

107/S/PM-KCBR/PK.03.08/09/AGUSTUS/2023

**VIDEO ANIMASI 2D “EKSPLORASI PROFESI BIDANG TEKNOLOGI”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN PROFESI BIDANG
TEKNOLOGI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia



oleh

Mira Nursolehat

NIM 1908681

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

LEMBAR HAK CIPTA

VIDEO ANIMASI 2D “EKSPLOKASI PROFESI BIDANG TEKNOLOGI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN PROFESI BIDANG TEKNOLOGI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh:

Mira Nursolehat

1908681

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Multimedia
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus di Cibiru

©Mira Nursolehat

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya maupun sebagian, dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya
tanpa izin dari peneliti.

Mira Nursolehat, 2023

*VIDEO ANIMASI 2D “EKSPLOKASI PROFESI BIDANG TEKNOLOGI” SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENGENALAN PROFESI BIDANG TEKNOLOGI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

MIRA NURSOLEHAT

**VIDEO ANIMASI 2D “EKSPLORASI PROFESI BIDANG TEKNOLOGI”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN PROFESI BIDANG
TEKNOLOGI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219860906201

Pembimbing II

Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP. 920171219870811201

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia

Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.

NIP.920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini adalah Mira Nursolehat, Nomor Induk Mahasiswa 1908681, Program Studi Pendidikan Multimedia.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul *“Video Animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” sebagai Media Edukasi Pengenalan Profesi Bidang Teknologi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”* ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,

Mira Nursolehat
NIM. 1908681

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segenap anugerah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul *“Video Animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” sebagai Media Edukasi Pengenalan Profesi Bidang Teknologi pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”*. Penyusunan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Multimedia.

Penyusunan skripsi ini juga didukung oleh berbagai pihak dengan beragam jenis bantuan, oleh karena itu peneliti mengucapkan terima kasih dengan tulus kepada:

1. Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia sekaligus sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dengan memberikan beragam arahan, saran, serta dorongan dengan penuh kesabaran sehingga tersusun skripsi ini.
3. Seluruh dosen program studi S-1 Pendidikan Multimedia, yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada peneliti selama menjalani di program studi ini.
4. Intan Permata Sari, S.St., M.Ds., selaku validator media yang telah memberikan penilaian serta masukan terhadap media penelitian.
5. Yuanita Lusiawati R., S.Pd., sebagai validator materi yang telah membimbing dalam penyusunan materi yang dijabarkan dalam media penelitian.
6. Nela Novianti, S.Pd., sebagai guru SDN Dungusiku I yang telah memberi izin dan bersedia membantu dalam penelitian ini.
7. Segenap keluarga SDN Dungusiku I yang telah memberi izin dan bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.
8. Kedua orang tua, yakni Bapak Asep Ramlan dan Ibu Siti Aisah serta seluruh keluargaku yang telah banyak memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan kesabaran selama proses penyusunan skripsi.

9. Kepada teman seperjuangan yaitu Ajeng Mubdi Pratiwi yang telah menemani dalam menyelesaikan skripsi saya.
10. Seluruh teman-teman Pendidikan Multimedia Angkatan 2019 yang berjuang bersama saling memberi dukungan selama menjalani perkuliahan di Program Studi Pendidikan Multimedia.
11. Semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari adanya banyak kekurangan dalam penelitian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan perkembangan dunia pendidikan Indonesia. Kritik dan saran peneliti harapkan untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti

Mira Nursolehat
NIM. 1908681

**VIDEO ANIMASI 2D “EKSPLORASI PROFESI BIDANG TEKNOLOGI”
SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENGENALAN PROFESI BIDANG
TEKNOLOGI PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Mira Nursolehat

NIM 1908681

ABSTRAK

Kurangnya kesadaran orang tua dan guru yang belum mengenalkan ragam profesi terkini serta belum banyak media edukasi mengenai pengenalan profesi yang berkembang saat ini. Profesi semakin beragam seiring berkembangnya teknologi dan pengetahuan, perkembangan teknologi menciptakan peluang pada kebutuhan profesi baru. Pengetahuan tentang profesi bidang teknologi menjadi dasar dalam pengambilan keputusan peneliti untuk menangani masalah tersebut dengan membuat media edukasi berupa video animasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyajikan informasi yang menarik dan disukai anak. Tujuan penelitian ini yakni mengembangkan variasi media dari penelitian sebelumnya serta mendapatkan hasil uji coba media nya. Metode penelitian yang digunakan adalah D&D (*Design and Development*) dengan desain penelitian N.J. Manson yang terdiri dari 5 tahapan yaitu kesadaran terhadap masalah, saran, pengembangan, evaluasi, dan kesimpulan. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Dungusiku I yang berjumlah 23 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media edukasi berupa video animasi serta telah melalui tahap validasi ahli dan uji coba respon siswa dengan skor aspek media mendapatkan 86%, aspek materi mendapatkan 93,63%, dan menghasilkan respon positif dengan hasil uji coba respon siswa mendapatkan 88,96%. Kesimpulan yang diperoleh adalah media video animasi sudah layak digunakan dan berhasil mengedukasi pengenalan profesi bidang teknologi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Profesi, Video Animasi, Media Edukasi, Siswa

