

# **Animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” sebagai Media Edukasi Pengenalan Profesi pada Siswa Sekolah Dasar**

Mira Nursolehat<sup>1</sup>, Dian Rinjani<sup>2</sup>, Ayung Candra Padmasari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Multimedia, Kampus UPI di Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia  
e-mail: <sup>1</sup>mira.ns19@upi.edu, <sup>2</sup>dianrinjani@upi.edu, <sup>3</sup>ayungcandara@upi.edu

## **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. 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. Hasil dari penelitian ini berdasarkan tahap validasi para ahli dan uji coba respon siswa dengan skor aspek media mendapatkan 86%, aspek materi mendapatkan 93,63%, dan 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 "Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi" as an Educational Media for Introduction to Professions for Elementary School Students***

### ***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. Knowledge of the professions, the field 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. The results of the research based on 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 media 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, Student*

## **Pendahuluan**

Upaya untuk memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan yakni melalui pendidikan (Novelia & Hazizah, 2020). Anak-anak berusia enam hingga dua belas tahun atau usia anak sekolah dasar mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Seiring berkembangnya

usia anak, anak perlu diberi pengetahuan mengenai profesi untuk membantu anak menentukan cita-cita berdasarkan keinginan dan pengetahuan yang diperolehnya.

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. Menurut Siregar et al., (2020) mengungkapkan 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 profesi agar dapat mengetahui peran dari profesi yang sedang berkembang saat ini.

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. Sehingga media video animasi sebagai media edukasi pengenalan profesi pada anak sekolah dasar dapat dimanfaatkan untuk membantu anak dalam pemahaman pengenalan profesi terkini yang dikemas dengan menarik dan dapat memotivasi semangat belajar anak.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Nela Novianti, S.Pd. yang merupakan salah satu pengajar SDN Dungusiku 1 mengungkapkan bahwa mengenalkan profesi yang tren bisa memberi pengetahuan baru untuk anak. Beliau mengungkapkan belum pernah mengenalkan profesi yang sedang tren atau berkembang sekarang ini. Selain itu, pengenalan profesi terdapat dalam kurikulum 2013 di kelas IV pada tema 4 Berbagai Pekerjaan dengan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan. Sehingga peneliti perlu merancang produk ini agar dapat digunakan sebagai media edukasi pengenalan profesi yang ditujukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar serta mendapatkan hasil uji coba pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

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 penelitiannya mengembangkan media animasi pengenalan profesi yang digunakan dalam pembelajaran anak-anak di TK Muslimin Surakarta 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, tujuan penelitian ini yakni mengetahui proses rancangan produk dan mengetahui hasil uji coba terhadap penggunaan animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” dalam memberikan edukasi pengenalan profesi pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana memperkenalkan profesi bidang teknologi dengan menggunakan media edukasi berupa video animasi untuk siswa sekolah dasar.

## **Pembahasan**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian *Design and Development (D&D)* dengan model N.J. Manson. Menurut Rusdi (2018) model ini memiliki beberapa tahapan yaitu berawal dari menyadari bahwa adanya masalah pengembangan (*Awareness of Problem*), memberi saran (*Suggestion*), mengembangkan produk (*Development*), melakukan evaluasi (*Evaluation*), dan menyimpulkan (*Conclusion*).

### **Kesadaran Terhadap Masalah (*Awareness of Problem*)**

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti menyadari bahwa anak belum banyak mengenal ragam profesi yang sedang berkembang saat ini dan kurangnya media pengenalan profesi. Menurut penelitian mengenai tingkat pengetahuan anak dalam mengenal ragam profesi oleh Setyadi (2019) bahwa dari 74 siswa yang diidentifikasi, terdapat 5 jenis profesi yang disebut siswa terdiri dari dokter, masinis, guru, tentara, dan polisi. Selain itu, pengenalan profesi terdapat dalam kurikulum 2013 di kelas IV pada tema 4 Berbagai Pekerjaan dengan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan. Beberapa studi literatur terkait profesi yakni memberi pengetahuan dan memberi motivasi semangat belajar anak.

