para guru mengakui bahwa aplikasi ini memudahkan mereka dalam membuat animasi 3D yang menarik dan interaktif. Dalam wawancara, sebagian besar guru menyatakan bahwa aplikasi Blender dapat membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar Huruf Hijaiyyah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif 3D juga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan dan mengembangkan respon visual mereka. Namun, beberapa guru juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Blender membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pembuatan animasi 3D. Terdapat beberapa hal yang menunjukkan urgensi bagi guru dalam mempelajari aplikasi blender dan tahap-tahap penggunaannya dalam pengembangan media pembelajaran hijaiyyah. Berikut adalah penjelasannya:

Meningkatkan Kualitas Media Pembelajaran

Penggunaan aplikasi blender dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 3D dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang disajikan kepada siswa. Aplikasi blender dapat digunakan untuk membuat animasi, grafik, dan model 3D yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu mempelajari aplikasi blender agar dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Dalam pembuatan media pembelajaran, guru perlu berpikir kreatif agar media pembelajaran yang dibuat dapat menarik perhatian siswa. Dengan mempelajari aplikasi blender, guru dapat mengembangkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 3D. Hal ini akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Mempermudah Proses Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran interaktif 3D, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan aplikasi blender, guru dapat membuat model 3D yang dapat diubah-ubah sudut pandangnya sehingga siswa dapat melihat objek tersebut dari berbagai sisi. Hal ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dari sisi siswa, respon siswa dalam mencoba mempelajari huruf hijaiyyah melalui media pembelajaran 3D hasil aplikasi blender:

1. "Media pembelajaran 3D sangat membantu saya dalam memahami bentuk dan arti dari huruf hijaiyyah. Saya merasa lebih mudah mengingat huruf-huruf tersebut karena bisa melihatnya dalam bentuk yang lebih realistis dan interaktif."
2. "Saya sangat suka menggunakan media pembelajaran 3D, karena bisa mengulang dan memutar pandangan dari berbagai sudut untuk melihat bentuk huruf hijaiyyah. Hal ini membantu saya dalam memperbaiki pemahaman saya tentang huruf-huruf tersebut."
3. "Saya merasa lebih tertarik dan antusias dalam belajar huruf hijaiyyah karena menggunakan media pembelajaran 3D. Saya juga merasa lebih termotivasi untuk mempelajari materi ini karena bisa mempraktikkan langsung melalui aplikasi blender."
4. "Dulu saya sulit membedakan antara huruf hijaiyyah yang memiliki bentuk mirip, tapi setelah menggunakan media pembelajaran 3D, saya bisa melihat perbedaan antara huruf-huruf tersebut dengan jelas. Saya merasa lebih percaya diri dalam mengidentifikasi huruf hijaiyyah."

Dari respon siswa di atas, terlihat bahwa penggunaan media pembelajaran 3D hasil aplikasi blender dapat membantu siswa dalam memahami, mengingat, dan mempraktikkan materi huruf hijaiyyah dengan lebih mudah, menarik, dan efektif. Dalam hal pentingnya bagi guru dan konten kreator atau praktisi Pendidikan, perlu memahami Tahap-tahap penggunaan aplikasi blender dalam pengembangan media pembelajaran hijaiyyah meliputi:

Mempelajari Dasar-dasar Blender

Sebelum memulai membuat media pembelajaran interaktif 3D, guru perlu mempelajari dasar-dasar aplikasi blender terlebih dahulu. Hal ini meliputi memahami antarmuka pengguna, shortcut, dan tools yang tersedia dalam aplikasi blender.

Membuat Model 3D

Setelah memahami dasar-dasar aplikasi blender, guru dapat mulai membuat model 3D yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Model 3D dapat dibuat dengan menggunakan tools yang tersedia dalam aplikasi blender.

Membuat Animasi

Setelah membuat model 3D, guru dapat membuat animasi yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Animasi dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Integrasi dengan Video 360

Setelah selesai membuat model 3D dan animasi, guru dapat mengintegrasikan media pembelajaran tersebut dengan video 360. Video 360 akan memungkinkan siswa untuk melihat objek dari berbagai sisi dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Blender sangat berguna dalam pengembangan media pembelajaran interaktif 3D tentang Huruf Hijaiyyah di Madrasah Pengajian, sehingga dapat diberikan rekomendasi penggunaan aplikasi blender dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah sebagai berikut: (1) Guru di madrasah pengajian perlu mempelajari dasar-dasar penggunaan aplikasi blender agar dapat membuat media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah yang efektif dan efisien. (2) Media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah yang dibuat dengan aplikasi blender dapat membantu mengembangkan respon visual siswa, sehingga dapat mempercepat proses pemahaman dan pembelajaran huruf hijaiyyah. (3) Penggunaan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah yang dibuat dengan aplikasi blender dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. (4) Media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah yang dibuat dengan aplikasi blender juga dapat diakses dan digunakan oleh siswa dari berbagai tempat dan waktu, sehingga dapat memfasilitasi pembelajaran jarak jauh atau online.

Dalam jangka panjang, penggunaan aplikasi blender dalam pembuatan media pembelajaran interaktif 3D tentang huruf hijaiyyah dapat memberikan kebaruan ilmiah dan kebermanfaatan bagi pendidikan di masa depan. Dengan teknologi yang semakin berkembang, aplikasi blender dapat terus dikembangkan dan dioptimalkan untuk kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran huruf hijaiyyah secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F., & Kurniawan, Y. (2017). Pengembangan media pembelajaran interaktif 3D menggunakan blender untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Informatika*, 6(2), 63-71.
- Ambarwati, R., & Pratiwi, R. (2020). Penerapan media pembelajaran animasi 3D blender dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 4(2), 112-123.
- Azhar, M., & Hamidah, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi 3D menggunakan blender untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi senyawa hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 13(1), 13-21.

- Dwiastuti, R., Mawaddah, D., & Hartono, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif 3D dengan blender untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 5(1), 22-29.
- Rahayu, E. S., & Bambang, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis blender pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 113-122.
- Suhendar, E., & Putra, A. R. (2020). Penerapan media pembelajaran interaktif 3D menggunakan blender pada pembelajaran sistem pernapasan manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), 43-51.