**2D ANIMATION VIDEO "EKSPLORASI PROFESI BIDANG TEKNOLOGI"
AS AN EDUCATIONAL MEDIA FOR INTRODUCING PROFESSIONS IN
THE FIELD OF TECHNOLOGY TO 4TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL
STUDENTS**

Mira Nursolehat
NIM. 1908681

ABSTRACT

There is a lack of awareness among parents and teachers who have not introduced the latest variety of professions, and there are not many educational media about the introduction of professions that are currently developing. Professions are becoming increasingly diverse as technology and knowledge develop. Technological developments create opportunities for new professional needs. Knowledge of the profession's field of technology is the basis for researchers' decision-making to deal with this problem by creating educational media in the form of animated videos that can be used to present information that is interesting and liked by children. The purpose of this research is to develop media variations from previous research and get the results of media testing. The research method used is D&D (Design and Development) with research design by N.J. Manson, which consists of 5 stages: awareness of problems, suggestions, development, evaluation, and conclusions. The population and sample used in this study were 4th grade students of SDN Dungusiku I, totaling 23 students. The results of the research include educational media in the form of animated videos and have gone through the expert validation stage and student response testing, with media aspect scores getting 86%, material aspects getting 93.63%, and producing positive responses with the results of student response testing getting 88.96%. The conclusion obtained is that the animation video medium is feasible to use and successfully introduces professions in the field of technology to 4th grade elementary school students.

Keyword: Professions, Animation Videos, Educational Media, Students

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Video Animasi	6
2.2. Media Edukasi	7
2.3. Profesi	8
2.4. Perkembangan Anak	11
2.5. Prinsip Animasi.....	14
2.6. Unsur Desain Grafis.....	16
2.7. <i>Flat Design</i>	18
2.8. Penelitian Terdahulu	19
2.9. Posisi Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1. Desain Penelitian	23
3.2. Partisipan Penelitian.....	25
3.3. Populasi dan Sampel.....	25
3.4. Waktu dan Tempat Penelitian.....	25

3.5. Instrumen Penelitian	26
3.6. Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1. Kesadaran Terhadap Masalah (<i>Awareness of Problem</i>)	36
4.2. Pemberian Saran (<i>Suggestion</i>)	36
4.3. Pengembangan Produk (<i>Development</i>).....	37
4.4. Pelaksanaan Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	73
4.5. Menentukan Kesimpulan (<i>Conclusion</i>)	77
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	80
5.1. Kesimpulan	80
5.2. Implikasi	81
5.3. Rekomendasi.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	85
Lampiran 1. Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing	85
Lampiran 2. Lembar Surat Izin Penelitian	88
Lampiran 3. Lembar Surat Balasan Penelitian.....	89
Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara	90
Lampiran 5. Lembar Pernyataan Judgement Instrumen Penilaian Ahli Media	92
Lampiran 6. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Ahli Media	93
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Ahli Media	94
Lampiran 8. Dokumentasi Validasi Media	97
Lampiran 9. Lembar Pernyataan Judgement Instrumen Penilaian Ahli Materi....	98
Lampiran 10. Lembar Persetujuan Menjadi Validator Ahli Materi.....	99
Lampiran 11. Lembar Angket Validasi Ahli Materi	100
Lampiran 12. Lembar Angket untuk Siswa	103
Lampiran 13. Hasil Penilaian Uji Coba Respon Siswa.....	115
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba Respon Siswa.....	116

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu.....	19
Tabel 3. 1 Kisi-kisi instrumen kriteria Walker & Hess.....	26
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrumen validasi media.....	27
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen validasi materi	29
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen uji coba siswa	31
Tabel 3. 5 Kategori penilaian skala Likert untuk validasi ahli	34
Tabel 3. 6 Kategori penilaian skala Likert untuk hasil uji coba siswa.....	35
Tabel 3. 7 Kategori penilaian kelayakan.....	35
Tabel 4. 1 Naskah dan storyline	38
Tabel 4. 2 Desain karakter	48
Tabel 4. 3 Pembuatan aset.....	54
Tabel 4. 4 Proses pergerakan animasi	61
Tabel 4. 5 Naskah <i>voice over</i>	67
Tabel 4. 6 Hasil video animasi.....	70
Tabel 4. 7 Hasil validasi media	74
Tabel 4. 8 Hasil validasi materi.....	74
Tabel 4. 9 Hasil uji coba siswa.....	75
Tabel 4. 10 Hasil perbaikan media.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Palet warna karakter Bara	44
Gambar 4. 2 Palet warna stan profesi Ahli Robotika.....	45
Gambar 4. 3 Palet warna stan profesi Desainer Grafis	45
Gambar 4. 4 Palet warna stan profesi Gamers Profesional.....	45
Gambar 4. 5 Palet warna stan profesi Konten Kreator.....	45
Gambar 4. 6 Tampilan font <i>Lasting Sketch</i>	46
Gambar 4. 7 Tampilan font <i>Century Gothic Bold</i>	46
Gambar 4. 8 Tampilan font <i>Futura Md BT Bold</i>	47
Gambar 4. 9 <i>Storyboard</i>	53
Gambar 4. 10 Tahap <i>editing</i>	69
Gambar 4. 11 Tahap <i>rendering</i>	70

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Posisi Penelitian.....	22
-----------------------------------	----