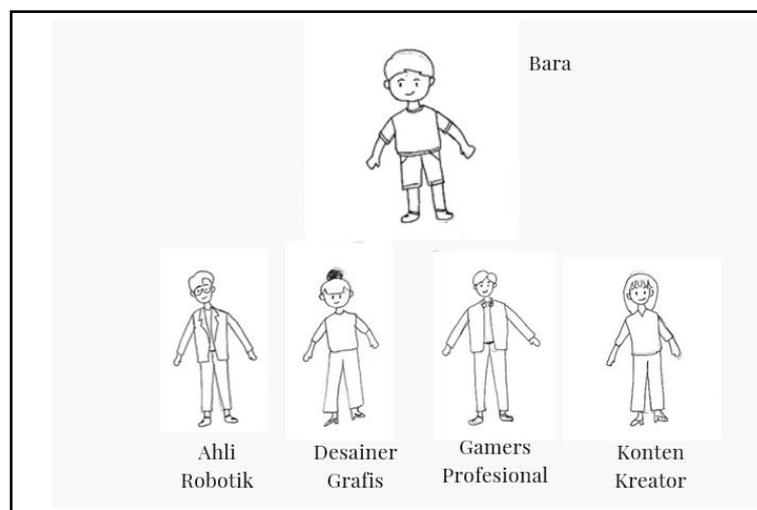
### **Pemberian Saran (*Suggestion*)**

Pada tahap *suggestion* ini, pengetahuan tentang profesi bidang teknologi menjadi dasar dalam pengambilan keputusan peneliti untuk menangani masalah yang ditemui dengan membuat media video animasi untuk mengedukasi siswa sekolah dasar mengenal profesi bidang teknologi. Penggunaan media video animasi dalam proses belajar mengajar anak dapat menjadi sarana yang tepat untuk menyampaikan materi pendidikan yang akan dijelaskan kepada anak, penggunaan media video animasi tidak hanya meningkatkan satu kecerdasan, tetapi juga banyak kecerdasan, seperti kecerdasan bahasa yang dapat meningkatkan kosa kata dan kecerdasan pengetahuan kognitif yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak (Novelia & Hazizah, 2020).

Konten yang dibuat pada media ini mengenai profesi bidang teknologi. Profesi adalah bidang pekerjaan yang memerlukan keahlian dan keterampilan yang harus dimiliki pelaku untuk menjalankan suatu pekerjaannya. Pada penelitian ini, profesi yang dikenalkan bidang teknologi terdiri dari ahli robotika, desainer grafis, gamers profesional dan konten kreator.

## Pengembangan Produk (*Development*)

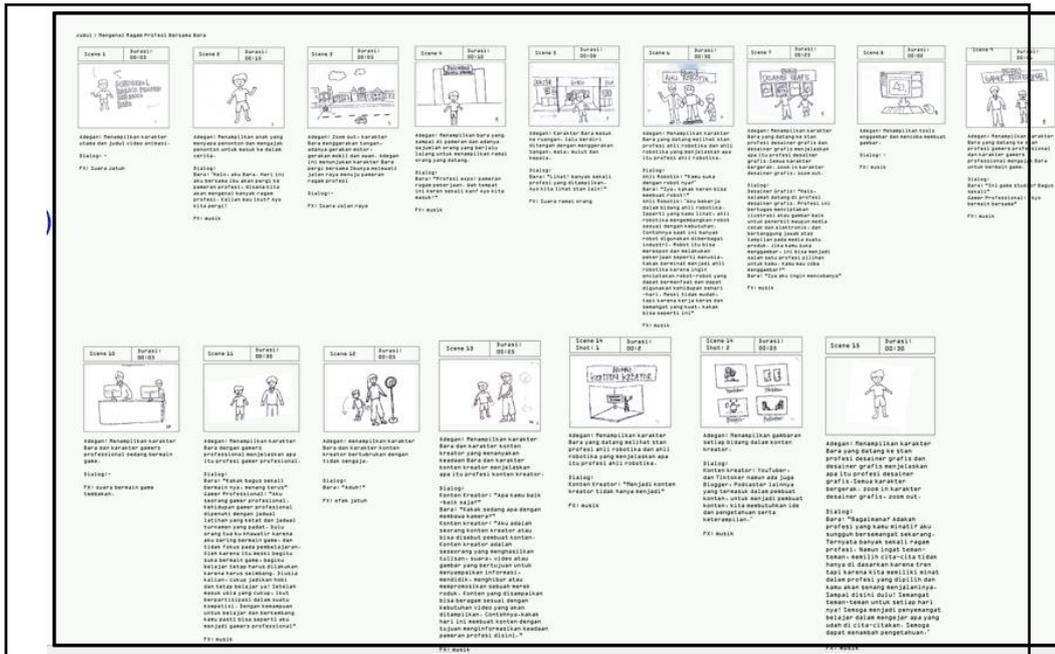
Pengembangan produk melalui 3 tahapan, terdiri dari pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi ini, peneliti mempersiapkan data beserta elemen desain yang berkaitan dengan pembuatan video animasi, seperti melakukan riset terkait materi serta melakukan pembuatan naskah dan *storyline*, desain karakter, *storyboard* dan penentuan konsep visual termasuk ide tentang warna, tipografi, dan ilustrasi. Konsep gaya ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan animasi ini yaitu konsep *flat design*. *Flat design* adalah gaya desain yang menonjolkan elemen minimalis dua dimensi dengan kombinasi warna cerah dan kontras (Sari et al, 2022). Sehingga video animasi 2D yang dibuat menggunakan *flat design*. Berikut ini Gambar 1 mengenai desain karakter yang digunakan dalam video animasi 2D ini.



