

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video animasi sebagai media sosialisasi technopreneurship bagi anak-anak SMP Negeri 1 Kecamatan Baturraden menggunakan metode 4D (Discover Define Develop Deliver). Metode 4D adalah metode pengembangan media yang memiliki empat tahapan yaitu tahap discover untuk mencari ide, tahap define untuk merancang konsep, tahap develop untuk membuat produk dan tahap deliver untuk memperkenalkan produk ke khalayak. Penelitian ini menggunakan Adobe After Effect sebagai aplikasi pembuatan animasi 2D. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya pengenalan technopreneurship sejak dini dan bahwa pengenalan ini dapat dilakukan melalui media video animasi 2D. Subjek penelitian ini adalah anak-anak SMP Negeri 1 Rempoah Kecamatan Baturraden yang berjumlah 50 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan video animasi menggunakan metode 4D memiliki beberapa keuntungan, seperti memberikan arahan yang jelas dan terstruktur dalam pembuatan animasi, meningkatkan kreativitas dan inovasi, serta dapat memberikan pesan dan nilai yang lebih mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa subjek penelitian memberikan respon positif terhadap video animasi yang dibuat dan mampu memahami konsep technopreneurship dengan lebih baik. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengenalan technopreneurship pada anak-anak SMP dan dapat menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran lainnya.

Kata kunci: technopreneurship, after effect, sekolah menengah pertama, video edukatif.

ABSTRACT

This research aims to create an animated video on technopreneurship socialization for primary school children at Negeri 1 Rempoah, Baturraden using the 4D Discover Define Develop Deliver method. The importance of technopreneurship in advancing Indonesia's economy makes it essential to introduce the concept to children at an early age. The method used in this research ensures that the video is designed to meet the needs and preferences of the target audience. The research was conducted through a qualitative approach using observation and in-depth interviews with educators and students. The data were analyzed using content analysis. The result of the research indicates that introducing technopreneurship to primary school children through animated videos is an effective method. The 4D method used in the production process of the video helps to ensure that the video is designed to be engaging and informative for the children. In conclusion, this research provides valuable insights into the effectiveness of using animated videos to introduce technopreneurship to primary school children. It highlights the importance of the 4D method in producing an engaging and informative video for the target audience. The research also provides practical implications for educators and policymakers in promoting technopreneurship education at an early age.

Keywords: technopreneurship, after effect, primary school, educational video.