



<http://ijec.ejournal.id>

INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATIONAL COUNSELING

ISSN 2541-2779 (print) || ISSN 2541-2787 (online)

UNIVERSITAS MATHLA'UL ANWAR BANTEN



Research Based Article

Pengembangan Media Bimbingan Karier Animasi *Motion Graphic* Sebagai Layanan Informasi Karier pada Siswa Sekolah Dasar

Muh. Nur Alamsyah¹, Nur Fadhilah Umar², Abdul Saman³

^{1, 2, 3}, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Article History

Received: 03.01.2023
Received in revised form:
17.07.2023
Accepted: 20.07.2023
Available online: 31.07.2023

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MOTION GRAPHIC ANIMATION CAREER GUIDANCE MEDIA AS A CAREER INFORMATION SERVICE FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. This research develops career guidance media based on motion graphic animation as a career information service for elementary school students. The purpose of this research is to find out; 1) the Description of media needs for career guidance, 2) the Career guidance media prototype, and 3) To produce valid and practical motion graphic animation-based career guidance media. This study uses the ADDIE model. The instruments used in this study were angles and interview guidelines. Based on the results of the study show that 1) Students of SD Negeri Bontocinde have a low understanding of careers, so media such as Motion graphic Animation is needed to support the implementation of career information services; 2) Prototype of Motion graphic Animation media consisting of opening, introduction, content, and outro/closing; 3) Assessment of motion graphic animation media was carried out by material experts (score 3.5 very good) and media experts (score 3.9 very good). Assessment by the teacher obtained values from all three aspects, namely usability, feasibility, and accuracy, with a total proportion obtained of 84% with very valid criteria. In conclusion, the level of validity of the Animation Motion graphic media as a career information service is valid for student use, so the media is feasible for extensive testing.

KEYWORDS: *Informasi, Karier, Layanan, Motion graphic*

DOI: 10.30653/001.202372.265



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
© 2023 Muh. Nur Alamsyah, Nurfadhilah Umar, Abdul Saman.

PENDAHULUAN

Sekolah bertindak sebagai lembaga yang memiliki peran dalam pengembangan dan pendampingan peserta didik untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Guru bidang studi bertanggung jawab terhadap pengembangan kognitif, yaitu pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta pengembangan psikomotorik di sekolah. Sementara itu, aspek afektif dan psikomotorik secara lebih luas menjadi

¹ Corresponding author's address: Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar; Jl. Tamalate 1, Tidung, Makassar, Indonesia. Email: nurfadhilahumar@unm.ac.id

tanggungjawab bimbingan dan konseling serta kegiatan ekstrakurikuler sebagai bentuk pengembangan diri yang lebih holistik.

Bimbingan dan konseling tidak hanya berada pada satu jenjang pendidikan, tetapi ada di setiap tahap, mulai dari Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga Perguruan Tinggi. Setiap jenjang pendidikan memiliki *setting* bimbingan dan konseling yang sesuai dengan karakteristiknya sendiri, dan hal ini tercermin dalam standar kemandirian yang berakar dari tugas-tugas perkembangan individu. Dengan adanya bimbingan dan konseling di setiap jenjang, peserta didik dapat mengoptimalkan pengembangan diri mereka sesuai dengan kebutuhan dan potensi yang dimiliki.

Salah satu bentuk implementasi pengembangan diri dalam konteks bimbingan dan konseling adalah melalui bimbingan karier. Menurut Patton & McMahon (Rosita & Irmayanti 2020) terdapat tiga isu fundamental yang menjadi dasar dari pentingnya bimbingan karier di tingkat sekolah dasar. Pertama, perkembangan karier merupakan proses yang melibatkan individu sepanjang kehidupannya. Kemampuan individu dalam menghadapi berbagai tugas perkembangan karier di setiap tahapan usia akan berdampak pada keberhasilan perkembangan karier di tahapan berikutnya. Kedua, sekolah mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan anak, sehingga meningkatkan intensitas pengaruh sekolah melalui penerapan bimbingan karier menjadi sebuah pendekatan yang lebih baik. Ketiga, sekolah merupakan langkah awal dalam perjalanan individu menuju pendidikan, pelatihan, dan pekerjaan berikutnya, sehingga menjadi sangat penting untuk memberikan landasan rasional bagi keberadaan bimbingan karier di sekolah dasar.

Menurut Super (Lidyasari, 2019) karier merupakan rangkaian peran yang dijalankan oleh seorang individu sepanjang hidupnya. Karier berlangsung sepanjang hidup dan mengalami perkembangan sejalan dengan perkembangan individu tersebut. Proses yang melibatkan aspek psikologi, sosiologi, pendidikan, ekonomi, fisik, dan faktor-faktor lain yang saling berinteraksi mempengaruhi karier individu disebut sebagai perkembangan karier. Perkembangan karier ini berlangsung sepanjang hidup dan melibatkan berbagai aspek tersebut. Oleh karena itu, karier tidak muncul secara tiba-tiba, sehingga setiap individu perlu mengeksplorasi kecenderungan karier mereka melalui informasi yang berkaitan dengan karier atau disebut sebagai informasi karier.

