



<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 Berbasis Animasi *Motion graphic* Sebagai Layanan Informasi Karier Siswa Sekolah Dasar

Muh. Nur Alamsyah¹, Nur Fadhilah Umar², Abdul Saman³

muhnuralamsyah.dn@gmail.com

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

Article History

Received: 21.08.2019
Received in revised form:
20.11.2019
Accepted: 19.12.2019
Available online: 30.01.2020

ABSTRACT

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) Description of media needs for career guidance; 2) 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, it shows that 1) Students of SD Negeri Bontocinde have a low understanding of careers so that 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 stated to be valid for student use so that the media is feasible for extensive testing.

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

DOI: 10.30653/001.202041.114



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.
© 2020 Nama Penulis 1, Nama Penulis 2.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan Lembaga yang memiliki peran pengembangan dan pendampingan terhadap perkembangan peserta didik untuk mencapai tujuan Pendidikan nasional. Di sekolah, pengembangan kognitif yaitu berupa pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pengembangan psikomotorik menjadi tanggungjawab guru bidang studi. Sementara aspek afektif dan psikomotorik secara lebih luas menjadi tanggungjawab kegiatan ekstrakurikuler serta bimbingan dan konseling dalam bentuk pengembangan diri.

¹ Corresponding author's address: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta; Jl. Ciputat Raya Cirendeui Jakarta, Indonesia. Email: salmantumanggor2019@gmail.com

Setting bimbingan dan konseling berada di setiap jenjang pendidikan mulai dari Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Perguruan Tinggi. Bimbingan dan Konseling di setiap jenjang pendidikan ini mempunyai karakteristik masing-masing sesuai dengan standar kemandirian yang berakar dari tugas-tugas perkembangan demi tercapainya pengembangan diri secara optimal.

Salah satu wujud implementasi pengembangan diri dalam proses bimbingan dan konseling adalah bimbingan karier. Menurut Patton & McMahon (Rosita & Irmayanti 2020) ada tiga isu fundamental sebagai rasional bimbingan karier di sekolah dasar. Pertama, perkembangan karier yang harus dilalui oleh tiap individu merupakan proses sepanjang hayat dalam kehidupan individu. Keberhasilan individu dalam menghadapi tugas-tugas perkembangan karier pada satu tahapan usia menentukan keberhasilan pada tahapan perkembangan berikutnya. Kedua sekolah memiliki dampak terhadap kehidupan anak, sehingga akan lebih baik jika pengaruh yang diberikan oleh sekolah secara intensif ditingkatkan melalui bimbingan karier yang telah disediakan. Ketiga, sekolah merupakan langkah awal individu untuk menuju pendidikan, pelatihan dan pekerjaan selanjutnya merupakan rasional urgensinya BK di SD.

Karier menurut Super (Lidyasari, 2019) adalah urutan peran yang dimainkan seseorang sepanjang hidupnya. Karier berlangsung seumur hidup dan berkembang seiring dengan perkembangan individu. Karier memiliki proses yang panjang yang disebut perkembangan karier. Perkembangan karier yaitu proses seumur hidup yang melibatkan aspek psikologi, sosiologi, pendidikan, ekonomi, fisik serta faktor-faktor lain yang berinteraksi mempengaruhi karier individu. Dengan demikian, karier tidak muncul tiba-tiba sehingga tiap individu harus mengeksplorasi kecenderungan kariernya melalui informasi karier.

Pengenalan informasi karier sejak dini adalah keputusan strategis untuk mempersiapkan generasi yang lebih baik di masa yang akan datang. Sekolah dasar saat ini memiliki program bimbingan karier formal dan resmi yang harus dilaksanakan. Sekolah dasar adalah lembaga pendidikan formal yang bertujuan membekali setiap individu dengan perkembangan optimal sesuai dengan kemampuan, minat dan nilai sebagai pandangan hidupnya. Hal ini sesuai dengan penelitian Mufidah (2019) yang menemukan bahwa kesadaran karier merupakan hal yang penting untuk dimiliki siswa di sekolah dasar. Ada 3 tahapan perkembangan karier anak yakni kesadaran (sebelum 11 tahun), eksplorasi (11-17 tahun), dan persiapan (17 tahun ke atas).

Kesadaran karier adalah suatu keadaan, kesediaan, kesiapan dimana individu mulai sadar memahami diri untuk merencanakan karier yang ingin dicapai dalam kurun waktu tertentu. Usia sejak lahir sampai umur 15 tahun merupakan usia dimana anak mengembangkan berbagai potensi, pandangan khas, sikap, minat dan kebutuhan yang dipadukan dalam citra diri/konsep diri. Kesadaran karier yang dimaksud yaitu berfokus pada eksplorasi karier berupa wawasan tentang berbagai macam pekerjaan yang ada dalam lingkungan masyarakat. Serta persiapan yang perlu dilakukan untuk mendapatkan pekerjaan sesuai dengan harapan dan cita-cita di masa depan.

