

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Upaya untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yakni melalui pendidikan (Novelia & Hazizah, 2020). Menurut Sabani (2019) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah pengaruh orang dewasa terhadap orang yang belum dewasa, dalam hal ini pendidikan yang diberikan guru kepada anak untuk menunjang perkembangannya. Berdasarkan pengertian ini, pendidikan menyesuaikan anak untuk menjadi orang dewasa dengan bantuan dari orang lain atau guru dalam belajar dan melakukan tugas perkembangan yang sesuai agar mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Oleh karena itu, sebagai orang tua dan guru harus mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan anak untuk menyelesaikan tugas perkembangan anak sesuai dengan usianya.

Anak-anak berusia enam hingga dua belas tahun mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Usia ini merupakan usia anak sekolah dasar. Anak yang memasuki sekolah dasar dibagi menjadi dua kelompok menurut perkembangannya yaitu masa anak-anak awal pada saat usia 6-9 tahun dan masa anak-anak akhir 10-12 tahun (Rahmi & Hijriati, 2021). Menurut Charlotte Buhler terdapat lima tahap perkembangan anak, usia 9-12 tahun termasuk tahap anak belajar mencoba, bereksperimen dan bereksplorasi yang dirangsang oleh dorongan-dorongan menyelidik serta rasa ingin tahu yang besar (Setiyaningrum, 2017). Menurut Piaget mengenai perkembangan kognitif anak usia 7-11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkrit (Trimansyah, 2020). Perkembangan kognitif seseorang yang memasuki fase operasional konkrit, yang berarti mereka lebih membutuhkan sesuatu yang konkrit untuk memahami konsep abstrak (Augustianingrum & Padmasari, 2020). Berdasarkan karakteristik tersebut, usia 9-10 tahun atau siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas IV termasuk dalam usia memasuki masa anak-anak akhir sehingga guru harus mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman konkrit dengan adanya stimulasi atau upaya lain yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Sekolah merupakan salah satu upaya untuk memenuhi perkembangan anak. Melalui sekolah, harapan dari orang tua menginginkan anaknya sukses dan mencapai cita-citanya. Cita-cita adalah sebuah harapan yang ingin dicapai seseorang di masa depannya. Pengetahuan profesi membantu anak menentukan cita-cita berdasarkan keinginan dan pengetahuan yang diperolehnya.

Peneliti melakukan wawancara mengenai profesi pada salah satu guru pengajar sekolah dasar yaitu Ibu Nela Novianti, S.Pd. sebagai pengajar SDN Dungusiku I mengatakan bahwa anak-anak sekarang tidak hanya menyebutkan guru, polisi, atau profesi lain yang mereka lihat di lingkungan, namun sudah berkembang mengikuti zamannya seperti menjadi youtuber, selebgram, bahkan artis. Mengenalkan profesi yang tren bisa memberi pengetahuan baru untuk anak. Beliau mengungkapkan belum pernah mengenalkan profesi yang sedang tren atau berkembang seperti itu dan menyadari semakin berkembangnya zaman bisa saja di zaman mereka nanti profesi itu masih ada dan makin berkembang. Jika untuk menumbuhkan minat anak, mengenalkan profesi seperti dokter atau profesi umum sudah biasa untuk mereka, maka mengenalkan profesi terkini menjadi hal baru untuk anak. Selain itu, pengenalan profesi terdapat dalam kurikulum 2013 di kelas IV pada tema 4 Berbagai Pekerjaan dengan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan. Sehingga produk ini dapat digunakan sebagai sarana yang akan membantu siswa untuk mengedukasi pengenalan profesi yang ditujukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Berkembangnya teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, guru dimotivasi untuk meningkatkan kemampuan profesional mereka dengan menggabungkan pengetahuan konten, pedagogi, dan teknologi, yang kini dikenal sebagai *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*. Oktariana E., & Yudha, C. B. (2022) menyatakan bahwa TPACK adalah kerangka pembelajaran yang menggabungkan pengetahuan teknologi, pengetahuan konten dan pedagogik untuk tujuan pembelajaran dan pengajaran tertentu. Berdasarkan pemahaman ini, pendidik harus memanfaatkan teknologi dengan cara yang tepat, menarik, dan tentunya bermanfaat untuk membantu pendidik seperti video animasi 2D.

