



Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)

Jurnal Homepage: <https://jurnal.uns.ac.id/jptk>

Konsepsi Profesi Arsitek Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Studi Analisis Gambar dengan Menggunakan Aplikasi *Construct 2*)

Wardah Azizah^{1*}, Andira Valenti Nasyahrum², Putri Dwi Ciska Anggraini³, Dinda Nuria Utami⁴, Ina Meilani⁵ & Muhammad Hanif⁶

^{1*,2,3,4,5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Email: wardahazizah87@upi.edu

ABSTRAK

Mengenalkan berbagai profesi kepada anak sejak dini adalah penting. Dampaknya dapat memudahkan anak-anak untuk mengenali apa yang mereka inginkan di masa depan. Selain itu, langkah ini juga penting untuk mengajarkan mereka menghargai profesi. Penelitian ini mengkaji tentang konsepsi profesi siswa kelas IV sekolah dasar di wilayah Petojo Selatan. Penelitian ini dilakukan atas ditemukannya miskonsepsi profesi arsitek di kalangan siswa sekolah dasar di lingkungan penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa telah memahami perbedaan profesi arsitek, desain interior, dan kuli bangunan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Secara keseluruhan, menurut hasil penelitian konsepsi arsitek kelas IV SD yang berjumlah 14 siswa, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah memahami perbedaan antara profesi arsitek, kuli bangunan, dan desain interior. Temuan menunjukkan bahwa siswa sudah memahami urutan ketiga profesi dalam lingkup konstruksi (pengembangan). Siswa mampu memahami bahwa urutan pertama dalam lingkup konstruksi adalah arsitek, urutan kedua adalah kuli bangunan, dan urutan terakhir adalah desain interior. Manfaat dari penelitian ini adalah siswa mampu membedakan profesi arsitek, desain interior, dan kuli bangunan melalui aplikasi Construct 2 yang termasuk dalam literasi ICT siswa.

Kata kunci: Arsitek, Construct 2, Konsepsi, Profesi

ABSTRACT

Early exposure to various professions is essential. The effects can make it easier for children to recognize what they want for the future. It is also essential to teach them the value of the profession. The study studied the concept of grade iv elementary school students in the South Petojo region's profession. The study was conducted to discover misconceptions about the architectural profession among elementary school students in the research environment. This study aims to know if students understand the differences in the professions of architects, interior design, and construction workers. The method used in this study is qualitative. In all, the study of the fourth-grade architect's conception of 14 students suggests that most students already understand the difference between the profession of architect, builder, and interior design. The finds indicate that students already understand the third order of professions within construction (development). Students understood that the first order in the construction sphere was the architect, the second order was the construction worker, and the last order was interior design. The benefits of this study are that students can distinguish between architecture, interior design, and construction workers through the construction applications which belong to the ICT students' literacy.

Keywords: Architect, Conception, Construct 2, Profession

PENDAHULUAN

Profesi adalah suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut seseorang untuk memiliki keahlian atau keterampilan berdasarkan. Biasanya sebutan “profesi” selalu dikaitkan menggunakan pekerjaan atau jabatan yang dipegang oleh seseorang, namun seluruh pekerjaan atau jabatan bisa diklaim profesi lantaran profesi menuntut keahlian para pemangkuanya Howard M. Vollmer dan Donald L. Mills (dalam Subijanto, 2007, p. 698) menyatakan bahwa profesi adalah suatu pekerjaan/jabatan yang memerlukan kemampuan intelektual khusus, yang diperoleh melalui kegiatan belajar dan pelatihan yang bertujuan untuk menguasai keterampilan atau keahlian dalam melayani atau memberikan saran pada orang lain, dengan memperoleh upah atau gaji dalam jumlah tertentu.

Arsitektur adalah ilmu yang mempelajari seni bangunan atau ilmu merancang bangunan untuk menciptakan keindahan pada bangunan dengan aspek struktur, konstruksi, estetika (Apsari et al., 2020). Arsitek merupakan profesi yang selalu berkembang dengan seiringnya zaman, mulai dari bentuk-bentuk bangunan yang ada, pola rancangan bangunan, dan lain-lain. Arsitek harus menguasai desain dan konstruksi bangunan yang mayoritas terkait dengan tempat tinggal. Profesi arsitek sangat berperan penting dalam pembangunan suatu tempat. Menurut

National Council of Architectural Registration Boards (NCARB) seperti dikutip pada The Architects Guide, arsitek adalah seorang yang memiliki lisensi dan profesional dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan.