Gambar 1. Desain Karakter

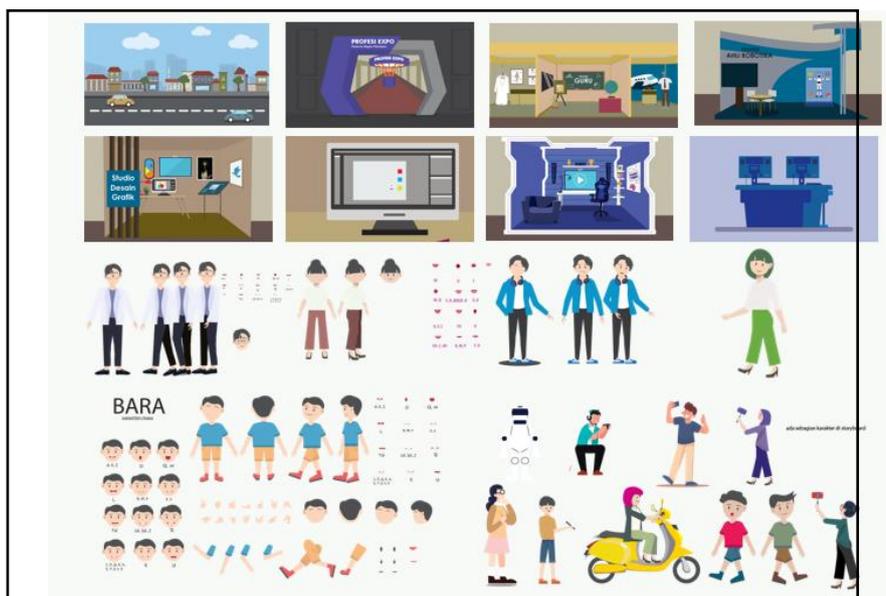
Berdasarkan Gambar 1 terdapat 5 karakter pada animasi 2D ini, pada karakter utama yang digunakan bernama Bara. Bara digambarkan sebagai anak laki-laki yang berusia 10 tahun yang memiliki semangat dan rasa ingin tahu yang tinggi. Bara merupakan karakter yang akan mengajak penonton untuk mengenal profesi di sebuah pameran yang dapat menambah pengetahuannya tentang profesi terkini dibidang teknologi. Karakter pada ahli robotika dibentuk dengan ciri memakai kacamata dengan penampilan yang rapi. Ahli robotik merupakan karakter dewasa yang memiliki semangat belajar dan berusaha untuk menggapai cita-citanya. Karakter desainer grafis dibentuk dengan ciri rambut yang diikat dan cara berpakaian yang santai. Karakter dewasa perempuan yang memiliki sifat pekerja keras. Karakter *gamers* profesional dibentuk dengan ciri memakai *headphone* dan penampilan yang santai. Terakhir, konten kreator dibentuk dengan ciri berpenampilan yang santai, karakter dewasa yang ceroboh dan memiliki sifat ceria.

Pembuatan *storyboard* digunakan agar dapat membantu peneliti dalam proses produksi animasi 2D, pada gambar 2 ini akan menampilkan *storyboard* animasi 2D ini.