Pembahasan karier tidak terlepas dari masalah karier. Masalah karier yang umum adalah ketidaktahuan individu atau bahkan semua orang tentang apa yang akan dan harus dilakukan. Kurangnya pengetahuan dan gambaran tentang apa yang harus dilakukan merupakan sumber masalah karier bagi setiap individu. Dalam arti yang lebih luas, informasi karier setidaknya tentang cita-cita dan harapan pekerjaan, harus dipahami sebagai sesuatu yang prinsipil.

Menurut Adi (2021) Saat ini tanpa kita sadari masih banyak siswa sekolah dasar yang masih bingung dengan jenis-jenis profesi yang ada. Sebagian besar siswa masih belum mengetahui mengenai berbagai jenis profesi. Diketahui bahwa sangat penting untuk mengenalkan siswa pada berbagai jenis profesi sejak dini karena terkait dengan pilihan cita-cita siswa. Selain itu juga pilihan cita-cita siswa berkaitan dengan minat dan bakat jadi bisa untuk dioptimalkan dan diarahkan sedemikian rupa sehingga mengasah keterampilan dan cita-cita yang diinginkan dapat terwujud. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Rohmah, 2018) bahwa tujuan bimbingan karier sebagai salah satu layanan yang diberikan untuk siswa sekolah dasar agar pribadi dan segenap potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang secara optimal. Selain itu, agar siswa sekolah dasar dapat belajar dan mengenal ragam pekerjaan serta aktivitas orang dalam lingkungan kehidupan. Dengan memberikan layanan informasi kepada siswa sekolah dasar tentang berbagai jenis profesi dan aktivitas masyarakat di lingkungan tempat tinggalnya, mereka akan termotivasi untuk belajar dan tentu saja mencapai cita-cita mereka di masa depan. Tidak dapat dipungkiri bahwa salah satu penyebab siswa memiliki motivasi belajar rendah adalah karena tidak dimilikinya cita-cita atau tidak memiliki prospek pada masa yang akan datang.

Sejalan dengan hal tersebut Rosita & Irmayanti (2020) mengatakan bahwa berdasarkan teori perkembangan karier dari Super, individu pada usia sekolah dasar berada dalam tahapan pertumbuhan karier (*career growth*) yang dimulai sejak lahir sampai dengan usia 14 tahun. Pada rentang perkembangan karier ini, tugas perkembangan karier yang harus dipenuhi oleh individu adalah kesadaran karier atau *career awareness*. Kesadaran karier (*career awareness*) merupakan salah satu bentuk kematangan karier untuk anak usia sekolah dasar. Selain itu, kegiatan bimbingan karier dimulai di sekolah dasar dengan fokus pada pengembangan kesadaran karier, sementara kegiatan bimbingan karier di sekolah menengah difokuskan pada pengembangan karier, eksplorasi dan perencanaan karier.

Siswa usia sekolah dasar yang ada pada kelas tinggi berada dalam periode perkembangan kanak-kanak akhir. Zunker (Rosita & Irmayanti, 2020) mengatakan bahwa kesadaran karier (*career awareness*) merupakan kematangan karier yang perlu dicapai oleh individu dan perlu diberikan pada awal tahun individu sekolah, yaitu pada tingkat pendidikan dasar. Lebih lanjut, ia menjelaskan bahwa penekanan perhatian terhadap perkembangan karier siswa di sekolah dasar diarahkan pada pencapaian tujuan secara keseluruhan pada tercapainya pemahaman dan kesadaran atas dirinya (*career of self or self-knowledge*), pengetahuan beragam pekerjaan yang ada di dunia kerja (*knowledge of the diversity of the world of work*), hubungan performa sekolah dengan pilihan karier (*the relationship between school performance and career choice option*), dan pengembangan 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 "Pedoman Bimbingan dan Konseling Siswa di Sekolah Dasar." Dalam buku pedoman itu disebutkan bahwa isi layanan bimbingan di sekolah dasar memiliki tiga muatan, yaitu; 1) bimbingan pribadi sosial; 2) bimbingan belajar, dan; 3) bimbingan karier. Oleh karena itu jelas bahwa secara formal dan legal, program bimbingan karier harus sudah diberikan sejak usia sekolah dasar (Rohmah, 2018).