Sebelumnya wali kelas 4B telah memberitahu peneliti terlebih dahulu bahwa siswa sudah mempelajari materi terkait profesi yaitu pada Tema 4 Subtema 1 dan 2. Siswa sudah mempelajari berbagai macam jenis-jenis pekerjaan dan profesi pekerjaan yang ada di sekitar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Mardiyana & Pritasari, 2013) pada Tema 4 sub tema 1 "jenis-jenis pekerjaan" dapat dilihat pada awal sub tema siswa diajak untuk mengamati gambar. Gambar-gambar yang disajikan merupakan gambar kontekstual mengenai jenis-jenis pekerjaan berdasarkan tempat tinggal. Gambar yang disajikan pada bagian awal berfungsi sebagai stimulus berpikir siswa. Pada sub tema 2 "pekerjaan disekitarku" melalui pengamatan gambar dan tabel, siswa diberi stimulus dengan pertanyaan bagaimana ikan bisa dimakan, jenis barang yang diperjual belikan, jenis pekerjaan disekitar pantai, dan hasil dari pekerjaan. Kegiatan mencoba lebih diarahkan pada proses pencarian dan pengumpulan informasi terkait topik yang sedang dipelajari. Selanjutnya siswa diarahkan untuk mengolah informasi yang telah diperoleh melalui kegiatan menalar untuk mengembangkan interpretasi, argumentasi, dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Nurliana (2018 dalam Herlina, 2019, p. 244) salah satu tema pembelajarannya adalah

pelajaran tentang pengenalan macam-macam profesi pekerjaan yang nantinya dapat dijadikan sebagai cita-cita di masa depan. Selain itu dengan mengenalkan profesi pada anak akan membantu mengajarkan anak agar lebih menghargai profesi seseorang, sehingga anak akan memiliki sifat saling menghargai dan tidak memandang rendah profesi seseorang. Sistem pembelajaran yang digunakan yaitu anak-anak akan dikenalkan berbagai macam profesi pekerjaan menggunakan media buku bergambar.

Persepsi yang dikemukakan oleh Halim (2005) merupakan proses dimana seseorang memperoleh informasi dari lingkungan sekitar yang dapat dipengaruhi oleh cara melihat suatu hal yang sama dapat berbeda karena dipengaruhi oleh keadaan. Aspek persepsi yang terkait dengan elemen visual adalah perhatian '*attention*' dan rekognisi pola '*pattern of recognition*' (Matlin, 2012). Dalam paparannya, Budiarti (2011) menyatakan bahwa atribut yang berperan dalam rekognisi sebuah objek adalah bentuk, ukuran, warna, tekstur, dan orientasi. Jenis perkembangan pada anak salah satunya adalah perkembangan kognitif. Seorang psikolog berkebangsaan Swiss, Jean Piaget menyatakan hasil observasinya bahwa seorang bayi pun sudah memiliki kesadaran akan keadaan sekitarnya, terlihat dari bagaimana seorang bayi memiliki kecenderungan untuk menjelajahi sekitarnya. Proses tersebut merupakan langkah awal perkembangan kemampuan, persepsi, dan kemampuan berpikir.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Yuwono (2019) dikatakan bahwa pemahaman

akan dimensi bangunan pada anak sudah terlihat dengan digambarkannya bangunan yang tinggi ataupun yang melebar dengan ukuran yang jauh berbeda dengan objek-objek lain yang anak gambarkan. Bahkan ada yang sudah sangat memahami jumlah lantai yang ada di bangunan sekolahnya. Hal tersebut menunjukkan pemahaman anak terkait bentuk dan dimensi yang ditangkap dan dikomunikasikan Kembali oleh sang anak.