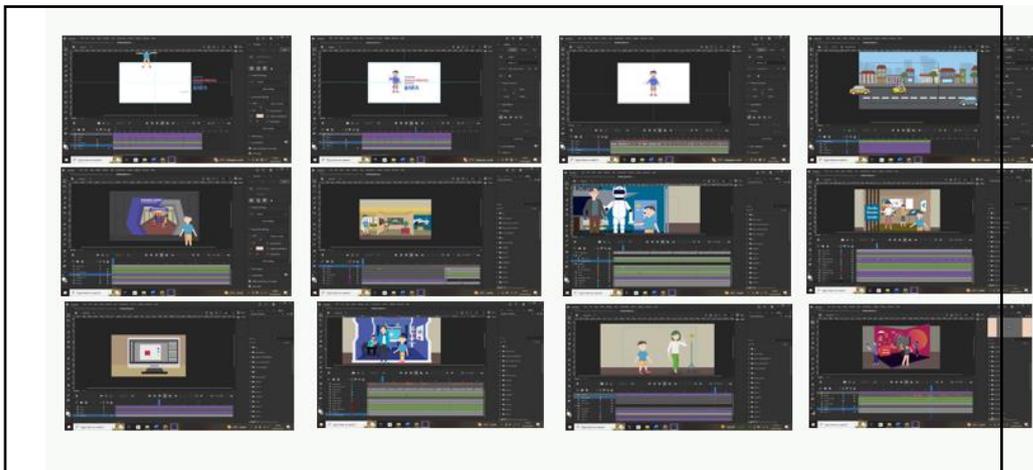
Gambar 2. Storyboard

Tahap selanjutnya adalah membuat aset menggunakan *software* Adobe Illustrator 2021, dengan menggunakan *pen tool* dan *shape tool*, tahap ini membuat aset karakter dan *background* berdasarkan konsep visual yang sudah ditentukan pada tahap pra produksi. Setelah pembuatan aset selesai, tahap animasi dilakukan menggunakan *software* Adobe Animate 2021 menggunakan *bone tool* dan *classic tween* untuk penganimasian. Setelah itu, pengisian suara untuk mengisi suara karakter (*voice over*) dalam video animasi menggunakan *software* Adobe Premiere Pro 2021 dengan *cut* dan *drag* untuk melanjutkan tahap pasca-produksi, yang mencakup *editing*, *rendering* dan mendapatkan hasil video animasi. Pada Gambar 2 ini hasil aset yang sudah dibuat. Pada gambar 3 ini hasil asetnya.



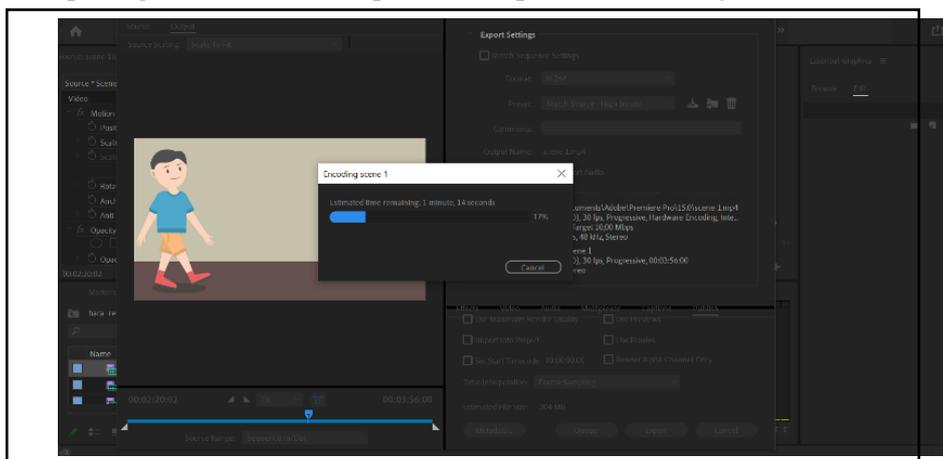
Gambar 3. Pembuatan aset

Masuk ke tahap penganimasian menggunakan *bone tools* dan *classic tween*, pada gambar 4 ini proses *animating*.



Gambar 3. Pembuatan aset

Animasi yang sudah dibuat peradegan digabungkan yang menghasilkan animasi dengan durasi 4 menit 49 detik, pada gambar 4 ini merupakan saat proses *rendering* video animasi.