Mengenalkan informasi karier sejak dini merupakan keputusan strategis yang bertujuan untuk mempersiapkan generasi yang lebih baik di masa depan. Saat ini, sekolah dasar telah memiliki program bimbingan karier yang formal dan resmi yang harus diimplementasikan. Sekolah dasar, sebagai lembaga pendidikan formal, memiliki tujuan untuk memberikan pembekalan perkembangan optimal kepada setiap individu sesuai dengan kemampuan, minat, dan nilai-nilai sebagai pandangan hidup mereka. Temuan penelitian oleh Mufidah (2019) mendukung hal ini, dimana kesadaran karier dianggap sebagai hal yang penting untuk dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Proses perkembangan karier anak terdiri dari tiga tahap, yaitu kesadaran (sebelum usia 11 tahun), eksplorasi (usia 11-17 tahun), dan persiapan (usia 17 tahun keatas), sebagaimana ditemukan dalam penelitian tersebut.

Kesadaran karier merupakan suatu kondisi di mana individu memulai proses pemahaman diri untuk merencanakan karier yang ingin dicapai dalam jangka waktu tertentu. Rentang usia dari lahir hingga 15 tahun merupakan periode di mana anak-anak mengembangkan potensi, pandangan khas, sikap, minat, dan kebutuhan yang

terpadu dalam citra diri atau konsep diri mereka. Dalam konteks ini, kesadaran karier mencakup fokus pada eksplorasi karier, yaitu pengetahuan tentang berbagai jenis pekerjaan yang ada dalam masyarakat sekitar. Selain itu, juga melibatkan persiapan yang perlu dilakukan untuk mencapai pekerjaan yang sesuai dengan harapan dan aspirasi di masa depan.

Pembahasan mengenai karier tak lepas dari permasalahan-permasalahan yang terkait. Salah satu masalah yang umum terjadi adalah ketidaktahuan individu atau bahkan masyarakat umum mengenai langkah-langkah yang seharusnya diambil dalam konteks karier. Ketidaktahuan ini menjadi sumber permasalahan karier yang dihadapi oleh setiap individu. Secara lebih menyeluruh, kekurangan pengetahuan dan pemahaman tentang tujuan karier dan harapan pekerjaan menjadi pemicu permasalahan dalam karier seseorang. Oleh karena itu, informasi mengenai karier, minimalnya berupa pemahaman tentang cita-cita dan harapan pekerjaan, perlu dianggap sebagai hal yang prinsipil.

Menurut Adi (2021) masih terdapat banyak siswa sekolah dasar yang belum memahami dengan jelas berbagai jenis profesi yang ada. Mayoritas siswa masih belum memiliki pengetahuan yang memadai mengenai ragam profesi yang ada. Penting untuk memperkenalkan siswa pada berbagai jenis profesi sejak dini karena hal ini berhubungan erat dengan pilihan cita-cita siswa. Selain itu, pilihan cita-cita siswa juga terkait dengan minat dan bakat yang perlu dioptimalkan dan diarahkan dengan baik guna mengasah keterampilan dan mewujudkan cita-cita yang diinginkan. Pernyataan (Rohmah, 2018) mendukung hal ini, di mana bimbingan karier di sekolah dasar bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan pribadi dan potensi siswa secara optimal. Selain itu, melalui pemberian informasi mengenai berbagai jenis profesi dan kegiatan masyarakat di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka, siswa sekolah dasar dapat belajar dan mengenal ragam pekerjaan. Dengan memberikan layanan informasi ini, siswa akan termotivasi untuk belajar dan, tentunya, mencapai cita-cita mereka di masa depan. Tidak dapat disangkal bahwa salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah kurangnya cita-cita atau kurangnya prospek masa depan yang jelas.

Menurut Rosita & Irmayanti (2020) berdasarkan teori perkembangan karier oleh Super, individu pada tahap sekolah dasar mengalami periode pertumbuhan karier (*career growth*) yang dimulai dari kelahiran hingga usia 14 tahun. Selama periode perkembangan karier ini, individu dihadapkan pada tugas perkembangan karier yang harus mereka penuhi, yaitu kesadaran karier atau *career awareness*. Kesadaran karier merupakan tahap kematangan karier yang penting bagi anak-anak pada usia sekolah dasar. Dalam konteks ini, kegiatan bimbingan karier di sekolah dasar difokuskan pada pengembangan kesadaran karier, sedangkan di sekolah menengah, fokus kegiatan bimbingan karier kemudian berpindah ke pengembangan karier, eksplorasi, dan perencanaan karier.