Pada tahun 1998, survei HarrisPoll tentang perspektif orang dewasa tentang insinyur dan teknik menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki pengetahuan yang buruk tentang keduanya. Selain itu, survei membuktikan perspektif sempit tentang teknik pada mahasiswa tingkat perguruan tinggi. Satu dekade kemudian, laporan penelitian tentang pemahaman siswa tentang teknik menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menggambarkan apa yang sebenarnya dilakukan insinyur di tempat kerja mereka. Para siswa menunjukkan tingkat persepsi insinyur dan teknik yang rendah. Terlepas dari berlalunya waktu dan evolusi teknologi, kesadaran akan rekayasa di kalangan masyarakat saat ini, khususnya populasi mahasiswa, masih rendah. Diperlukan lebih banyak upaya untuk mengidentifikasi alasan di balik rendahnya kesadaran. Hal tersebut juga di dukung oleh penelitian Mutia dan Agus (2018) bahwasanya masih banyak yang mengira bahwa arsitek sangat erat kaitannya dengan kemampuan untuk berimajinasi. Mereka mendapatkan informasi lingkungan terdekatnya serta sebagian lagi

mengatakan bahwa informasi ini mereka peroleh dari internet atau media sosial

Dari hasil survei dan penelitian sebelumnya yang dilakukan Chou dan Chen (2017), maka peneliti ingin mengetahui apakah siswa-siswi di sekolah dasar sudah memahami perbedaan profesi yang ada. Semakin banyaknya pekerjaan di dunia ini membuat siswa SD sering salah mengartikannya, mereka menganggap bahwasannya arsitek, kuli bangunan, dan desain interior merupakan profesi yang sama. Kemungkinan sebagian besar para siswa sekolah dasar menganggap ketiga profesi tersebut mengemban tugas pekerjaan yang sama. Padahal pada dasarnya ketiga profesi tersebut memiliki perbedaan yang signifikan, mulai dari tempat bekerjanya, tugas pekerjaannya, serta pakaian yang sering digunakan oleh ketiga profesi tersebut.

Pada penelitian "*Elementary School Students' Conceptions of Engineers: A Drawing Analysis Study in Taiwan*" meneliti bahwa sebagian siswa salah dalam memahami profesi atas dasar diskusi sebelumnya, studi saat ini memeriksa isi gambar siswa dari perspektif budaya. Tetapi dalam penelitian ini, peneliti akan membahas tentang kesalahpahaman siswa dalam memahami profesi arsitek, kuli bangunan, dan desain interior dengan menggunakan games yang dibuat dengan aplikasi *Construct 2*. Eko Pujiono (dalam Nuqisari & Sudarmilah, 2019, p. 87) *Construct 2* adalah tools pembuat game berbasis HTML5 yang dikhususkan untuk *platform* 2D yang dikembangkan oleh Scirra. *Construct 2* tidak menggunakan Bahasa pemrograman khusus, karena semua perintah yang digunakan pada

game diatur dalam *Even Sheet* yang terdiri dari *Event* dan *Action*. Jadi, untuk mengembangkan game dengan *Construct 2* pengguna tidak perlu mengerti bahasa pemrograman yang relatif lebih rumit dan sulit dipahami. Peneliti menggunakan aplikasi *Construct 2* sebagai media penelitian dikarenakan tingkat kesukaran dalam penafsiran yang rendah. Pada penelitian yang dilakukan oleh Chou dan Chen (2017) menggunakan alat penilaian berupa *Draw a Scientist Test (DST)*, yang umum digunakan untuk memperoleh gambaran stereotip siswa. Untuk menggunakan alat penilaian tersebut diperlukan seorang ahli yang memang mahir dalam bidangnya. Oleh karena itu, peneliti belum siap jika akan menggunakan alat penilaian tersebut. Ariatmanto (dalam Herlina, 2019, p. 244) dengan memanfaatkan penerapan teknologi dalam pembelajaran membantu siswa dan guru untuk mempermudah dan memperlancar dalam proses belajar mengajar. Teknologi yang semakin maju memungkinkan pembuatan game edukasi berbasis android yang dapat digunakan pada gadget. Selain itu juga metode ini dapat mempermudah dalam belajar anak karena model yang menarik dan mengasyikkan sehingga tidak membuat anak-anak menjadi cepat bosan.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4B di SDN yang berlokasi di wilayah Petojo Selatan, Jakarta Pusat. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bahwasannya apakah anak sudah memahami perbedaan ketiga profesi tersebut dengan baik atau masih keliru dalam memahami ketiga profesi tersebut. Manfaat dari penelitian ini supaya siswa membedakan profesi arsitek, desain interior, dan kuli

