

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA
MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN DENGAN
METODE ADDIE PADA SISWA MI
SETROREJO WONOGIRI**



Disusun oleh:

Nama : Farhan Naufal Mubarok
NIM : 2213010397

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN DENGAN METODE ADDIE PADA SISWA MI SETROREJO WONOGIRI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Farhan Naufal Mubarok
NIM : 2213010397

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

2026

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN DENGAN METODE ADDIE PADA SISWA MI SETROREJO WONOGIRI

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Farhan Naufal Mubarak

2213010397

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 29 September 2026

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

Sukoharjo, 29 September 2026

Ketua



Muhammad Setiyawan, M.Kom

NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN DENGAN METODE ADDIE PADA SISWA MI SETROREJO WONOGIRI

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Farhan Naufal Mubarak

2213010397

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 29 September 2026

Pembimbing Utama


Dr. Hadis Turmudi, M.H
NIDN. 0630037603

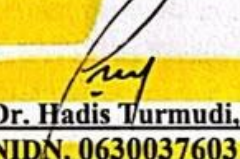
Anggota Tim Penguji


Lilik Sugarto, M.Kom
NIDN. 0610128201

Pembimbing Pendamping


Syams Kurniawan Hidavat, M.Kom
NIDN. 0624108503


Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102


Dr. Hadis Turmudi, M.H
NIDN. 0630037603

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

Surakarta, 29 September 2026
Ketua

Muliawati Setiawan, M.Kom
NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Farhan Naufal Mubarok
NIM : 2213010397

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA EDUKASI BAHAYA
MEMBUANG SAMPAH SEMBARANGAN DENGAN METODE ADDIE
PADA SISWA MI SETROREJO WONOGIRI**

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Hadis Turmudi, M.H
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, 29 September 2026
Yang Menyatakan,



Farhan Naufal Mubarok

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa hormat serta memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan karunia-nya yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Melalui bimbingan, penulis dapat menyelesaikan seluruh rangkaian penelitian dan penulisan skripsi ini dengan baik.

Sebagai bentuk penghormatan, rasa terima kasih yang mendalam, serta dedikasi atas segala dukungan moral, spiritual, dan intelektual yang penulis terima selama penyusunan skripsi ini, maka dengan kerendahan hati karya ilmiah ini penulis persembahkan kepada: Tuhan YME, yang telah memberikan Rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.

1. Kepada kedua orang tua, Ibu dan Bapak yang merupakan alasan terbesar dibalik setiap langkah dan pencapaian penulis hingga saat ini. Terima kasih atas cinta, kasih sayang, doa yang tidak pernah putus. Gelar sarjana ini bukanlah akhir dari perjuangan, melainkan salah satu bentuk bakti dan rasa terima kasih penulis atas setiap air mata, doa, kerja keras dan cinta yang mengantarkan penulis sampai dititik ini. Semoga pencapaian ini menjadi awal untuk membahagiakan serta membalas, meskipun tidak akan pernah sebanding dengan seluruh pengorbanan yang telah beliau berikan.
2. Kepada rekan-rekan seperjuangan yang telah menemani, membantu dan memberikan semangat serta berbagi cerita perjalanan perkuliahan.
3. Kepada Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta, yang

telah memberikan arahan, dukungan, serta kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan pendidikan dan penyusunan skripsi.

4. Kepada Bapak Dosen Dr. Hadis Turmudi, M.H, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan ilmu, arahan, waktu dan bimbingan dengan penuh kesabaran serta motivasi.
5. Kepada Bapak Dosen Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan arahan, waktu dan bimbingan dengan penuh kesabaran serta motivasi.
6. Terima kasih kepada penulis Farhan Naufal Mubarak telah bertahan sejauh ini, berusaha dan tidak menyerah sampai akhirnya semua perjalanan telah selesai.
7. Wgarage sebuah usaha yang menjadi saksi dari banyak proses, perjuangan dan cerita. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hingga terselesaikannya skripsi ini. Semoga selalu tumbuh, berkembang dan sukses dalam setiap langkahnya.

HALAMAN MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٩٤﴾

“Maka sesungguhnya setelah kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah/94:4)

"Jangan biarkan masa lalu menghantui, fokuslah pada saat ini dan buat masa depanmu lebih baik."

(Jalaludin Rumi)

“Perahuku kecil banyak tambalan, tapi aku bangga masih bisa berlayar sampai sejauh ini”

(Sam Pitak)

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Bahaya Membuang Sampah Sembarangan Dengan Metode ADDIE Pada Siswa MI SETROREJO WONOGIRI”** dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta.
2. Bapak Dosen Dr. Hadis Turmudi, M.H, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan ilmu, arahan, waktu dan bimbingan dengan penuh kesabaran serta motivasi.
3. Bapak Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom., selaku dosen pembimbing pendamping, yang telah memberikan bimbingan, saran, masukan, dan dukungan kepada penulis dalam proses penyusunan dan penyelesaian skripsi ini.

4. Seluruh dosen dan staf STMIK AMIKOM Surakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pelayanan akademik selama perkuliahan.
5. Kepala sekolah serta guru wali kelas MI Setrorejo Wonogiri yang telah membantu memberikan data dan berpartisipasi dalam proses penelitian.
6. Bapak dan ibu tercinta, terima kasih atas doa serta dukungan moral dan material yang tiada henti.

Sukoharjo, 29 september 2026

Farhan Naufal Mubarak

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
<u>HALAMAN PENGESAHAN.....</u>	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
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	11
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. Animasi 2D Sebagai Media Pembelajaran	21
2.3.2. Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE)	21
2.3.3. Teori Pembelajaran Visual	23
2.3.4. Filosofi Pendidikan.....	24
2.3.5. Materi Tentang Sampah.....	24
2.3.6. Karakteristik Animasi 2D Siswa.....	25
2.3.7. Hubungan Teori dengan Animasi 2D.....	25
2.3.8. Kuesioner.....	26
2.3.9. Instrumen Kuesioner	27
2.3.10. Skala <i>Likert</i>	27
2.3.11. Skala <i>Frekuensi</i>	29
2.3.12. <i>N-Gain</i>	30
2.3.13. Adobe Animate	30
2.3.14. Adobe Illustrator	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	32
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.2.1. Observasi	33

3.2.2. Wawancara	33
3.2.3. Kuesioner.....	34
3.2.4. Pre-test.....	34
3.3. Teknik Analisis Data.....	35
3.3.1. Analisis <i>SWOT</i> kekuatan (<i>Strengths</i>), kelemahan (<i>Weaknesses</i>), peluang (<i>Opportunities</i>), dan ancaman (<i>Threats</i>)	35
3.3.2. Analisis Perilaku Siswa	35
3.3.3. Analisis Kelayakan Media.....	36
3.3.4. Analisis Peningkatan Pemahaman Siswa	36
3.4. Alur Penelitian	36
3.4.1. Analisis <i>SWOT/Data</i>	38
3.4.2. Analysis	38
3.4.3. Design.....	38
3.4.4. Development.....	39
3.4.5. Implementation.....	39
3.4.6. Evaluation.....	39
3.4.7. Pelaporan	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1. Pengumpulan Data	41
4.1.1. Observasi	41
4.1.2. Wawancara	42

4.1.3. Kuesioner.....	44
4.1.4. <i>Pre-test</i>	44
4.1.5. