

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PENGGUNAAN
KATA AJAIB BAGI SISWA KELAS 2 SD
(Studi Kasus : SD Negeri Gumpang 01)**



Disusun oleh:

Nama : Yahya Setiadi
NIM : 2013010192

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PENGGUNAAN
KATA AJAIB BAGI SISWA KELAS 2 SD
(Studi Kasus : SD Negeri Gumpang 01)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Yahya Setiadi

NIM : 2013010192

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PENGGUNAAN
KATA AJAIB BAGI SISWA KELAS 2 SD
(Studi Kasus : SD Negeri Gumpang 01)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Yahya Setiadi

2013010192

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 10 September 2024

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, tanggal 10 September 2024

Ketua

AMIKOM SURAKARTA

Moch. Harj Purwiantoro, ST, MM, M.Kom,
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PENGGUNAAN KATA
AJAIB BAGI SISWA KELAS 2 SD
(Studi Kasus : SD Negeri Gumpang 01)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Yahya Setiadi

2013010192

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 10 September 2024

Pembimbing Utama




Sri Widiyanti, S.PT, M.Kom
NIDN. 0618108001

Anggota Tim, Penguji



Widiyanto Hadi, S.E, M.Kom
NIDN. 0610056302

Pembimbing Pendamping



Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102



Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 0604048205



Sripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Surakarta, 10 September 2024

Ketua

Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yahya Setiadi
NIM : 2013010192

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
Pembuatan Video Pembelajaran Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Bagi Siswa Kelas 2 SD

Dosen Pembimbing Utama : Sri Widiyanti,S.Pt,M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Muhammad Setiyawan, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Sukoharjo, 10 September 2024

Yang Menyatakan,




Yahya Setiadi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu saya Waginah, dan Ayah saya Sajiyo, yang dengan kasih sayang, dukungan, serta doa yang tak pernah putus, telah memberikan segala yang terbaik bagi saya. Keduanya selalu menjadi sumber motivasi dan inspirasi dalam setiap langkah perjalanan akademik saya.
2. Seluruh anggota SD Negeri Gumpang 01, yang telah memberikan kesempatan dan izin bagi saya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
3. Teman-teman seperjuangan yang sudah jauh hingga ke titik ini dalam perkuliahan, Terima kasih atas segala hiburan dan inspirasi yang diberikan, semoga kita kesana selagi masih bisa bersama
4. Semua pihak yang belum bisa disebutkan satu per satu, terima kasih atas segala bentuk dukungan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud rasa hormat dan terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses penyelesaiannya. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan di masa yang akan datang.

HALAMAN MOTTO

“Apa yang menjadi takdirmu akan mencari jalannya menemukanmu”

(Ali bin Abi Thalib)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Shalawat serta salam juga penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga skripsi berjudul "Pembuatan Video Pembelajaran Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Bagi Siswa Kelas 2 SD" dapat diselesaikan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini, khususnya kepada:

1. Bapak Moch Hari Purwiantoro, S.T, M.M, M.Kom, selaku Ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
2. Ibu Sri Widiyanti, S.Pt, M.Kom, selaku pembimbing utama yang memberikan pengarahan dan saran dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom, selaku Pembimbing pendamping yang juga memberikan bimbingan dan saran yang sangat berarti.
4. Ibu Amin S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Gumpang 01 beserta Bapak Hendri Setyobudi S.Pd selaku wali kelas 2 dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia serta banyak pihak lain yang membantu dalam skripsi ini.

Penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan.

Surakarta, 17 September 2024

Yahya Setiadi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR RUMUS.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7

2.2. Keaslian Penelitian.....	12
2.3. Landasan Teori.....	16
2.3.1. Multimedia.....	16
2.3.2. Animasi	17
2.3.3. <i>Frame by frame</i>	17
2.3.4. Adobe Flash/ Animate	17
2.3.5. Adobe Photoshop	18
2.3.6. Kata Ajaib	18
2.3.8. Media Pembelajaran.....	19
2.3.9. Pengertian Model ADDIE.....	20
2.3.10. Skala Likert.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	24
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.2.1. Teknik Observasi	25
3.2.2. Teknik Wawancara	25
3.2.3. Kuesioner	26
3.2.4. Studi Pustaka.....	26
3.3. Teknik Analisis Data.....	26
3.4. Alur Penelitian	28

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Pengumpulan Data	31
4.2. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	32
4.3. Tahap Desain (<i>Design</i>)	33
4.4. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	42
4.5. Tahap Implementasi (<i>Implement</i>)	60
4.6. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	64
4.7. Laporan	68
BAB V PENUTUP	70
5.1. Kesimpulan	70
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Tabel hasil kuesioner mengenai kata ajaib	4
Tabel 2.1. Matriks literatur <i>review</i> dan posisi penelitian	12
Tabel 2.1. Lanjutan	15
Tabel 2.2 Kategori Penilaian Validator.....	22
Tabel 2.3 Kriteria interpretasi	23
Tabel 2.4 Presentase Hasil Analisis Data nilai.....	23
Tabel 3.1. Instrumen penggunaan kata ajaib.....	32
Tabel 4.2. Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional.....	32
Tabel 4.3. <i>Storyboard</i>	34
Tabel 4.3. Lanjutan	37
Tabel 4.4. Hasil Animasi.....	47
Tabel 4.4. Lanjutan	48
Tabel 4.4. Lanjutan	49
Tabel 4.4. Lanjutan	50
Tabel 4.4. Lanjutan	51
Tabel 4.4. Lanjutan	52
Tabel 4.4. Lanjutan	53
Tabel 4.4. Lanjutan	54
Tabel 4.4. Lanjutan	55
Tabel 4.4. Lanjutan	56
Tabel 4.4. Lanjutan	57

Tabel 4.4. Lanjutan	58
Tabel 4.4. Lanjutan	59
Tabel 4.4. Lanjutan	60
Tabel. 4.5. Kuesioner Validitas Materi	61
Tabel. 4.6. Kuesioner Validitas Media.....	62
Tabel 4.10. Pernyataan Kuesioner Tingkat Kepuasan Animasi.....	63
Tabel 4.12. Pernyataan Kuesioner Test 1 dan Test 2.....	63
Tabel 4.7. Daftar validator Animasi Pembelajaran.....	64
Tabel 4.8. Hasil Ahli Materi	64
Tabel 4.9. Hasil Ahli Media.....	65
Tabel 4.11. Hasil Kepuasan Terhadap Animasi.....	66
Tabel 4.13. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	67
Lampiran Transkrip Hasil Wawancara.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan ADDIE.....	21
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	29
Gambar 4.1. Ilustrasi karakter utama	42
Gambar 4.2. Background rumah karakter	43
Gambar 4.3. Jalan dengan pemandangan taman	43
Gambar 4.4. <i>Lining</i>	44
Gambar 4.5. <i>Coloring</i>	44
Gambar 4.6. Pemberian Efek Gerakan.....	45
Gambar 4.7. Penggunaan <i>Movement Camera</i>	45
Gambar 4.8. <i>Editing</i>	46
Gambar 4.9. <i>Rendering</i>	47
Gambar 4.10. Implementasi animasi.....	61

DAFTAR RUMUS

(2.1) Rumus Index.....	22
(2.2) Rumus N-Gain.....	23