bangunan melalui aplikasi Construct 2 yang mana termasuk ke dalam literasi ICT siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Petojo Selatan 01 Pagi, Jakarta Pusat. Objek yang diteliti yaitu siswa kelas 4B dengan jumlah siswa 14 orang yang terdiri dari 7 perempuan dan 7 laki-laki. Adapun peneliti meneliti mengenai profesi arsitek, desain interior, dan kuli bangunan. Alasan peneliti mengambil ketiga profesi tersebut karena ketiga profesi tersebut dalam menjalankan tugasnya hampir mirip, sehingga tujuan peneliti disini ingin mengetahui seberapa banyak siswa yang paham mengenai tiga profesi tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Chou dan Chen (2017) peneliti menggunakan metode kualitatif analisis isi Neuendorf. Analisis isi Neuendorf digunakan untuk menganalisis isi gambar siswa dengan media *Draw-an-Engineer Test (CDET)* versi Cina yang dikembangkan untuk menentukan konsepsi siswa tentang insinyur. Pada pendekatan media *Draw-an-Engineer Test (CDET)* peneliti menugaskan siswa untuk menggambar sesuai profesi yang sudah ditentukan (Insinyur).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif. Metode kualitatif Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi hermeneutik. Menurut Van Manen (Creswell, 2007, pp. 59), fenomenologi hermeneutik

merupakan studi yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena dari pengalaman hidup seseorang dan menginterpretasikan cerita atau tulisan (teks) terkait pengalaman hidup seseorang tersebut. Lebih lanjut, fenomenologi hermeneutik berfokus pada hubungan antara suatu kejadian/ pengalaman/ fenomena dan individu (partisipan), serta bagaimana suatu konsep atau pemahaman dapat diperoleh dari hubungan tersebut. Dalam studi saat ini, wawancara individu dirancang untuk membantu interpretasi pengalaman hidup siswa yang terkait dengan konsep teknik.

Pada metode kualitatif yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil games dress up yang dilakukan oleh siswa. Peneliti menggunakan aplikasi Construct 2 di mana aplikasi tersebut sudah dirancang oleh peneliti untuk nantinya anak-anak mencocokkan baju atau aksesoris terkait profesi arsitek, desain interior, dan kuli bangunan. Peneliti menamakannya dengan "Game Dress Up Profesi".

Di dalam aplikasi Construct 2 tersebut disediakan gambar seperti orang dengan tubuh yang polos, pakaian, sepatu, serta barang-barang yang menunjang ketiga profesi diatas (arsitek, desain interior, dan kuli bangunan). Seperti yang sudah dikatakan sebelumnya, siswa mencocokkan pada gambar orang dengan menyesuaikan pakaian apa yang sekiranya cocok untuk ketiga profesi tersebut, sepatu apa yang cocok untuk ketiga profesi tersebut, serta barang apa yang cocok untuk ketiga profesi tersebut.

Sebelum siswa memainkan game dress up profesi, siswa diberi pemahaman

terlebih dahulu terkait ketiga profesi dengan gambar yang ditampilkan melalui ppt. Selanjutnya siswa diberi waktu selama 15 menit untuk memainkan game dress up profesi tersebut, lalu hasil game tersebut dijelaskan dengan kata-kata oleh para peneliti.

Indikator hasil jawaban benar untuk profesi arsitek antara lain kesesuaian pada item topi proyek, pulpen, dan tas tabung gambar. Selanjutnya, untuk profesi desain interior indikator jawaban benarnya dinilai dari item pulpen dan art paper. Terakhir, indikator dari profesi kuli bangunan ialah kesesuaian pada item sepatu boots, rompi proyek, topi proyek, dan ikat pinggang perkakas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

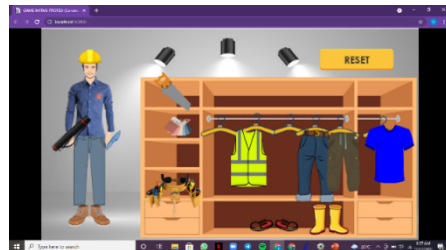
Hasil yang diperoleh dari statistik deskriptif dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil statistik deskriptif untuk setiap variabel (n= 14)

Informasi yang disimpulkan	Hasil
Profesi Arsitek	9 siswa
Profesi Desain Interior	3 siswa
Profesi Kuli Bangunan	2 siswa

Untuk kategori profesi arsitek, gambar 1 temuan menunjukkan bahwa 64% siswa mencocokkan pakaian arsitek secara tepat. Gambar 1 menunjukkan contoh arsitek yang memakai pakaian rapi, topi proyek, tas tabung gambar, dan pulpen. Mereka memahami bahwa pekerjaan arsitek merupakan salah satu profesi yang bergerak di bidang jasa. Lebih spesifiknya, profesi arsitek berkaitan dengan

perancangan dan penyusunan segala hal terkait desain bangunan. Seorang arsitek harus mampu memadukan seni dengan kreativitas yang dimilikinya.