Menyadari pentingnya bimbingan karier di sekolah dasar, hendaknya dalam wilayah layanan bimbingan dan konseling bertujuan memberikan stimuli kepada individu untuk dapat lebih mengeksplorasi minat dan bakatnya, memandirikan individu

yang normal dan sehat dalam menavigasi perjalanan hidupnya sehingga dapat mengambil keputusan yang terkait dengan keperluan memilih, meraih serta mempertahankan karier dalam mewujudkan kehidupan yang produktif dan sejahtera, serta menjadi masyarakat yang peduli kemaslahatan umum Sternberg (Lidyasari, 2019). Dengan demikian, bimbingan karier untuk siswa sekolah dasar menjadi penting untuk dilaksanakan khususnya di SD Negeri Bontocinde. Sebagai upaya untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi di SD Negeri Bontocinde tersebut, sebagai fasilitator pendidik juga harus memiliki kecakapan dalam memilih media dan sumber belajar. Oleh karena itu, untuk memberikan wawasan dan pemahaman karier pada peserta didik perlu adanya media yang menyenangkan, efektif, efisien dan bermakna, dengan begitu peserta didik lebih bersemangat dan tidak mudah bosan dalam mengikuti pelajaran tersebut.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi atau biasa disebut IPTEK, sangat memungkinkan untuk memanfaatkan kemajuan IPTEK tersebut dalam mengembangkan media layanan bimbingan dan konseling. Salah satunya dengan memanfaatkan animasi *motion graphic*. Animasi *motion graphic* merupakan suatu media audio visual yang dirancang sedemikian rupa dan memiliki kelebihan-kelebihan tersendiri dan sulit didapatkan pada media-media lain. Selain daripada itu animasi *motion graphic* juga mampu mengemas beberapa jenis media, baik berupa audio maupun visual, sehingga media animasi *motion graphic* diharapkan mampu menciptakan layanan bimbingan dan konseling yang menyenangkan, efektif, efisien dan bermakna.

Media animasi *motion graphic* dipilih dengan pertimbangan berbagai alasan yaitu: 1). Anak-anak pada umumnya suka menonton film animasi dan senang bermain *gadget* atau *smartphone*, 2). Media animasi *motion graphic* mampu menyajikan suatu gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar bak sebuah film pendek, 3). Penggunaan media animasi *motion graphic* sangat baik digunakan dalam situasi pembelajaran tatap muka saat ini.

Animasi *motion graphic* yang digunakan adalah animasi yang memiliki ciri khusus visual yang berbeda. Animasi *motion graphic* ini disusun dengan menerapkan audio visual yang penampilannya memiliki alur yang berurutan dengan dikemas seperti sebuah film pendek yang membuat siswa lebih tertarik dan membangkitkan rasa ingin tahu. Berdasarkan proses yang dikemas seperti cerita, siswa mampu mengetahui berbagai jenis-jenis karier dan pekerjaan. Hal inilah yang membedakan animasi *motion graphic* dengan media lain. Meskipun banyak peneliti yang melakukan penelitian terkait pengembangan media layanan bimbingan dan konseling, namun yang membedakan penelitian ini dengan penelitian lain ialah dikembangkannya media berupa animasi *motion graphic* yang diharapkan mampu membuat siswa lebih tertarik dalam belajar khususnya untuk mengetahui berbagai informasi dan wawasan karier.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) yang dilakukan pada siswa Sekolah Dasar (SD) dengan Model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah model penelitian pengembangan yang memiliki 5 tahapan, yaitu: (1) Analisis (*Analysis*); (2) Rancangan (*Design*); (3) Pengembangan (*Development*); (4) Implementasi (*Implementation*); (5) Evaluasi (*Evaluation*) (Sulistiyowati & Kristanto, 2018). Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dalam kurun waktu kurang lebih tiga bulan

di SD Negeri Bontocinde. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik/siswa kelas V yang berjumlah 24 orang.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Peneliti lebih memilih menggunakan model pengembangan ADDIE karena model pengembangan ini lebih cocok digunakan untuk mengembangkan bahan materi untuk layanan bimbingan dan konseling. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Muna & Wardhana, 2021) yang mengemukakan bahwa model ADDIE dapat dipahami dan dapat digunakan dengan mudah.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut (Sulistiyowati & Kristanto, 2018):



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

A. Analysis (Analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara pada guru dan siswa untuk menentukan media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling khususnya dalam memahami karier.

B. Design (Rancangan)

Setelah menentukan media yang akan dikembangkan, membuat desain awal berupa storyboard untuk memudahkan dalam pembuatan media. Merancang RPL dan instrument evaluasi yang akan digunakan dalam penelitian. Setelah rancangan telah siap maka peneliti akan melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu tahap pengembangan.