Siswa pada tahap akhir usia sekolah dasar berada dalam periode perkembangan kanak-kanak akhir. Menurut Zunker (seperti yang dikutip oleh Rosita & Irmayanti, 2020), pencapaian kesadaran karier (*career awareness*) merupakan tahap kematangan karier yang penting bagi individu, dan hal ini sebaiknya dimulai pada awal tahun sekolah, khususnya pada tingkat pendidikan dasar. Dalam penjelasannya, Zunker menjelaskan bahwa penekanan dalam pengembangan karier siswa di sekolah dasar diletakkan pada beberapa aspek. Pertama, mencapai pemahaman dan kesadaran atas

diri sendiri (*career of self atau self-knowledge*). Kedua, memperoleh pengetahuan mengenai berbagai jenis pekerjaan yang ada di dunia kerja (*knowledge of the diversity of the world of work*). Ketiga, memahami hubungan antara performa di sekolah dengan pilihan karier di masa depan (*the relationship between school performance and career choice option*). Dan yang terakhir, mengembangkan sikap dan perilaku kerja yang positif (*the development of a positive attitude toward work*).

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, melalui Direktorat Pendidikan Dasar, telah menerbitkan buku yang berjudul "Pedoman Bimbingan dan Konseling Siswa di Sekolah Dasar." Dalam pedoman tersebut, dijelaskan bahwa layanan bimbingan di sekolah dasar memiliki tiga komponen utama, yaitu: 1) bimbingan pribadi sosial; 2) bimbingan belajar; dan 3) bimbingan karier. Oleh karena itu, dapat dipastikan bahwa program bimbingan karier secara formal dan sesuai dengan peraturan, harus disediakan sejak usia sekolah dasar (Rohmah, 2018).

Sadar akan pentingnya bimbingan karier di tingkat sekolah dasar, dalam konteks layanan bimbingan dan konseling, tujuannya adalah memberikan rangsangan kepada individu agar dapat lebih mengeksplorasi minat dan bakat mereka. Selain itu, bimbingan karier juga bertujuan untuk memberdayakan individu yang normal dan sehat dalam mengarahkan perjalanan hidup mereka, sehingga mereka dapat mengambil keputusan yang terkait dengan pemilihan, pencapaian, dan pemeliharaan karier untuk mencapai kehidupan yang produktif dan sejahtera. Selain itu, tujuan bimbingan karier juga meliputi menjadi masyarakat yang peduli terhadap kemaslahatan umum, seperti yang dikemukakan oleh Sternberg (Lidyasari, 2019).

Dalam konteks ini, bimbingan karier untuk siswa sekolah dasar menjadi sangat penting untuk diterapkan, terutama di SD Negeri Bontocinde. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan yang ada di SD Negeri Bontocinde, para pendidik juga perlu memiliki keterampilan dalam memilih media dan sumber belajar yang tepat. Oleh karena itu, dalam memberikan wawasan dan pemahaman tentang karier kepada peserta didik, diperlukan media yang menyenangkan, efektif, efisien, dan bermakna. Dengan demikian, peserta didik akan lebih bersemangat dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pelajaran yang berkaitan dengan bimbingan karier tersebut.

Dalam mengembangkan layanan bimbingan dan konseling, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan peluang besar untuk memanfaatkan media yang semakin maju. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah animasi *motion graphic*. Animasi *motion graphic* merupakan bentuk media audio visual yang dirancang dengan baik dan memiliki keunggulan yang sulit ditemukan dalam media lainnya. Kelebihannya terletak pada kemampuannya untuk menggabungkan berbagai jenis media, baik audio maupun visual, sehingga dapat menciptakan layanan bimbingan dan konseling yang menyenangkan, efektif, efisien, dan bermakna.

Pemilihan media animasi *motion graphic* didasarkan pada beberapa alasan. Pertama, anak-anak pada umumnya menyukai film animasi dan senang menggunakan gadget atau *smartphone*. Kedua, media animasi *motion graphic* mampu menyajikan cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar yang mirip dengan film pendek. Ketiga, penggunaan media animasi *motion graphic* sangat sesuai dalam situasi pembelajaran tatap muka saat ini. Dengan demikian, memanfaatkan media animasi *motion graphic* menjadi pilihan yang tepat dalam pengembangan layanan bimbingan dan konseling yang dapat memenuhi kebutuhan peserta didik secara efektif dan menyenangkan.

Animasi *motion graphic* yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling memiliki keunikan visual yang membedakannya dari media lain. Animasi ini disusun dengan menggunakan elemen audio visual yang diatur dalam alur yang berurutan, mirip dengan film pendek, yang menarik minat dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Melalui proses pengemasan cerita tersebut, siswa dapat mempelajari berbagai jenis karier dan pekerjaan. Keunikan ini membedakan animasi *motion graphic* dengan media lain yang digunakan dalam bimbingan dan konseling. Meskipun banyak penelitian yang telah dilakukan dalam pengembangan media layanan bimbingan dan konseling, penelitian ini memiliki keunikan dengan mengembangkan media animasi *motion graphic* yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam memperoleh informasi dan wawasan mengenai karier.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) yang dilakukan pada siswa Sekolah Dasar (SD) dengan menerapkan Model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu Analisis, Rancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Sulistiyowati & Kristanto, 2018). Penelitian dan pengembangan dilakukan selama kurang lebih tiga bulan di SD Negeri Bontocinde, dengan melibatkan 24 peserta didik/siswa dari kelas V.