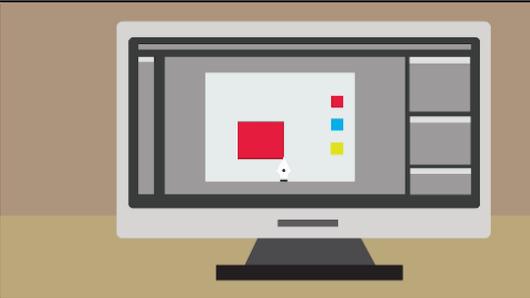
Gambar 4. Tahap *rendering*

Setelah *rendering* selesai, berikut ini dalam Tabel 1 hasil video animasi yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 1. Hasil video animasi 2D

Scene	Gambar	Durasi
1		00:00:00-00:00:04:00

Scene	Gambar	Durasi
2	 <p data-bbox="730 528 783 551">Hari Indu</p>	00:00:04:01-00:00:19:05
3		00:00:19:06-00:00:23:21
4	 <p data-bbox="715 1126 794 1149">Profesi Expo</p>	00:00:22:22-00:00:34:22
5	 <p data-bbox="619 1424 887 1447">Lihat! banyak sekali profesi yang ditampilkan.</p>	00:00:34:23-00:00:42:22
6	 <p data-bbox="491 1688 624 1711">Ahi Robotika</p> <p data-bbox="628 1722 871 1744">.. Aku bekerja dalam bidang ahli robotika.</p>	00:00:42:23-00:01:23:20
7	 <p data-bbox="491 1989 639 2011">Desainer Grafis</p> <p data-bbox="587 2022 916 2045">Profesi ini bertugas menciptakan ilustrasi atau gambar</p>	00:01:23:21-00:01:47:10

Scene	Gambar	Durasi
8		00:01:47:11-00:01:52:12
9		00:01:52:13-00:01:57:27
10		00:01:57:28-00:02:00:25
11	 <p data-bbox="488 1391 692 1420"><b>Gamers Profesional</b></p> <p data-bbox="655 1424 847 1442">Aku seorang gamer profesional.</p>	00:02:00:26-00:02:39:00
12		00:02:39:01-00:02:42:00
13	 <p data-bbox="488 1989 644 2018"><b>Konten Kreator</b></p> <p data-bbox="647 2022 858 2040">Aku adalah seorang konten kreator</p>	00:02:42:01-00:03:25:15

Scene	Gambar	Durasi
14	 <p>Menjadi konten kreator tidak hanya menjadi</p>	00:03:25:16- 00:03:43:15
15	 <p>dalam mengejar apa yang sudah di cita-citakan.</p>	00:03:43:16- 00:04:20:00
16	<p>Special Thanks to Dian Rinjani, S.Pd., M.Ps. Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T</p> <p>Editor Animator Mira Nursolehaf</p> <p>Voice Over Bara Bimbim Maulana Ahli Robotik Lulhi Nur Fadhillah Desainer Grafis Milha Mediana Iskandar</p>	00:04:20:00- 00:04:49:00

### Pelaksanaan Evaluasi (Evaluation)

Setelah produk selesai, produk ini akan digunakan untuk menguji dan memvalidasi solusi yang diusulkan serta mendapatkan masukan untuk perbaikan lebih lanjut. Solusi yang dikembangkan dievaluasi dan diuji untuk memastikan bahwa media memenuhi tujuan yang telah ditetapkan. Instrumen yang dikembangkan mengacu pada buku Arsyad (2016) terdapat kriteria oleh Walker & Hess. Berikut ini kriteria Walker & Hess dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Walker & Hess

No.	Aspek	Indikator
1.	Kualitas isi dan tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ketepatan;</li> <li>b. Kepentingan;</li> <li>c. Kelengkapan;</li> <li>d. Keseimbangan;</li> <li>e. Minat/perhatian;</li> <li>f. Keadilan;</li> <li>g. Kesesuaian dengan situasi siswa.</li> </ul>
2.	Kualitas instruksional	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan kesempatan belajar;</li> <li>b. Memberikan bantuan untuk belajar;</li> <li>c. Kualitas memotivasi;</li> <li>d. Fleksibilitas instruksionalnya;</li> <li>e. Hubungan dengan program pembelajaran lainnya;</li> <li>f. Kualitas sosial interaksi instruksionalnya;</li> </ul>

No.	Aspek	Indikator
		g. Kualitas tes dan penilaian; h. Dapat memberi dampak bagi siswa; i. Dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
3.	Kualitas teknis	a. Keterbacaan; b. Kemudahan menggunakan; c. Kualitas tampilan/tayangan; d. Kualitas penanganan jawaban; e. Kualitas pengelolaan programnya; f. Kualitas pendokumentasiannya.

Media edukasi yang diperoleh dari para ahli dan siswa, dilakukan perhitungan dalam bentuk persentase rata-rata hasil dari setiap lembar validasi menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase skor} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Pada penilaian produk media edukasi pengenalan profesi bidang teknologi ini dihitung menggunakan skala Likert. Pada Tabel 3 ini kategori penilaian kelayakan nya.

Tabel 3. Kategori penilaian kelayakan

Presentse	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

(Sumber: Damayanti et al., 2018)

Validasi penelitian ini melalui validasi media, materi dan uji respon siswa. Pada Tabel 4 ini menjelaskan hasil validasinya.

Tabel 4. Hasil validasi media

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)
Kualitas Isi dan Tujuan	25	21	84,00
Kualitas Instruksional	25	22	88,00
Kualitas Teknis	50	43	86,00
Rata-rata			86,00

Pada hasil uji validasi sebagaimana tertera pada Tabel 4 maka diketahui bahwa besar persentase media pada video animasi ini adalah 86%. Dengan aspek kualitas isi dan tujuan sebesar 84%, kualitas instruksional sebesar 88% dan kualitas teknis sebesar 86%. Sehingga dari ketiga aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi sangat layak untuk digunakan.

Tabel 5. Hasil Validasi materi

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)
Kualitas Isi dan Tujuan	25	23	92
Kualitas Instruksional	30	30	100
Kualitas Teknis	45	40	88,89
Rata-rata			93,63

Pada hasil uji validasi sebagaimana tertera pada Tabel 5 maka diketahui bahwa besar persentase materi pada video animasi ini adalah 93,63%. Dengan aspek kualitas isi dan tujuan sebesar 92%, kualitas instruksional sebesar 100% dan kualitas teknis sebesar 88%. Sehingga dari ketiga aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa materi dalam video animasi sangat layak digunakan.

Tabel 6. Hasil uji coba siswa

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase (%)
Kualitas Isi dan Tujuan	575	509	88,52
Kualitas Instruksional	575	521	90,61
Kualitas Teknis	1150	1009	87,74
Rata-rata			88,96

Pada hasil uji validasi sebagaimana tertera pada Tabel 6 terlihat hasil skor rata-rata video animasi “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” mendapatkan hasil 88,96%. Dengan aspek kualitas isi dan tujuan sebesar 88,52%, kualitas instruksional sebesar 90,61% dan kualitas teknis sebesar 87,74%. Sehingga dari ketiga aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dirancang mendapat respon yang sangat baik dalam mendukung mengenai pengenalan profesi bidang teknologi.

### Menentukan Kesimpulan (Conclusion)

Kesimpulan dari dimulai dari tahap kesadaran terhadap masalah hingga pelaksanaan evaluasi. Sebelum memulai perancangan media video animasi 2D, salah satu pendidik di SDN Dungusiku 1 diwawancarai tentang kondisi siswa nya. Peneliti menemukan masalah dan menawarkan solusi alternatif. Untuk menyelesaikan masalahnya, tahap ini termasuk memperkuat gagasan untuk membuat video animasi 2D.

Tahap pengembangan produk adalah saat peneliti mengubah ide menjadi media edukasi yang sudah direncanakan. Animasi dibuat dalam tiga tahap: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi mencakup riset materi, pembuatan naskah dan *storyline*, pembuatan konsep

visual animasi, pembuatan desain karakter dan pembuatan *storyboard*. Pada tahap produksi, pembuatan aset menggunakan *software* Adobe Illustrator 202, menggerakkan animasi menggunakan *software* Adobe Animate 2021, dan pengisian suara dibuat dan diedit menggunakan *software* Adobe Audition 2021. Tahap pasca-produksi, yang mencakup *editing*, *rendering* menggunakan *software* Adobe Premiere Pro 2021 dan mendapatkan hasil video animasi berdurasi 4 menit 4 detik.