C. Development (Pengembangan)

Melakukan pemilihan materi yang akan dimuat dalam media dengan mempertimbangkan persetujuan dari ahli materi. Merancang bahan penyerta sebagai pendamping media utama, yang memuat identifikasi, cara penggunaan, cara perawatan media dan RPL untuk pemakaian media juga berfungsi sebagai petunjuk untuk guru. Merancang petunjuk-petunjuk yang diperlukan dalam media untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media. Melakukan produksi media sesuai dengan storyboard yang sebelumnya telah dirancang dengan mempertimbangkan materi dan petunjuk yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya yaitu melakukan validasi sebagai berikut: a) Validasi dengan ahli materi; b) Validasi dengan ahli media; c) Uji coba praktisi dan kelompok kecil.

D. Implementation (Implementasi)

Langkah selanjutnya yaitu tahap implementasi media dalam proses pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Tahap implementasi, peneliti melakukan uji coba media animasi *motion graphic* kepada guru/wali kelas untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dan kepada siswa untuk mengetahui respon ketertarikan siswa saat menerima informasi karier menggunakan media yang telah dibuat.

E. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan post-test pada siswa setelah melalui uji coba media layanan. Tahap evaluasi, peneliti akan merevisi dan melakukan beberapa perubahan 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 menggunakan (1) Lembar kuesioner, digunakan untuk mengumpulkan data review dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji coba praktisi; (2) Lembar wawancara, digunakan untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada guru, siswa, dan kepala sekolah. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan 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 adalah teknik analisis data yang dapat menyajikan data menjadi lebih mudah dipahami (Sari, 2018). Data hasil angket yang di analisis ialah sebagai berikut: a) Validasi Ahli Materi; b) Validasi Ahli Media; c) Analisis Respon Guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Media bimbingan dan konseling berbasis animasi *motion graphic* merupakan video 3 Dimensi (3D) yang mempresentasikan materi layanan informasi mengenai “Pentingnya Menyiapkan Karier, Macam-Macam Profesi dan Tugasnya” yang telah disesuaikan dengan SKKPD siswa SD dan pada tema 7 tentang cita-citaku. Pengembangan media bimbingan dan konseling berbasis animasi *motion graphic* telah melalui tahapan penelitian.

Berikut ini merupakan hasil pengembangan media bimbingan dan konseling berbasis animasi *motion graphic* menggunakan model ADDIE.

A. *Analysis* (Analisis)

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui gambaran awal mengenai keadaan peserta didik di SD Negeri Bontocinde, apakah mereka benar-benar belum mengetahui cita-cita dan berbagai jenis profesi yang ada di dunia dan mereka membutuhkan sebuah media animasi *motion graphic*. Alat yang digunakan peneliti dalam melakukan analisis kebutuhan yaitu wawancara. Metode wawancara dilaksanakan dengan bentuk wawancara terstruktur yaitu wawancara yang menggunakan pedoman wawancara kepada wali kelas dan siswa. Adapun hasil analisis gambaran kebutuhan media animasi *motion graphic* yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut:

(1) Analisis Kebutuhan Guru/Wali Kelas

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan wali kelas 5 SD Negeri Bontocinde mengenai media bimbingan dan konseling di sekolah, diperoleh hasil bahwa belum ada media yang digunakan guru dalam memberikan layanan informasi mengenai karier. Maka dari itu, media bimbingan dan konseling berbasis Animasi *Motion graphic* sebagai layanan informasi karier diperlukan sebuah media yang bisa digunakan oleh semua guru dalam melakukan pelayanan bimbingan.

(2) Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara yang menunjukkan gambaran pentingnya media animasi *motion graphic* mengenai informasi karier yang dilakukan kepada 4 orang siswa SD Negeri Bontocinde kelas 5 sebagai narasumber dapat diketahui sebagai berikut: 1) Siswa inisial MRF mengatakan bahwa ia belum mengetahui cita-citanya. Pada saat belajar di kelas, ia mengatakan bahwa belum pernah mendapatkan informasi karier; 2) Siswa inisial MK mengatakan bahwa ia bercita-cita ingin menjadi guru; 3) Siswa inisial NH juga mengatakan belum mengenal berbagai macam profesi sehingga ia belum terpikirkan karier di masa mendatang; 4) Siswa inisial F mengatakan bahwa ia berkeinginan menjadi dokter. Berdasarkan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan

kurangnya pemahaman mengenai karier sehingga ketika peneliti bertanya, sebagian besar menjawab dengan jawaban yang sama seperti polisi, dokter, tentara, dan guru.

(3) Analisis Materi

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dan mempertimbangkan kondisi siswa yang masih kurangnya pemahaman mengenai karier. Maka materi yang ada pada Animasi *Motion graphic* adalah hal-hal yang dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai karier.

(4) Analisis Konsep

Berdasarkan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai media audio visual yang berbentuk video, maka animasi *motion graphic* menyajikan visual menarik minat belajar siswa sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi layanan khususnya tentang karier.