Pemilihan model ADDIE sebagai model pengembangan dalam penelitian ini didasarkan pada kecocokannya untuk mengembangkan bahan materi layanan bimbingan dan konseling. Hal ini sejalan dengan pendapat (Muna & Wardhana, 2021) yang menyatakan bahwa model ADDIE mudah dipahami dan diterapkan dalam pengembangan materi. Dengan demikian, penggunaan model ADDIE menjadi pilihan yang tepat dalam upaya pengembangan bahan materi layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Sulistiyowati & Kristanto, 2018):



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

A. *Analysis (Analisis)*

Untuk menentukan media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terutama dalam memahami karier, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara terhadap guru dan siswa. Dalam analisis ini, dikumpulkan informasi dari guru dan siswa untuk memahami kebutuhan mereka dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling. Tujuannya adalah untuk menentukan media yang sesuai dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang karier.

B. *Design (Rancangan)*

Setelah menentukan media yang akan dikembangkan, dilakukan pembuatan desain awal menggunakan *storyboard* untuk mempermudah proses pembuatan media tersebut. Selain itu, juga dirancang Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) dan

instrumen evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah semua rancangan telah disiapkan, peneliti akan melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu tahap pengembangan.

C. *Development* (Pengembangan)

Memilih materi yang akan disajikan dalam media dengan memperoleh persetujuan dari ahli materi. Merancang bahan pendukung sebagai pelengkap media utama, yang berisi identifikasi, penggunaan, perawatan media, dan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) untuk penggunaan media sebagai panduan bagi guru. Merancang petunjuk yang diperlukan dalam media untuk membantu siswa dalam penggunaan media tersebut. Produksi media dilakukan sesuai dengan storyboard yang sebelumnya telah dirancang dengan mempertimbangkan materi dan petunjuk yang telah ditetapkan. Selanjutnya, validasi dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu: a) validasi dengan ahli materi; b) validasi dengan ahli media; c) uji coba dengan praktisi dan kelompok kecil.

D. *Implementation* (Implementasi)

Langkah berikutnya adalah tahap implementasi media dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba media animasi *motion graphic* kepada guru/wali kelas untuk mengevaluasi tingkat kepraktisan media tersebut. Selain itu, siswa juga terlibat dalam uji coba untuk mengetahui respons dan ketertarikan siswa saat mereka menerima informasi karier melalui media yang telah dibuat.

E. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi, peneliti akan melakukan revisi dan perubahan pada media berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan. Perbaikan dan perubahan akan disesuaikan dengan saran dari siswa dan guru terkait media animasi *motion graphic* yang telah dibuat. Instrumen penelitian ini meliputi lembar kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data review dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji coba praktisi. Selain itu, juga digunakan lembar wawancara untuk mengajukan pertanyaan kepada guru, siswa, dan kepala sekolah guna mendapatkan informasi dan memahami permasalahan yang terjadi selama proses layanan (Izzaturahma, Mahadewi, & Simamora, 2021).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan data secara lebih mudah dipahami. Data dari angket akan dianalisis dalam beberapa aspek, termasuk validasi ahli materi, validasi ahli media, dan analisis respon guru (Sari, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Media bimbingan karier animasi *motion graphic* yang dikembangkan adalah sebuah video 3D yang menyajikan materi informasi tentang pentingnya menyiapkan karier, berbagai macam profesi dan tugas-tugasnya. Video ini telah disesuaikan dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKPD) siswa Sekolah Dasar, khususnya pada tema 7 yang berkaitan dengan cita-cita. Pengembangan media bimbingan karier animasi *motion graphic* ini telah melalui tahapan penelitian yang sistematis. Berikut hasil

dari pengembangan media bimbingan karier animasi *motion graphic* ini didapatkan dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap Analisis, Rancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

A. Analysis (Analisis)

Hasil analisis kebutuhan media animasi *motion graphic* yang dilakukan peneliti menunjukkan hal-hal berikut: Setelah melakukan wawancara dengan wali kelas 5 SD Negeri Bontocinde mengenai media bimbingan dan konseling yang digunakan di sekolah, ditemukan bahwa belum ada media yang digunakan oleh guru dalam memberikan layanan informasi mengenai karier kepada siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media bimbingan karier animasi *motion graphic* yang dapat digunakan oleh semua guru dalam menyampaikan informasi mengenai karier.

Selanjutnya, berdasarkan wawancara dengan empat orang siswa kelas 5 SD Negeri Bontocinde sebagai narasumber, ditemukan gambaran pentingnya media animasi *motion graphic* dalam menyajikan informasi mengenai karier. Hasil wawancara tersebut mengungkapkan hal-hal berikut: 1) Siswa dengan inisial MRF mengatakan bahwa ia belum mengetahui cita-citanya dan belum pernah mendapatkan informasi karier di kelas; 2) Siswa dengan inisial MK bercita-cita menjadi seorang guru; 3) Siswa dengan inisial NH juga mengaku belum mengenal berbagai macam profesi, sehingga belum memikirkan karier di masa depan; 4) Siswa dengan inisial F mengungkapkan keinginannya untuk menjadi seorang dokter. Dari wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan kurangnya pemahaman mengenai karier, yang tercermin dari jawaban mereka yang serupa seperti polisi, dokter, tentara, dan guru.

Hasil wawancara yang telah dilakukan mengungkapkan kurangnya pemahaman siswa mengenai karier. Oleh karena itu, dalam pengembangan animasi *motion graphic*, materi yang disajikan harus dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang karier. Dalam hal ini, animasi *motion graphic* menggunakan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai media audio visual, terutama video. Dengan menyajikan visual yang menarik, animasi *motion graphic* dapat membangkitkan minat belajar siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi bimbingan dan konseling, terutama dalam hal karier.

B. Design (Rancangan)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan konsep dan prototipe media animasi *motion graphic* yang sedang dikembangkan. Langkah selanjutnya adalah membuat rancangan garis besar isi media dan *storyboard* animasi *motion graphic*. Rancangan tersebut mencakup naskah media, bentuk visual, grafis, dan audio yang akan digunakan. Dalam pengembangan media animasi *motion graphic* ini, terdapat beberapa aplikasi dan website yang diperlukan sebagai pendukung, antara lain: a) Aplikasi/Website Renderforest, b) Aplikasi CapCut, dan c) Aplikasi YouTube.

C. Development (Pengembangan)

Hasil pengembangan "Animasi *Motion Graphic*" mencakup beberapa bagian, yaitu *opening video*, pengantar, materi layanan, dan penutup.



Gambar 2. Tampilan Opening Video

Opening video menggunakan logo khusus yang telah dibuat oleh peneliti sebagai identitas produk media yang dihasilkan, yaitu Ruang BK.



Gambar 3. Tampilan Pengantar Animasi

Dalam pengantar animasi *motion graphic*, disampaikan serangkaian pertanyaan yang membangkitkan rasa penasaran dan antusiasme siswa untuk menonton video hingga akhir.



Gambar 4. Tampilan Pengantar Isi Materi (1)

Dalam animasi, dijelaskan kepada siswa tujuan dari layanan ini adalah untuk mengenalkan berbagai cita-cita yang ada di dunia ini.



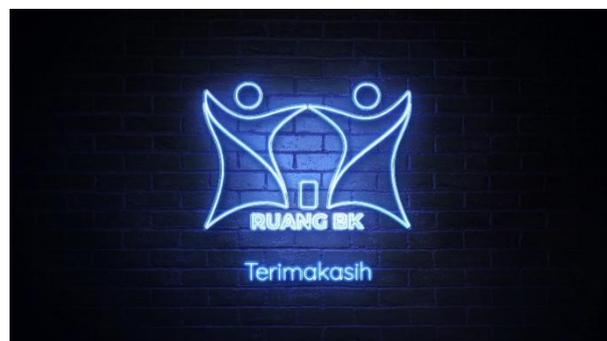
Gambar 5. Tampilan Pengantar Isi Materi (2)

Beberapa *scene* dalam pengantar menyajikan serangkaian pertanyaan yang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis siswa sebelum memasuki bagian materi layanan informasi selanjutnya. Pertanyaan-pertanyaan tersebut antara lain: "Seperti apakah cita-citamu?", "Apa saja profesi yang ada di dunia ini?", dan "Bagaimana cara mewujudkan dan mempersiapkan karier yang diinginkan?".



Gambar 6. Tampilan Profesi Atlet

Kemudian, dalam video animasi ini ditampilkan berbagai macam profesi yang ada di dunia beserta tugas-tugas yang mereka lakukan. Video tersebut diakhiri dengan *outro* sebagai penutup yang berisi ucapan terima kasih kepada siswa karena telah memberikan perhatian dan memperhatikan penayangan video. Berikut adalah tampilan *outro* tersebut:



Gambar 7. Tampilan Akhir Animasi

Di samping itu, disediakan petunjuk penggunaan media agar mempermudah guru dan siswa dalam mengakses animasi *motion graphic*.

Pada tahap pengembangan media animasi *motion graphic* sebagai layanan informasi karier, dilakukan validasi terhadap konten materi dan media oleh dosen

ahli. Validasi ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, kritik yang membangun, serta saran yang akan menjadi dasar untuk merevisi produk awal.