Teknologi yang kini terus berkembang menimbulkan kebutuhan akan profesi baru. Penting bagi siswa sekolah dasar untuk mengetahui dan memahami tren terbaru dalam dunia profesi untuk memberikan arahan yang relevan dalam

menghadapi tantangan masa depan. Siswa sekolah dasar harus didorong untuk tidak hanya mengenal lingkungan di sekitar mereka dan menemukan hal-hal baru tentang diri mereka sendiri. Menurut Siregar et al., (2020) mengatakan semakin banyak anak memiliki pengetahuan terhadap ragam profesi, semakin banyak pula kesempatan anak untuk menemukan potensi dirinya untuk digunakan di masa depan. Berdasarkan fenomena tersebut perlu adanya sarana berupa media edukasi untuk mengenal ragam profesi agar dapat mengetahui peran dari profesi yang sedang berkembang saat ini khususnya bidang teknologi.

Video animasi merupakan salah satu media edukasi yang efektif dalam penyajian informasi kepada siswa. Berbeda dengan bentuk media video lainnya, media video animasi memiliki banyak elemen yang dapat dengan mudah menarik perhatian anak. Unsur-unsur tersebut antara lain gambar bergerak, karakter yang menarik perhatian, suara guru yang membimbing anak untuk menyelesaikan kegiatan dan warna yang menarik. Selain itu Menurut Kusumawati (2022), penggunaan media audio visual berbasis video adalah cara yang efektif bagi guru dan pendidik untuk menarik perhatian siswa terhadap semangat belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, pemanfaatan media video animasi sebagai media edukasi pengenalan profesi pada anak sekolah dasar dapat membantu anak dalam pemahaman pengenalan profesi terkini yang dikemas dengan menarik dan dapat memotivasi semangat belajar anak.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh Putro et al., pada tahun 2022 dengan judul “*Animasi Media Pengenalan Profesi Untuk Siswa TK Muslimin Surakarta*”. Dimana dalam penelitian nya mengembangkan media animasi pengenalan profesi yang digunakan dalam pembelajaran anak-anak di TK Muslimin Surakarta. Penelitian ini dibuat menggunakan metode pengembangan sistem dengan metode MDLC (*Multimedia Development Live Cycle*). Hasil penelitiannya yakni bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis animasi bermanfaat bagi anak karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Maka untuk itu, peneliti melakukan penelitian menggunakan subjek, penggunaan metode dan konten yang berbeda dari penelitian serupa sebelumnya untuk menghasilkan penelitian baru dengan ruang lingkup yang berbeda.

Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka selanjutnya peneliti menerangkan model penanganan yang digunakan untuk menangani masalah tersebut berupa video animasi 2D yang berjudul “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” sebagai media edukasi pengenalan profesi bidang teknologi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan penelitian di SDN Dungusiku I. Sekolah tersebut dipilih sebab kurangnya media mengenalkan profesi terkini dalam bidang teknologi dan sebagai upaya untuk memenuhi kebutuhan perkembangan usia 9-10 tahun dengan mengedukasi pengenalan profesi bidang teknologi yang ditujukan pada siswa kelas IV SDN Dungusiku I.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, berikut adalah rumusan masalah penelitian ini.

1. Bagaimana merancang video animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” sebagai media edukasi pengenalan profesi bidang teknologi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil uji coba terhadap penggunaan video animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” dalam memberikan edukasi pengenalan profesi bidang teknologi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, berikut adalah tujuan penelitian ini.

1. Mengetahui proses rancangan video animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” sebagai media edukasi pengenalan profesi bidang teknologi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mengetahui hasil uji coba terhadap penggunaan video animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” dalam memberikan edukasi pengenalan profesi bidang teknologi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sarana untuk menambah pengetahuan dan bukti bahwa peneliti telah membantu memperkenalkan profesi bidang teknologi dengan menggunakan media edukasi berupa video animasi untuk siswa sekolah dasar.

2. Bagi Pengajar dan Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait dengan pengetahuan mengenal profesi bidang teknologi yang berkembang saat ini.

3. Bagi Institusi

Menjadi sumber referensi melalui video animasi 2 dimensi serta menyediakan media edukasi untuk mengenalkan profesi bidang teknologi untuk siswa sekolah dasar.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penelitian skripsi didasarkan pada Pedoman Penelitian karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini akan menjabarkan tentang (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat penelitian, dan (5) struktur organisasi penelitian skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka

Bab ini menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, yang relevan untuk menjelaskan variabel-variabel yang diteliti, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik ini.

BAB III: Metode Penelitian

Bab ini akan menjelaskan penggunaan metode penelitian D&D (Design and Development). Pengumpulan data melalui angket dan uji kelayakan oleh para ahli, penentuan instrumen penelitian, dan penerapan teknik analisis data yang sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan.

BAB IV: Hasil Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini akan menyampaikan tentang konsep dan proses perancangan media yang dikaitkan dengan tinjauan pustaka dan menjawab rumusan masalah.

BAB V: Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Hasil penelitian diuraikan di sini, serta implikasi dan rekomendasi yang dibuat berdasarkan penelitian ini.