B. Design (Rancangan)

Pada tahapan ini dilakukan perancangan konsep produk atau prototipe media animasi *motion graphic* yang dikembangkan. Setelah itu membuat rancangan garis besar isi media dan story board animasi *motion graphic*, secara umum meliputi: naskah media, bentuk visual, grafis, dan audio yang akan digunakan. Adapun aplikasi atau website yang diperlukan untuk mendukung pembuatan desain pengembangan media animasi *motion graphic* yaitu sebagai berikut: a) Aplikasi/Website *Renderforest*; b) Aplikasi *CapCut*; c) Aplikasi YouTube.

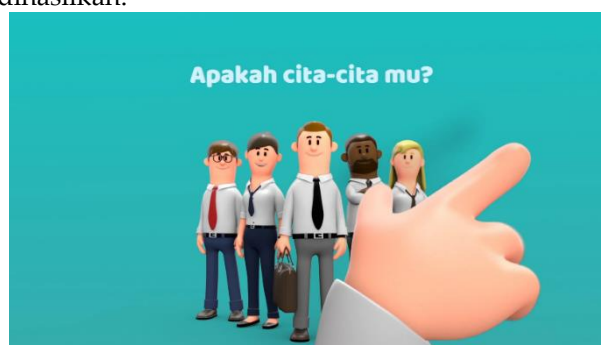
C. Development (Pengembangan)

Berikut ini adalah hasil dari pengembangan “Animasi *Motion graphic*” yang terdiri atas *opening video*, pengantar, materi layanan, penutup.



Gambar 2. Tampilan Opening Video

Opening video menggunakan logo Ruang BK yang dibuat oleh peneliti sebagai nama produk media yang dihasilkan.



Gambar 3. Tampilan Pengantar Animasi

Pada pengantar animasi *motion graphic*, diberikan pertanyaan-pertanyaan yang membuat siswa merasa penasaran dan bersemangat untuk menonton video hingga selesai.



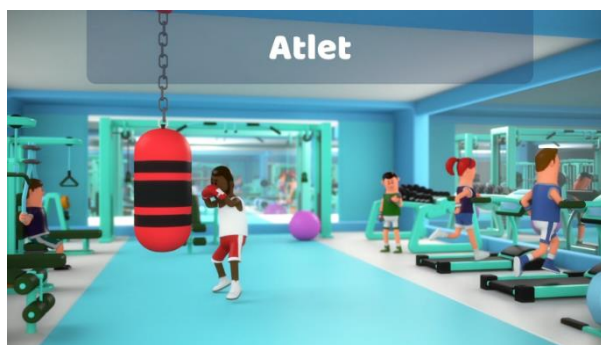
Gambar 4. Tampilan Pengantar Isi Materi (1)

Agar siswa mengetahui apa tujuan dari layanan ini, dijelaskan pula dalam animasi bahwa kita akan mengenal berbagai cita-cita yang ada di dunia ini.



Gambar 5. Tampilan Pengantar Isi Materi (2)

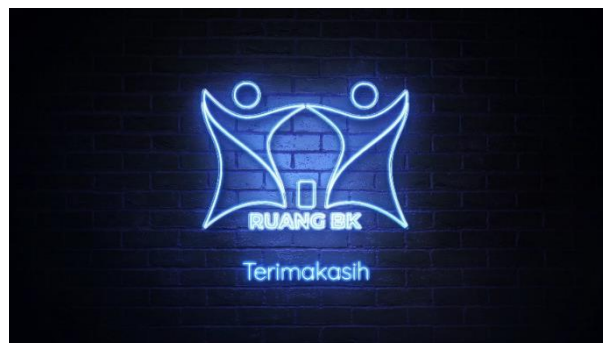
Beberapa *scene* dari pengantar menyajikan beberapa pertanyaan yang mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum memasuki sajian materi layanan informasi selanjutnya. Seperti apakah, cita-cita mu? Apa saja sih profesi-profesi yang ada di dunia ini? Bagaimana mewujudkan dan mempersiapkan karier yang ingin dituju.



Gambar 6. Tampilan Profesi Atlet

Selanjutnya, video animasi disajikan dengan menampilkan berbagai macam-macam profesi yang ada di dunia dan tugas-tugas yang dilakukan oleh profesi tersebut.

Di akhir video diberikan *outro* sebagai penutup video dan ucapan terimakasih kepada siswa karena telah memberikan perhatian dan atensinya memperhatikan penayangan video. Berikut tampilannya:



Gambar 7. Tampilan Akhir Animasi

Selain itu, diberikan panduan umum penggunaan media agar memudahkan guru dan siswa dalam mengakses animasi *motion graphic*.