(1) Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi bertujuan untuk memastikan keberkesanan dan relevansi materi yang disajikan dalam animasi *motion graphic* dengan standar kompetensi peserta didik di Sekolah Dasar serta memenuhi kebutuhan calon pengguna. Berikut ini adalah data kuantitatif hasil validasi oleh ahli materi beserta presentasi mengenai kelayakan materi yang telah dilakukan:

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} 100 \%$$

$$P = \frac{42}{48} 100 \%$$

$$P = 87,5 \%$$

Hasil data kualitatif yang diperoleh dari ahli materi berdasarkan saran dan kritik terdiri dari beberapa poin penting, antara lain: a) Menambahkan panduan penggunaan media agar pengguna dapat mengakses dengan lebih mudah; b) Menambahkan profesi-profesi masa depan sebagai bagian dari informasi karier yang relevan; c) Menghindari adegan atau scene yang dapat menyinggung SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan). Poin-poin ini menjadi pertimbangan penting dalam melakukan perbaikan dan revisi pada media animasi *motion graphic*.

(2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan dan efisiensi media bimbingan karier animasi *motion graphic* melalui penilaian terhadap berbagai aspek, termasuk tampilan grafis, efek suara/*dubbing*, ikon, warna, video, aksesibilitas, dan animasi yang digunakan. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media untuk mengevaluasi kualitas media tersebut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} 100 \%$$

$$P = \frac{63}{64} 100 \%$$

$$P = 98 \%$$

Hasil data kualitatif yang diperoleh dari validasi ahli media menunjukkan bahwa secara keseluruhan media bimbingan karier animasi *motion graphic* telah dinilai baik, namun terdapat kendala pada aspek suara/*dubbing* yang perlu diperbaiki. Saran dan kritik dari ahli media tersebut akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada media tersebut.

D. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi, dilakukan penilaian media bimbingan karier animasi *motion graphic* oleh ahli uji praktisi. Hasil dari penilaian tersebut diukur

menggunakan skor angket. Berikut adalah hasil skor angket yang diperoleh dari penilaian media animasi *motion graphic* oleh uji praktisi:

Tabel 1. Uji Praktisi

Aspek	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Persentase
Kegunaan (<i>Utility</i>)	20	17	85%
Kelayakan (<i>Feasibility</i>)	24	21	87%
Ketepatan (<i>Accuracy</i>)	20	16	80%
Total Jumlah Skor		54	
Rata-rata		3,3	
Persentase		$P = \frac{54}{64} \times 100\%$	
Kriteria		P = 84 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil penilaian oleh uji praktisi, media bimbingan karier animasi *motion graphic* mendapatkan nilai yang cukup tinggi dalam ketiga aspek yaitu kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*). Total persentase yang diperoleh mencapai 84%, menunjukkan bahwa media tersebut sangat valid dan dapat digunakan secara efektif.

E. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan penilaian terhadap media bimbingan karier animasi *motion graphic* yang telah dikembangkan. Evaluasi ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli uji praktisi dalam memberikan penilaian terhadap kelayakan media tersebut. Berikut adalah hasil evaluasi dari masing-masing pihak:

Tabel 2. Evaluasi

	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ahli Materi	a) Menambahkan panduan penggunaan media agar pengguna dapat mengakses dengan lebih mudah;	a) Panduan penggunaan media telah ditambahkan untuk memudahkan penggunaan dan akses media animasi <i>motion graphic</i> .
	b) Menambahkan profesi-profesi masa depan sebagai bagian dari informasi karier yang relevan; dan	b) Beberapa profesi yang relevan telah ditambahkan agar siswa dapat mengenal lebih banyak pilihan karier yang ada.
	c) Menghindari adegan atau scene yang dapat menyinggung SARA (Suku, Agama, Ras, dan	c) <i>Scene</i> yang memuat konten yang dapat menyinggung SARA telah dihapus untuk menjaga kesesuaian dan kesopanan isi dari animasi <i>motion graphic</i>

	Antargolongan)	tersebut.
Ahli Media	Pada aspek suara/ <i>dubbing</i> yang perlu diperbaiki khususnya pada bagian artikulasi dan intonasi.	<i>Dubbing</i> direkam kembali dengan memperhatikan artikulasi dan intonasi yang jelas agar pesan yang disampaikan dalam animasi <i>motion graphic</i> dapat lebih dipahami oleh pengguna.
Ahli Uji Praktisi	Suara latar belakang atau audio pendukung terdengar lebih dominan daripada suara narator dalam animasi <i>motion graphic</i> ini.	Volume suara latar belakang disesuaikan dan diturunkan agar seimbang dengan suara narator sehingga pengalaman mendengarkan animasi <i>motion graphic</i> menjadi lebih nyaman.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil menghasilkan media bimbingan karier berupa "*Animasi Motion Graphic*" yang dirancang dan dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Animasi *motion graphic* ini dikembangkan berdasarkan desain dan *storyboard* yang telah ditentukan sebelumnya. Pengembangan media ini menggunakan aplikasi Renderforest versi 2.6.4 dan aplikasi CapCut versi 7.2.0. Animasi *motion graphic* ini menggunakan model 3D dengan karakter dan tampilan visual yang menarik. Menurut Andini & Soepriyanto (2019) animasi 3D digunakan dalam pembelajaran untuk membawa objek nyata ke dalam pengalaman belajar peserta didik, yang memungkinkan mereka memperoleh pemahaman baru tanpa melihat objek aslinya. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Alawiyah, Istianti, & Arifin (2021) yang mencatat bahwa penggunaan media dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar dan membangkitkan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari. Siswa cenderung lebih menyukai media pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata dan objek yang dapat mereka lihat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bimbingan karier animasi *motion graphic* sebagai layanan informasi karier untuk siswa di SD Negeri Bontocinde. Media ini dirancang sebagai alat bantu bagi guru/wali kelas dalam memberikan layanan bimbingan karier kepada siswa. Media tersebut berupa media pembelajaran visual yang mengandung konten dan materi tentang profesi yang belum diketahui oleh siswa. Selain itu, media ini juga menyajikan jenis-jenis profesi dan tugas-tugas yang terkait, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa tentang profesi yang belum mereka kenali sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian, dalam tahap pengembangan, animasi *motion graphic* telah melalui proses validasi. Hasil penilaian kelayakan animasi *motion graphic* oleh ahli materi menunjukkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,5 (baik). Ahli materi memberikan komentar dan saran untuk perbaikan, seperti menambahkan panduan penggunaan media dan memasukkan profesi-profesi masa depan. Ahli materi juga menyarankan untuk menghindari adegan atau *scene* yang dapat menyinggung isu SARA. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arifin, Septanto, & Wigniyowiyoto, 2018) yang menyatakan bahwa materi dalam media layanan harus disusun dengan memperhatikan

kompetensi dasar dan indikatornya, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan dan proses layanan menjadi efektif.

Berdasarkan penilaian ahli media, animasi *motion graphic* telah dinilai dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,9 (baik). Penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Ahli media memberikan komentar dan saran perbaikan terkait animasi *motion graphic*. Ahli media mengakui bahwa media tersebut sudah sangat baik dengan desain yang menarik, pemilihan warna yang tepat, dan audio yang mampu membangun semangat. Namun, revisi kecil perlu dilakukan terkait suara atau *dubbing* dalam animasi tersebut. Pemilihan warna yang tepat dan sesuai memiliki dampak positif terhadap minat belajar siswa dan kemampuan mereka dalam mengingat materi. Tampilan media pembelajaran yang menarik dan kreatif juga memiliki pengaruh yang besar dalam proses layanan, karena semakin menarik tampilan media yang dikembangkan, semakin termotivasi pula siswa untuk mengikuti proses layanan tersebut.

Setelah validasi oleh ahli materi dan ahli media, animasi *motion graphic* tersebut diuji coba dalam kegiatan belajar di sekolah. Pada tahap implementasi, animasi *motion graphic* dinilai oleh ahli uji praktisi, yaitu wali kelas V, menggunakan angket yang telah disediakan. Berdasarkan hasil penilaian, animasi *motion graphic* memperoleh skor rata-rata sebesar 3,3 (baik). Hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat valid.

Uji praktisi juga memberikan *feedback* positif terhadap animasi *motion graphic*, mengatakan bahwa media tersebut sangat membantu guru dalam memberikan layanan dan memiliki daya tarik yang tinggi bagi siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian, pemberian layanan informasi karier menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pandangan Kemendikbud yang menyatakan bahwa penggunaan media dalam pendidikan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam menyampaikan informasi (Triyono & Febriani, 2018). Selain itu, guru juga memberikan saran agar volume musik pada animasi *motion graphic* sedikit diturunkan sehingga suara *dubbing* dapat terdengar dengan jelas.

Berdasarkan uji kelayakan dan kepraktisan oleh ahli materi dan ahli media, dinyatakan bahwa animasi *motion graphic* tersebut mendapatkan kategori yang baik. Selanjutnya, penilaian oleh guru dan siswa menyatakan bahwa animasi *motion graphic* berada dalam kategori yang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa animasi *motion graphic* tersebut layak digunakan sebagai media dalam memberikan layanan informasi karier di kelas V SD Negeri Bontocinde.

Animasi *motion graphic* telah dinyatakan layak dan cocok untuk digunakan sebagai media dalam layanan bimbingan karier, terutama dalam menyampaikan informasi seputar karier. Hal ini dikarenakan animasi *motion graphic* tersebut memenuhi tiga komponen penting dalam kualitas media, yaitu kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan penyajian atau tampilan. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawati & Ahmad (2018) yang menyatakan bahwa sebuah media dianggap layak jika memenuhi tiga komponen tersebut, yaitu kelayakan isi dan tujuan, kelayakan kebahasaan, serta kelayakan penyajian.

