

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK PENGENALAN LITERASI DAN ETIKA
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)
(Studi Kasus: Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Taruban)**



Disusun oleh:

Nama : Ardya Zahira Ardhana
NIM : 2213010371

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

2026

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK PENGENALAN LITERASI DAN ETIKA
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)
(Studi Kasus: Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Taruban)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Ardy Zahira Ardhana
NIM : 2213010371

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

2026

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN LITERASI DAN ETIKA *ARTIFICIAL* *INTELLIGENCE* (AI)

(Studi Kasus: Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Taruban)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Ardya Zahira Ardhana

2213010371

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Rabu, 26 Agustus 2026

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

Sukoharjo, 26 Agustus 2026

Ketua



Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK PENGENALAN LITERASI DAN ETIKA *ARTIFICIAL*
INTELLIGENCE (AI)

(Studi Kasus: Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Taruban)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Ardy Zahira Ardhana

2213010371

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Rabu, 26 Agustus 2026

Pembimbing Utama


Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

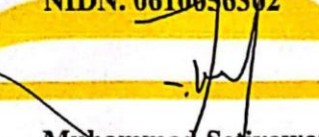
Anggota Tim Penguji


Lilik Sugianto, M.Kom
NIDN. 0610128201

Pembimbing Pendamping


Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom
NIDN. 0624108503


Widivanto Hadi, M.Kom
NIDN. 0610056302


Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

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

Sukoharjo, 26 Agustus 2026


Muhammad Setiawan, M.Kom
NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ardya Zahira Ardhana
NIM : 2213010371

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PENGEMBANGAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
UNTUK PENGENALAN LITERASI DAN ETIKA *ARTIFICIAL
INTELLIGENCE* (AI)**

(Studi Kasus: Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Taruban)

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Setiyawan, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Syams Kurniawan Hidayat, 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, 26 Agustus 2026
Yang Menyatakan,



Ardya Zahira Ardhana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan Skripsi ini untuk diri saya sendiri serta bagi mereka yang telah memberikan doa, dukungan, bimbingan, dan semangat selama proses penulisannya. Saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas rahmat, berkah, serta kemudahan yang dilimpahkan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
2. Ayah dan ibu tersayang, yang senantiasa mendukung dengan doa, bantuan, dan motivasi.
3. Keluarga tercinta, yang senantiasa mendukung dan menyemangati saya untuk menyelesaikan pelatihan.
4. Dosen pembimbing dan semua tenaga pendidik di STMIK AMIKOM Surakarta yang senantiasa memberikan pengetahuan, bimbingan, serta dukungan sepanjang periode studi penulis.
5. Kepada pasangan tercinta dan teman-teman yang telah mendukung, menyemangati, dan mendampingi saya selama mengerjakan skripsi.
6. Almamater tercinta, STMIK AMIKOM Surakarta.

HALAMAN MOTTO

“Allah SWT tidak membebani hamba-Nya di luar batas kemampuan...”

(QS. Al Baqarah Ayat 286)

“Mungkin kita sampai, Mungkin saja tidak, Tugas kita hanyalah berjalan”

(Sambutlah - The Jeblogs)

“Bagaimanapun juga merawat cita-cita, Tak akan semudah berkata-kata, Rencana berikutnya rajut lagi cerita Merapal doa gas sekencangnya”

(Gas – Fstvlst)

KATA PENGANTAR

Penulis memanjatkan puji syukur yang sebesar-besarnya atas rahmat, keberkahan, serta petunjuk yang telah diberikan Allah SWT yang telah dilimpahkan, sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan oleh penulis yang berjudul "Pengembangan Animasi 2D sebagai Media Pembelajaran untuk Pengenalan *Artificial Intelligence* (AI) (Studi Kasus: Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Taruban)." Skripsi disusun sebagai bagian dari persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika di STMIK Amikom Surakarta.

Selama menyusun karya ini, penulis sepenuhnya menyadari bahwa penyelesaiannya tidak mungkin terwujud tanpa bantuan, bimbingan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tulus kepada individu-individu berikut:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, kesehatan, dan kemudahan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
2. Orang tua dan keluarga saya, yang senantiasa mendampingi saya dengan doa, dukungan, dan motivasi mereka.
3. Bapak/Ibu dosen STMIK AMIKOM Surakarta yang telah yang telah berbagi ilmu dan keahlian mereka kepada saya selama masa studi.
4. Dosen pembimbing yang memberikan arahan, dukungan, dan bimbingan selama masa penyusunan skripsi.

5. SD Negeri 1 Taruban, yang memberikan izin dan mendukung penulis dalam melaksanakan penelitian.
6. Guru dan siswa SD Negeri 1 Taruban yang berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian dan uji coba media.
7. Pasangan dan teman-teman yang konsisten memberikan dukungan, bantuan, dan semangat kepada penulis sepanjang proses penyusunan skripsi ini.
8. Semua pihak yang berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi, namun tidak dapat disebutkan semua namanya di sini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini memiliki kekurangan dan keterbatasan tertentu. Oleh karena itu, penulis sangat menghargai segala kritik atau saran yang membangun untuk memperbaiki dan menyempurnakan karya ini. Penulis berharap penelitian ini bisa memberikan manfaat bagi pembaca dan dapat dimanfaatkan sebagai rujukan untuk pengembangan media pembelajaran, khususnya media animasi 2D untuk pengenalan *Artificial Intelligence* pada siswa sekolah dasar.