Pada tahap *development* media animasi *motion graphic* sebagai layanan informasi karier dilakukan validasi baik dari segi materi, juga media yang dilakukan oleh dosen ahli untuk memperoleh masukan, kritikan membangun dan saran untuk menjadi dasar revisi awal produk, tidak hanya itu media di validasi untuk melihat kelayakan untuk terus dilanjutkan dikembangkan dalam lingkup sekolah atau tidak. Tahap validasi dilakukan tiga validator yakni: validator ahli materi dan validator ahli media.

Peneliti memilih dua validator yang akan memvalidasi media animasi *motion graphic* yaitu: Pertama, validasi ahli materi dilakukan oleh dosen program studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar yaitu Bapak Akhmad Harum, S.Pd., M.Pd. Kedua, validasi ahli media dilakukan oleh dosen program studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar yaitu Bapak Andromeda Valentino Sinaga, S.S., M.Pd.

(1) Validasi Ahli Materi

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

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

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

$$P = 87,5 \%$$

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skor	Persentase	Tingkat Validitas	Ket
1.	Relevansi materi dengan Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik (SKKPD)	3	75%	Valid	Tidak Revisi
2.	Materi yang disajikan sistematis	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Materi sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa	3	75%	Valid	Tidak Revisi
4.	Materi sesuai dengan yang dirumuskan	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

5.	Cakupan materi berkaitan dengan sub tema yang dibahas	3	75%	Valid	Tidak Revisi
6.	Materi sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Materi jelas dan spesifik	3	75%	Valid	Tidak Revisi
8.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Dapat digunakan untuk belajar mandiri	3	75%	Valid	Tidak Revisi
10.	Dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
11.	Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	3	75%	Valid	Tidak Revisi
12.	Kejelasan uraian materi layanan informasi	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Total Jumlah Skor			42		
Rata-rata			3,5		
Persentase Total			87,5 %		
Kriteria			Sangat Valid		

Sumber: Angket Validasi Ahli Materi

Hasil uji kelayakan oleh ahli materi menunjukkan bahwa hasil penilaian pada indikator memperoleh rata-rata skor 3,5 (sangat baik) sehingga dapat dikatakan bahwa media ini masuk dalam kriteria sangat valid. Sementara itu hasil data kualitatif yang diperoleh oleh ahli materi berdasarkan saran dan kritik sebagai berikut: a) Tambahkan panduan penggunaan media; b) Tambahkan profesi-profesi masa depan; dan c) Hindari adegan-adegan/*scene-scene* yang menyinggung SARA.

(2) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan efisiensi dari media bimbingan dan konseling berbasis animasi *motion graphic* dengan menilai aspek tampilan grafik, sound effect/dubbing, ikon, warna, video, aksesibilitas dan animasi yang digunakan. Berikut adalah data kuantitatif hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media:

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

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

$$P = 98 \%$$

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor	Persentase	Tingkat Validitas	Ket
1.	Penyajian materi memotivasi siswa untuk belajar	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2.	Penyajian materi menarik minat siswa untuk belajar	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3.	Penjelasan informasi sangat memudahkan dan membantu	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

4.	Video memaparkan persembahan visual yang menarik	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5.	Video memaparkan persembahan visual yang menyenangkan bagi siswa	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6.	Kejelasan sistematika dan alur materi	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7.	Kejelasan gambar, simbol, dan ikon	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
8.	Ukuran gambar, simbol, dan ikon sesuai dengan materi	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
9.	Harmonisasi penggunaan warna sudah tepat	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
10.	Suara/ <i>dubbing</i> sudah jelas	3	75%	Valid	Tidak Revisi
11.	Pemilihan efek suara/ <i>sound effect</i> sudah sesuai	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
12.	Ketepatan letak objek teks maupun gambar	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
13.	Ketepatan dalam penggunaan bahasa	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
14.	Kejelasan materi yang disampaikan dalam media	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
15.	Petunjuk media dalam media mudah dimengerti	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
16.	Media yang digunakan mudah untuk dioperasikan	4	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
Total Jumlah Skor			63		
Rata-rata			3,9		
Persentase Total			98 %		
Kriteria			Sangat Valid		

Sumber: Angket Validasi Ahli Media

Hasil uji kelayakan oleh ahli media menunjukkan bahwa hasil penilaian pada indikator memperoleh rata-rata skor 3,9 (sangat baik) sehingga dapat dikatakan bahwa media ini masuk dalam kriteria sangat valid. Sementara itu hasil data kualitatif yang diperoleh oleh ahli media berdasarkan saran dan kritik yakni media sudah sangat baik, hanya kendala pada suara/*dubbing*.