Animasi *motion graphic* sebagai media layanan informasi karier di era digital saat ini dianggap layak karena memberikan kemudahan akses bagi siswa. Dalam kondisi saat ini, siswa dapat dengan mudah mengakses teknologi melalui laptop atau perangkat mobile. Risnani & Adita (2018) menyatakan bahwa kemudahan akses teknologi

memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi dan pengetahuan secara mandiri. Penggunaan animasi *motion graphic* ini memudahkan siswa dalam memahami berbagai macam profesi dan tugas-tugas yang terkait, karena media ini dapat diakses melalui laptop, smartphone, dan juga melalui platform YouTube yang dapat diunduh secara gratis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media bimbingan karier animasi *motion graphic* sebagai layanan informasi karier pada siswa, dapat disimpulkan bahwa terdapat kurangnya pemahaman siswa mengenai karier. Hal ini terlihat dari jawaban siswa yang cenderung terbatas pada beberapa profesi umum seperti polisi, dokter, tentara, dan guru, serta belum adanya media yang digunakan guru dalam memberikan informasi mengenai karier. Oleh karena itu, media bimbingan karier animasi *motion graphic* sangat diperlukan sebagai layanan informasi karier yang dapat digunakan oleh semua guru dalam memberikan pelayanan bimbingan.

Prototipe animasi *motion graphic* meliputi *scene* pembukaan, pengantar, materi layanan, dan penutup. Dengan penggunaan teknologi tiga dimensi (3D), video ini berhasil menciptakan tampilan yang menarik dan memikat minat siswa, sehingga mereka sangat antusias dalam mengikuti proses layanan informasi yang disampaikan.

Media animasi *motion graphic* sebagai layanan informasi karier telah dinyatakan valid untuk digunakan oleh siswa. Tingkat kepraktisan media ini juga sangat valid, sesuai dengan hasil uji praktisi yang dilakukan oleh guru/wali kelas V di SD Negeri Bontocinde.

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap media bimbingan dan karier animasi *motion graphic* sebagai layanan informasi karier pada siswa sekolah dasar. Salah satunya adalah menambahkan beberapa profesi yang penting untuk diperkenalkan kepada generasi saat ini, terutama generasi Alpha yang sedang berada dalam masa pendidikan dasar. Selain itu, disarankan untuk menguji media ini pada siswa di berbagai sekolah yang berbeda guna mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam tentang efektivitas dan kecocokannya dengan berbagai konteks pendidikan.

REFERENSI

- Adi, A., Universitas, R., & Dahlan Yogyakarta, A. (t.t.). Pengaruh Layanan Informasi Bimbingan Dan Konseling Pemahaman Karir Pada Siswa Sd Negeri 9 Batur Dalam Pengenalan Berbagai Profesi Untuk Menentuka Cita-Cita.
- Alawiyah, N., Istianti, T., & Arifin, M. H. (2021). Pengembangan Alat Seismograf Sederhana Sebagai Media Pembelajaran Materi IPS di SD. *Jurnal Pendidikan IPS*, 1(2), 61–68. Diambil dari <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/article/view/50457/75676591349>
- Andini, A. F., & Soepriyanto, Y. (2019). PENGEMBANGAN SCREENCAST UNTUK BELAJAR SOFTWARE ANIMASI 3D. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 297–305. Diambil dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Development of Animated Video-Based Learning Media with ADDIE Model in Blended Learning Activities. *Information Management*

- For Educators And Professionals (Juni 2018)*, 2(2), 179–188. Diambil dari <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/IMBI/article/view/946>
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>
- Kurniawati, W., & Ahmad, M. (2018). Analisis Pembuatan Media Pembelajaran dalam Mata Kuliah Pendidikan Multimedia oleh Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan IKIP Mataram. *Jurnal Kependidikan*, 4(2), 215–219. Diambil dari <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/1133>
- Lidyasari, A. T. (2019). Inovasi Bimbingan Karir dalam Mengembangkan Career Awareness Siswa Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Konvensi Nasional XXI Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia*, (April), 47–53.
- Mufidah, E. F. (2019). Pengembangan Buku Pop-Up Karier untuk Kesadaran Karier Siswa Sekolah Dasar. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 8(2), 136–143. <https://doi.org/10.21009/insight.082.03>
- Rohmah, U. (2018). Bimbingan Karir untuk Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 16(2), 262. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v16i2.473>
- Sari, R. P. (2018). *Analisis Statistika Deskriptif Data Pinjaman Bulan Januari Sampai Oktober 2016 dan 2017 Pada PT. Bank Rakyat Indonesia (PERSERO_ Tbk. Unit Simbarwangin*. 6, 8–12. Diambil dari <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4358/4028>
- Sulistiyowati, T., & Kristanto, A. (t.t.). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V Sd Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto.
- Tita Rosita, Rima Irmayanti, dan H. H. (2020). Urgensi Bimbingan Karir Di Sekolah Dasar. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 199–205.
- Triyono, & Febriani, R. D. (2018). Pentingnya Pemanfaatan Teknologi Informasi Oleh Guru Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Wahana Konseling*, 1(2), 74–83.