Selanjutnya, peneliti melakukan validasi dengan bantuan ahli media dan ahli materi untuk menentukan apakah media yang dirancang sudah memenuhi syarat untuk dianggap layak. Pada validasi media, media mendapatkan poin skor 86% yang termasuk kategori sangat layak. Pada validasi materi dalam video animasi mendapatkan skor 93,63% yang termasuk kategori sangat layak. Setelah media dan materi divalidasi, selanjutnya respon siswa terhadap media dan materi dalam video animasi yang dibuat, mendapatkan skor 88,96% yang termasuk kategori sangat layak. Setelah itu, peneliti melakukan perbaikan media sesuai dengan saran.

Selain validasi kepada ahli media dan materi, uji coba juga dilakukan kepada siswa kelas IV SDN Dungusiku I yang terdiri dari 23 siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa pada video animasi yang telah dirancang. Pada hasil uji coba siswa video animasi “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” mendapatkan hasil 88,96% yang termasuk kategori sangat baik.

## Kesimpulan

Animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” sebagai media edukasi pengenalan profesi pada anak Sekolah Dasar dilakukan menggunakan metode D&D (*Design and Development*) dengan menggunakan model N.J Manson yang terdiri dari adanya masalah (*Awareness of Problem*) yakni pengetahuan profesi bidang teknologi pada anak sekolah dasar di SDN Dungusiku I. Kemudian memberi saran (*Suggestion*) untuk menyikapi masalah yang ada dengan membuat video animasi sebagai media edukasi, lalu tahap mengembangkan produk (*Development*) untuk merealisasikannya. Tahap selanjutnya melakukan evaluasi (*Evaluation*) berupa validasi ahli media dan ahli materi, lalu melakukan uji coba siswa kelas IV SDN Dungusiku I dan melakukan perbaikan pada video animasi, terakhir menyimpulkan (*Conclusion*).

Video animasi yang telah dirancang mendapatkan kesimpulan bahwa media dan materi dalam video animasi telah divalidasi oleh ahli dan mendapatkan hasil dalam kategori “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media edukasi pengenalan profesi bidang teknologi dengan adanya catatan dan saran. Uji coba pada siswa kelas IV SDN Dungusiku I mendapatkan respon yang “Sangat Baik” pada penggunaannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi sudah berhasil dalam memberikan

edukasi mengenai pengenalan profesi bidang teknologi pada siswa kelas IV sekolah dasar khususnya SDN Dungusiku I.

### **Ucapan Terima Kasih**

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segenap anugerah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan jurnal ini dengan judul “Animasi 2D “Eksplorasi Profesi Bidang Teknologi” sebagai Media Edukasi Pengenalan Profesi pada Siswa Sekolah Dasar”. Ucapan terimakasih diberikan kepada pembimbing dan para ahli yang telah membantu pelaksanaan penelitian serta kepada dosen dan staf Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang telah banyak memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan. Semua pihak yang telah mendukung peneliti dalam penyusunan ini.

## Referensi

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., Rahayu, R. (2018). Kelayakan media pembelajaran fisika berupa buku saku berbasis android pada materi fluida statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63–70.
- Kusumawati, N. (2022). Analisis motivasi belajar berbantuan video animasi pada siswa kelas V SDN 01 Taman. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 31–37.
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan video animasi dalam mengenal dan membaca huruf hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037–1048.
- Putro, D. A. S., Maulindar, J., & Atina, V. (2022). Animasi media pengenalan profesi untuk siswa TK Muslimin Surakarta, *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi*, 516–519.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan* (1st ed.). PT. Raja Grafindo Persada.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Permana, F. C, & Firmansyah, F. H. (2022). Perancangan karakter animasi 2 dimensi "Edia" pada e-module mata pelajaran seni budaya di SMP. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 08(03), 298–308.
- Setyadi, D. (2019). Pengembangan media kartu bergambar untuk meningkatkan pengetahuan profesi bagi anak-anak SD kelas atas. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 33(2), 59–68.
- Siregar, S. M., Utomo, B., & Marlina, L. (2020). Perancangan buku interaktif untuk memperkenalkan ragam profesi sebagai sarana pengembangan minat pelajar usia dini. *Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility*, 3, 2655–3570.