D. Implementation (Implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan penilaian media bimbingan dan konseling berbasis animasi *motion graphic* oleh guru dan siswa SD Negeri Bontocinde dengan total keseluruhan 25 siswa. Hasil implementasi angket yang didapatkan dari penilaian Animasi *Motion graphic* oleh guru/uji praktisi sebagai berikut:

Tabel 3. 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 = $\frac{54}{64}$ 100 % P = 84 %		
Kriteria	Sangat Valid		

Sumber: Lembar Uji Praktisi Terlampir

Berdasarkan perolehan hasil skor media bimbingan dan konseling berbasis animasi *motion graphic* yang telah dinilai oleh uji praktisi diatas diperoleh nilai dari ketiga aspek yaitu kegunaan (*utility*), kelayakan (*feasibility*), dan ketepatan (*accuracy*) dengan total persentase yang didapat sebesar 84% dengan kriteria sangat valid.

E. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap media bimbingan dan konseling berbasis animasi *motion graphic* yang telah dikembangkan, yaitu dengan melakukan evaluasi terhadap hasil penilaian uji kelayakan animasi *motion graphic* yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, guru/wali kelas, dan siswa menggunakan angket. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media bimbingan dan konseling berbasis animasi *motion graphic* yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan media bimbingan dan konseling berbasis "Animasi *Motion Graphic*" sebagai layanan informasi karier dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Animasi *motion graphic* dikembangkan berdasarkan desain dan *storyboard* yang telah ditentukan. Pengembangan animasi *motion graphic* ini menggunakan aplikasi *Renderforest* version 2.6.4 dan aplikasi *CapCut* version 7.2.0. Animasi *motion graphic* ini diproduksi dengan model 3D dengan karakter dan tampilan visual yang menarik. Menurut Andini & Soepriyanto (2019) animasi 3D dibuat untuk menghadirkan objek nyata yang dibentuk dalam animasi 3D ke dalam pembelajaran, sehingga memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam belajar tanpa harus melihat wujud asli objek. Hal serupa pernah dilaporkan oleh Alawiyah, Istianti, & Arifin (2021) bahwa media dapat membuat siswa aktif belajar serta membuat rasa ingin tahunya tinggi terhadap materi yang sedang dipelajari. Siswa lebih senang menggunakan media belajar yang lebih nyata dan ada objeknya.

Penelitian pengembangan media media bimbingan dan konseling berbasis animasi *motion graphic* sebagai layanan informasi karier pada siswa SD Negeri Bontocinde ini bertujuan sebagai media pemberian layanan bimbingan dan konseling pada siswa agar dapat membantu guru/wali kelas dalam pemberian layanan. Media yang dikembangkan ini adalah media pembelajaran visual yang berisi konten dan materi profesi yang belum diketahui oleh siswa. Selain itu terdapat pula jenis-jenis profesi dan tugasnya yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai profesi yang belum siswa kenali.

Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap pengembangan dilakukan validasi terhadap animasi *motion graphic*. Hasil penilaian kelayakan animasi *motion graphic* yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh rata-rata skor dari keseluruhan aspek yaitu 3,5

(baik). Ahli materi juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk menambahkan panduan penggunaan media dan menambahkan profesi-profesi masa depan. Selain itu, ahli materi juga menambahkan bahwa hindari adegan-adegan/scene-scene yang menyinggung SARA. Hal ini sejalan dengan pendapat (Arifin, Septanto, & Wignyowiyoto, 2018) yang mengatakan bahwa penyusunan materi yang baik dalam media layanan harus disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikatornya, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan dan proses layanan menjadi efektif.

Hasil penilaian kelayakan animasi *motion graphic* yang dilakukan ahli media memperoleh rata-rata skor keseluruhan 3,9 (baik). Hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat valid. Ahli media memberikan komentar dan saran perbaikan pada animasi *motion graphic* bahwa media sudah sangat baik, memiliki desain yang menarik, pemilihan warna yang tepat dan audio yang cukup membangun semangat, hanya saja perlu revisi kecil yaitu memperbaiki suara/*dubbing* pada animasi tersebut. Dikatakan bahwa pemilihan warna yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan kemampuan siswa untuk mengingat materi yang telah dipelajari. Selain itu, tampilan media pembelajaran yang menarik dan kreatif sangat mempengaruhi proses layanan, semakin menarik tampilan media yang dikembangkan maka siswa semakin termotivasi untuk mengikuti proses layanan.

Setelah dilakukan validasi animasi *motion graphic* oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya game diuji cobakan pada kegiatan belajar di sekolah. Pada tahap implementasi animasi *motion graphic* dilakukan penilaian oleh guru/wali kelas V menggunakan angket yang diberikan. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan animasi *motion graphic* diperoleh skor rata-rata 3,3 (baik). Hasil penilaian tersebut masuk dalam kategori sangat valid.