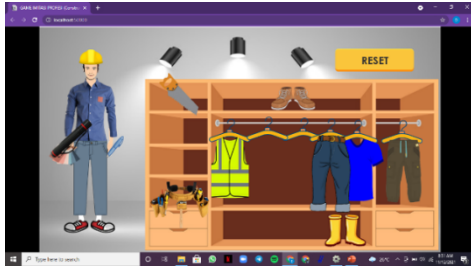
Gambar 1. Contoh konsepsi arsitek yang benar (profesi arsitek membawa pulpen, gulungan kertas, dan memakai topi proyek).

Gambar 2 menunjukkan contoh profesi arsitek yang menggunakan sepatu boots, rompi bangunan, topi proyek, dan ikat pinggang perkakas. Untuk kategori profesi arsitek pada gambar 2, sekitar 21% siswa menganggap arsitek sebagai pekerja kasar yang bertanggung jawab untuk membangun sebuah bangunan.



Gambar 2. Contoh konsepsi arsitek yang kurang tepat (gambar lebih mendekati profesi kuli bangunan).

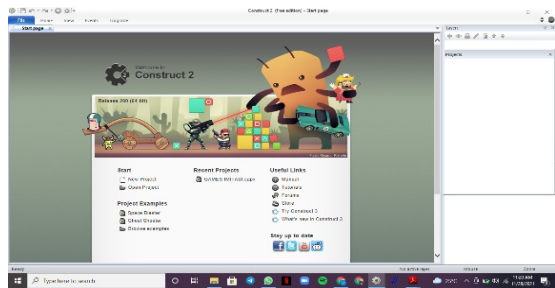
Gambar 3 menunjukkan contoh profesi arsitek yang menggunakan pulpen dan art paper. Untuk kategori profesi arsitek pada gambar 3, menunjukkan sekitar 14% menunjukkan kurangnya pengetahuan tentang profesi arsitek. Siswa mencocokkan pakaian yang lebih condong ke arah profesi desain interior.



Gambar 3. Contoh konsepsi arsitek yang kurang tepat (gambar lebih mendekati ke profesi desain interior)

Tahap Desain

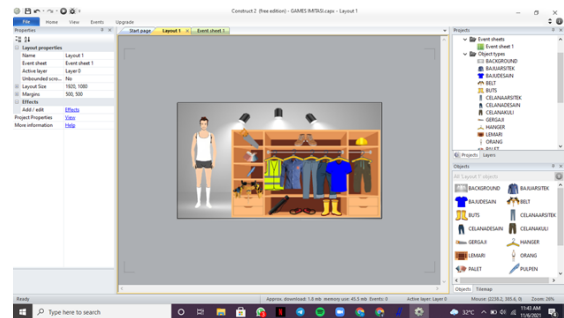
Pada gambar 4 merupakan tampilan menu utama dari game dress up profesi. Tampilan ini adalah jendela bagi para pengguna sebagai awalan saat membuka aplikasi Construct 2. Sebelum sebuah game dress up profesi tercipta dan bisa dimainkan, diperlukan proses penyusunan game melalui aplikasi Construct 2.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama Aplikasi Construct 2

Tampilan awal saat siswa mengoperasikan game dress up profesi kurang lebih akan terlihat seperti pada gambar 5. Hasil dari tahap ini meliputi tampilan pakaian-pakaian dan seorang model, untuk menentukan bagaimana siswa akan menyocokkan model dengan item yang telah disediakan sesuai dengan profesi arsitek. Siswa disajikan seorang model yang belum menggunakan pakaian lengkap atau hanya menggunakan pakaian dasar. Disediakan beberapa baju dan celana yang mencirikan profesi arsitek, desain interior,

dan pekerja bangunan. Selain itu, ada juga beberapa benda atau *item* dan sepatu yang mencirikan ketiga profesi tersebut.