Sukoharjo, 20 Agustus 2026

Ardya Zahira Ardhana

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.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR RUMUS	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	10
1.3. Batasan Masalah	10
1.4. Tujuan Penelitian	12
1.5. Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1. Tinjauan Pustaka.....	14

2.2. Keaslian Penelitian.....	18
2.3. Landasan Teori.....	21
2.3.1 Media Pembelajaran	21
2.3.2 Multimedia	21
2.3.3 Animasi 2D.....	22
2.4.3 <i>Artificial Intelligence</i> (AI).....	22
2.3.5 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	23
2.3.6 Pemahaman / Hasil Belajar	24
2.3.7 Kuesioner.....	24
2.3.8 Skala Likert	25
2.3.9 N-Gain	27
2.3.10 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	28
2.3.11 Adobe Animate.....	30
2.3.12 CorelDRAW	30
2.3.13 Adobe Illustrator.....	31
2.3.14 <i>Storyboard</i>	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	33
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	34
3.2.1 Observasi	34
3.2.2 Wawancara	34

3.2.3 Studi Pustaka	35
3.2.4 Kuesioner.....	35
3.2.5 Tes (<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>)	36
3.3. Teknik Analisis Data.....	37
3.3.1 Analisis Deskriptif.....	37
3.3.2 Analisis Kelayakan Media.....	37
3.3.3 Analisis Peningkatan Pemahaman.....	38
3.4. Alur Penelitian	38
3.4.1 Pengumpulan Data.....	39
3.4.2 Analisis Permasalahan.....	40
3.4.3 <i>Concept</i>	40
3.4.4 <i>Desain</i>	41
3.4.5 <i>Material Collecting</i>	41
3.4.6 <i>Assembly</i>	41
3.4.7 <i>Testing</i>	41
3.4.8 <i>Distribution</i>	42
3.4.9 Kesimpulan dan Saran.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1. Pengumpulan Data	43
4.1.1 Hasil Observasi.....	43

4.1.2 Hasil Wawancara.....	43
4.1.3 Hasil Angket Analisis Kebutuhan	44
4.1.4 Hasil <i>Pre-test</i>	45
4.2. Analisis Permasalahan	45
4.3. <i>Concept</i>	46
4.4. <i>Design</i>	48
4.4.1 Desain Karakter	49
4.4.2 Desain <i>Background</i>	50
4.4.3 Desain <i>Element</i>	51
4.5. <i>Material Collecting</i>	52
4.5.1 Aset Visual.....	53
4.5.2 Aset Audio.....	54
4.6. <i>Assembly</i>	54
4.7. <i>Testing</i>	59
4.7.1 Uji kelayakan Materi	60
4.7.2 Uji Kelayakan Media.....	62
4.7.3 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	64
4.8. <i>Distribution</i>	67
BAB V PENUTUP.....	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Kondisi SD Negeri 1 Taruban.....	4
Tabel 2.1 Matriks literatur review dan posisi penelitian.....	18
Tabel 2.2 Penilaian Skala Likert (Sugiyono, 2022)	25
Tabel 2.3 Kriteria interpretasi (Wilujeng et al., 2024).....	26
Tabel 2.4 Kategori Nilai N-Gain (Hake, 1999)	27
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	47
Tabel 4. 2 Proses pembuatan audio.....	53
Tabel 4.3 Hasil Uji Kelayakan Materi	61
Tabel 4.4 Hasil Uji Kelayakan Media.....	63
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik hasil angket siswa	5
Gambar 1.2 Grafik <i>pre test</i>	7
Gambar 2.1 Metode MDLC (Pangestu et al., 2020)	28
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	39
Gambar 4.1 Desain karakter guru	49
Gambar 4.2 Hasil karakter	49
Gambar 4.3 Desain <i>background</i>	50
Gambar 4.4 Hasil <i>Background</i>	51
Gambar 4.5 Element pendukung.....	51
Gambar 4.6 Hasil desain elemen.....	52
Gambar 4.7 Aset visual	53
Gambar 4.8 Aset Audio.....	54
Gambar 4.9 <i>Scene</i> 1.....	55
Gambar 4.10 <i>Scene</i> 2.....	56
Gambar 4.11 <i>Scene</i> 3.....	57
Gambar 4.12 Hasil <i>Scene</i> 4	58
Gambar 4.13 Hasil <i>Scene</i> 5	59
Gambar 4.14 Dokumentasi uji kelayakan media	60
Gambar 4.15 Pemutaran Media Animasi 2D kepada Siswa	65
Gambar 4.16 Siswa Mengerjakan Soal Post-test	65
Gambar 4.17 Penyerahan Media Animasi 2D kepada Pihak Sekolah	67

DAFTAR RUMUS

Rumus 2.1 Skala Likert.....	26
Rumus 2.2 Item Penilaian.....	26
Rumus 2.3 N-Gain.....	27