Guru/wali kelas juga memberikan komentar positif terhadap animasi *motion graphic* bahwa media tersebut memudahkan dan membantu guru dalam proses pemberian layanan, serta animasi *motion graphic* tersebut sebagai media yang memiliki daya tarik lebih kepada siswa untuk memahami materi yang disampaikan, sehingga pemberian layanan informasi karier menjadi lebih efektif dan efisien. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kemendikbud (Triyono & Febriani, 2018) bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan salah satunya dalam penggunaan media layanan, pemanfaatan media diperlukan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pemberian informasi. Selain itu, guru/wali kelas juga memberikan saran terhadap audio yang digunakan agar volume musiknya agak direndahkan sehingga suara *dubbing*nya dapat terdengar dengan jelas.

Berdasarkan uji kelayakan dan kepraktisan animasi *motion graphic* oleh ahli materi dan ahli media, menyatakan bahwa animasi *motion graphic* tersebut berada dalam kategori baik. Sedangkan penilaian oleh guru dan siswa, menyatakan bahwa animasi *motion graphic* berada dalam kategori sangat baik. Hal tersebut dapat diartikan bahwa animasi *motion graphic* layak digunakan sebagai media layanan informasi karier di kelas V SD Negeri Bontocinde.

Animasi *motion graphic* dinyatakan layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling khususnya layanan informasi karier karena animasi *motion graphic* tersebut mencakup 3 komponen kualitas kelayakan media, yaitu kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, dan kelayakan penyajian/tampilan. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniawati & Ahmad (2018) yang mengatakan bahwa media dikatakan layak apabila

memiliki 3 komponen yaitu kelayakan isi dan tujuan, komponen kelayakan kebahasaan, dan komponen kelayakan penyajian.

Selain itu, animasi *motion graphic* layak digunakan sebagai media layanan informasi karier pada era digital saat ini karena pada kondisi ini memudahkan siswa untuk mengakses teknologi baik dari laptop maupun pada mobile. Risnani & Adita (2018) Kemudahan akses teknologi ini memberikan kesempatan siswa dalam mencari informasi dan pengetahuan dengan mandiri. Penggunaan animasi *motion graphic* ini memfasilitasi dalam memahami berbagai macam profesi dan tugas-tugasnya, karena dalam penggunaannya sudah dapat diakses baik di laptop maupun smartphone melalui kanal YouTube dan juga dapat di unduh secara gratis.

Selama proses penelitian, ada beberapa kendala dan keterbatasan, khususnya dalam rangka uji coba produk kelompok kecil. Media animasi *motion graphic* harus diakses menggunakan internet di YouTube, namun beberapa siswa tidak memiliki kuota internet. Oleh karena itu, video animasi tersebut disebar melalui tautan yang juga telah terdapat pada panduan umum penggunaan media agar siswa dapat mengaksesnya kapanpun saat telah memiliki jaringan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media bimbingan dan konseling berbasis animasi motion graphic sebagai layanan informasi karier pada siswa, maka dapat disimpulkan.

Berdasarkan data hasil pada Bab IV menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya pemahaman mengenai karier sehingga ketika peneliti bertanya, sebagian besar menjawab dengan jawaban yang sama seperti polisi, dokter, tentara, dan guru .bahwa belum ada media yang digunakan guru dalam memberikan layanan informasi mengenai karier. Oleh karena itu media bimbingan dan konseling berbasis Animasi *Motion Graphic* sebagai layanan informasi karier diperlukan sehingga dapat digunakan oleh semua guru dalam melakukan pelayanan bimbingan.

Prototipe Animasi *Motion Graphic* terdiri atas *opening* video, pengantar, materi layanan, penutup. Secara apik dikemas dalam bentuk video tiga dimensi (3D) yang sehingga siswa sangat tertarik dan antusias dalam mengikuti proses layanan informasi yang dilakukan.

Tingkat validitas dari media Animasi *Motion Graphic* sebagai layanan informasi karier dinyatakan telah valid untuk digunakan siswa. Dan kepraktisan dari media Animasi *Motion Graphic* dinyatakan sangat valid atau praktis sesuai dengan hasil uji praktisi yang dilakukan oleh guru/wali kelas V SD Negeri Bontocinde.

Adapun saran penelitian berdasarkan temuan yang diperoleh, maka disampaikan saran bahwa perlu pengembangan lebih lanjut terhadap media bimbingan dan konseling berbasis Animasi *Motion Graphic* sebagai layanan informasi karier pada siswa sekolah dasar. Perlu menambah beberapa profesi-profesi yang penting untuk diperkenalkan kepada generasi-generasi saat ini, khususnya generasi Alpha yang sedang berada di masa pendidikan dasar. Perlu diujikan pada siswa berbagai sekolah yang berbeda.

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.