Gambar 5. Tampilan Awal Game Dress Up

Tahap Implementasi

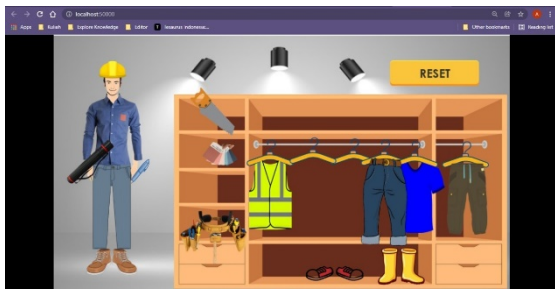
Pada tahap ini software dari unit-unit yang telah dikembangkan dan prototipe atau rancangan telah dihasilkan kemudian diimplementasikan kepada seluruh siswa kelas 4B. Setelah proses pembuatan game dress up selesai, barulah peneliti mengoperasikannya kepada siswa. Sebelumnya, peneliti sudah melakukan sedikit tanya jawab dengan siswa dan memberikan sedikit pemahaman kepada siswa terkait profesi arsitek, desain interior, dan pekerja bangunan. Peneliti sengaja tidak memaparkan materi secara lengkap di awal, guna melihat pemahaman siswa terkait ketiga profesi tersebut. Barulah setelah itu siswa diminta untuk memainkan game dress up profesi. Siswa memilih baju, celana, sepatu, serta *item* atau benda yang sekiranya mencirikan profesi arsitek. Peneliti hanya mendampingi siswa dalam memainkan game dress up, tanpa membantu siswa menemukan jawaban yang benar dari game dress up profesi arsitek tersebut.



Gambar 6. Dokumentasi Siswa Memainkan Game Dress Up

Berikut adalah jawaban benar dari games dress up profesi arsitek, desain interior, dan kuli bangunan:

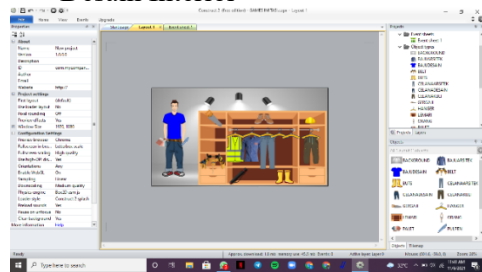
1. Arsitek



Gambar 7. Jawaban benar profesi arsitek

Poin yang dinilai dari profesi arsitek: Topi proyek, pulpen, dan tas tabung gambar.

2. Desain Interior

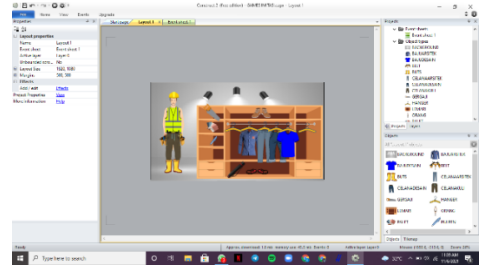


Gambar 8. Jawaban benar profesi desain interior

Poin yang dinilai dari profesi desain interior: Pulpen dan art paper

3. Kuli Bangunan

Poin yang dinilai dari profesi kuli bangunan: Sepatu boots, rompi bangunan, topi proyek, ikat pinggang perkakas



Gambar 9. Jawaban benar profesi kuli bangunan

Diskusi Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Chou dan Chen (2017) ditemukan bahwa untuk kategori konsepsi insinyur dan epistemologi teknik mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa sekolah dasar mennganggap bahwa insinyur sebagai buruh atau mekanik manual. Beberapa siswa menggambarkan insinyur sebagai teknisi berbasis pemeliharaan, sedangkan yang lainnya menggambarkan non insinyur. Sebanyak 35% dari 750 siswa mampu menggambarkan insinyur sebagai professional berbasis desain. Dalam penelitian tersebut beberapa siswa mampu menggambarkan seorang insinyur arsitek, berbasis desain yang membuat cetak biru untuk bangunan tempat tinggal.

