

## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dikembangkan sebagai inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang bertujuan agar proses pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan efektif, efisien, menyenangkan, tidak monoton dan lebih terstruktur. Seperti di TK Diponegoro 16 Karangpucung merupakan salah satu TK di Kecamatan Purwokerto Selatan yang sudah menggunakan kurikulum K13 esensial. Dalam kurikulum ini ditekankan pada materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan adaptasi teknologi seperti penggunaan video sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah merancang video pembelajaran yang menarik dengan animasi 2 (dua) dimensi untuk pembelajaran mengenalkan profesi untuk anak TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Diponegoro 16 Karangpucung. Metode pengembangan pada penelitian ini terdiri dari tahapan Pra Produksi, Tahap Produksi dan Tahap Pasca Produksi. Penelitian ini menerapkan 2 metode pengujian yakni alpha testing dan betha testing. Hasil penelitian ini berupa video pembelajaran berbasis animasi 2 dimensi yang bertemakan pengenalan profesi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa video animasi 2D sebagai media pembelajaran profesi di TK Diponegoro 16 Karangpucung layak digunakan dengan hasil index sebesar 85,73% yang termasuk dalam kategori sangat setuju. Sehingga video animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Profesi Pada TK Diponegoro 16 layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Animasi 2D, Media Pembelajaran, Pengenalan Profesi

## **ABSTRACT**

*The development of information and communication technology was developed as an innovation to improve the quality of education which aims to make the learning process run effectively, efficiently, fun, not monotonous and more structured. As in Diponegoro 16 Karangpucung Kindergarten, it is one of the kindergartens in South Purwokerto District which already uses the essential K13 curriculum. In this curriculum the emphasis is on learning materials using learning media, one of which is by utilizing technological adaptations such as the use of video as a learning medium. The purpose of this study was to design interactive and interesting learning media with 2 (two) dimensional animation for learning to introduce the profession to group B kindergarten children aged 5-6 years at Kindergarten Diponegoro 16 Karangpucung. The development method in this study consisted of pre-production stages, production stages and post-production stages. This study applies 2 testing methods namely alpha testing and beta testing. The results of this study are in the form of 2-dimensional animation-based learning videos with the theme of professional knowledge. The test results show that 2D animated videos as professional learning media at Kindergarten Diponegoro 16 Karangpucung are suitable for use with an index result of 85.73% which is included in the very agree category. So that 2D animation videos as Learning Media for Profession Introduction at Kindergarten Diponegoro 16 are suitable for use as learning media.*

*Keywords: 2D Animation, Learning Media, Profession Introduction*