Terlepas dari pengetahuan siswa mengenai profesi arsitek, desain interior, dan kuli bangunan siswa sudah cukup memahami mengenai ketiga profesi tersebut. Hal ini dilihat saat peneliti melakukan pretest dengan menggunakan gambar yang ditampilkan menggunakan powerpoint. Selanjutnya kegiatan post test dilakukan dengan cara anak mempraktikan secara langsung games dress up profesi yang dirancang menggunakan aplikasi Construct 2. Siswa diarahkan untuk memilih item-item yang telah disediakan pada lemari dan memasangkannya pada model. Hasil ini

mendukung pernyataan wali kelas 4B yang menyatakan bahwa siswa sudah mempelajari materi terkait profesi dan jasa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kuswanto dan Radiansah (2018) pada saat peneliti memaparkan bahwa dengan penggunaan media dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang diterima siswa terbilang baru dan menarik perhatian para siswa. Penggunaan laptop, aplikasi Construct 2 serta berbagai item yang ditampilkan sesuai dengan karakteristik siswa dan sesuai dengan materi pembelajaran siswa, sehingga mampu menarik perhatian serta antusiasme siswa.

Pengamatan ini dapat dikaitkan dengan pengaruh media massa pada pemahaman konseptual siswa. Siswa kelas rendah kemungkinan tidak menerima banyak informasi tentang materi profesi dan jasa. Oleh karena itu, peneliti memilih kelas 4 sebagai sampel penelitian. Hasil penelitian ini mirip dengan penelitian Chou Chen (2017) di mana sebagian siswa kelas rendah belum mempelajari terkait materi profesi dan jasa.

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan sebanyak 64% siswa di kelas 4B mampu mencocokkan pakaian serta atribut yang dikenakan oleh arsitek secara tepat. Siswa tersebut mampu menunjukkan profesi arsitek yang menggunakan pakaian rapi, topi proyek, tas tabung gambar, dan pulpen. Lebih spesifiknya, profesi arsitek berkaitan dengan

perancangan dan penyusunan segala hal terkait desain bangunan. Seorang arsitek harus mampu memadukan seni dengan kreativitas yang dimilikinya. Selebihnya siswa menganggap bahwa profesi arsitek sebagai desain interior dan juga kuli bangunan. Hal itu dilihat dari mereka menempatkan pakaian dan atribut secara kurang tepat.

Secara keseluruhan, menurut hasil untuk konsepsi arsitek di kelas 4B sangat kuat. Hasil ini dapat didiskusikan dengan mempertimbangkan teori belajar konstruktif Piaget dan konteks sosial budaya siswa. Karena keunggulan usia, siswa kelas tinggi dapat memperoleh lebih banyak pengetahuan terkait arsitek.

Temuan berdasarkan data kualitatif menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman siswa terutama orang tua dan media massa, yang memberikan pengaruh yang cukup besar pada keakuratan isi gambar (yaitu, epistemologi teknik yang benar). Hasil ini mirip dengan Chaou dan Chen (2017), hasil dari dua studi tersebut menunjukkan bahwa pengaruh anggota keluarga mendominasi pengalaman teknik siswa di awal kehidupan mereka, yang pada gilirannya mempengaruhi sikap masa depan mereka terhadap pengajar disiplin teknik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Chaou dan Chen (2017), mereka melakukan penelitian yang cakupannya lebih luas yaitu mengenai profesi insinyur, sedangkan peneliti disini melakukan penelitian yang lebih sempit yaitu hanya berfokus pada profesi arsitek, desain interior, dan kuli bangunan. Hal tersebut bertujuan agar peneliti dapat lebih fokus dalam

melakukan penelitian. Selain itu pada penelitian sebelumnya menghadirkan seseorang yang ahli dalam menafsirkan gambar, sedangkan peneliti tidak memiliki seorang ahli yang dapat menafsirkan gambar.

Dalam penelitian sebelumnya, sampel yang digunakan sebanyak 750 siswa, sedangkan peneliti hanya menggunakan sampel sebanyak 14 siswa. Selain itu dalam penelitian sebelumnya sebagian besar siswa menunjukkan bahwa mereka kurang memahami tentang profesi dan tugas insinyur, berbanding terbalik dengan hasil penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu memahami perbedaan antara profesi arsitek, design interior dan kuli bangunan.

Selama penelitian berlangsung, terdapat temuan tak terduga yaitu ternyata siswa sudah memahami urutan ketiga profesi tersebut dalam ruang lingkup konstruksi (pembangunan). Siswa mampu memahami bahwa urutan yang pertama dalam ruang lingkup konstruksi adalah arsitek, yang kedua yaitu kuli bangunan, dan urutan yang terakhir yaitu design interior.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Upadani dan Agustiana (2021) yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun Thinkers, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dinilai mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan meningkatkan keaktifan siswa. Melalui media pembelajaran berupa aplikasi ataupun dalam bentuk lainnya yang mampu mengajak siswa belajar sambil bermain akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwasannya apakah siswa kelas 4B sekolah dasar yang berlokasi di wilayah Petojo Selatan sudah memahami perbedaan profesi arsitek, kuli bangunan, dan desain interior dengan baik atau masih keliru dalam memahami ketiga profesi tersebut. Media yang peneliti gunakan dalam melakukan penelitian ialah dengan mengoperasikan aplikasi Construct 2. Temuan berdasarkan analisis data kualitatif menunjukkan bahwa sebanyak 64% siswa di kelas 4B mampu mencocokkan pakaian serta atribut yang dikenakan oleh arsitek secara tepat. Siswa tersebut mampu menunjukkan profesi arsitek yang menggunakan pakaian rapi, topi proyek, tas tabung gambar, dan pulpen. Sedangkan 46% siswa lainnya menganggap bahwa profesi arsitek bekerja seperti profesi desain interior dan juga kuli bangunan. Hal itu dilihat dari mereka menempatkan pakaian dan atribut secara kurang tepat. Implikasi dari penelitian ini agar siswa dapat memahami terkait profesi arsitek, desain interior, dan kuli bangunan serta mampu membedakan ruang lingkup dari masing-masing profesi melalui aplikasi Construct 2.

Saran

Para pendidik dan pengamat seni harus memahami karakter siswa sekolah dasar agar setiap proses pembelajaran tepat guna sesuai sasaran pertumbuhan dan perkembangan siswa. Sudah selayaknya kita mengharagai opini dan kemampuan para siswa sesuai dengan fitrahnya dan memberikan peluang sebesar-besarnya

untuk mengembangkan potensi dan kreativitas anak dalam berekspresi.

DAFTAR PUSTAKA

- Chou, P. N., & Chen, W. F. (2017). Elementary School Students' Conceptions of Engineers: A Drawing Analysis Study in Taiwan. *International Journal of Engineering Education*, 33(1), 476-487.
- Creswell, John. 2007. *Second Edition Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches*.
- Herlina, S. E. (2019). Game Edukasi Pengenalan Profesi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Berbasis Android. *Jurnal Kelitbangan*, 7(3), 243-252. Retrieved from <https://jurnal.balitbangda.lampungprov.go.id/index.php/jip/article/view/157>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Mardiyana, I. I. (2019). Analisis Buku Siswa Kurikulum 2013 Sekolah Dasar Kelas IV Tema 4 "Berbagai Pekerjaan" Ditinjau dari Implementasi Pendekatan Saintifik. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 4-7. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v7i1.6255>
- Mutia, I., & Agus, E. (2018). Persepsi Mahasiswa Arsitektur Tingkat Satu Terhadap Prospek Dan Masa Depan Profesi Arsitek. *Jurnal Rekayasa*, 8(1), 87-100. <https://doi.org/10.37037/jrftsp.v8i1.25>
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya dengan Construct 2 berbasis Android. *Emitor: Jurnal Teknik Elektro*, 19(2), 86-87. Retrieved from <https://journals.ums.ac.id/index.php/emitor/article/view/7987/4760>
- Putra, G. S., Wahab, T., & Apsari, D. (2020). Perancangan Aplikasi Media Informasi Pengenalan Profesi Arsitek Kepada Masyarakat. *e-Proceeding of Art & Design*, 7 (2), 972-986. Retrieved from <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/12450/13355>
- Saputro, T. A., Kriswandani, & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 01-08. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.219>
- Subijanto. (2007). Profesi Guru Sebagai Profesi yang Menjanjikan Pasca Undang-Undang Guru dan Dosen. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(67), 696-718. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v13i67.392>
- Upadani, N. M., & Agustiana, I. T. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun Thinkers. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), hlm 450-458. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/37730/20281>
- Yuwono, A. A. (2019). Kajian Elemen Visual Arsitektur Terkait Persepsi Anak Usia Dini Terhadap Bangunan. *Jurnal IDEALOG*, 4(1), 6-7. <https://doi.org/10.25124/idealogue.v4i1.1557>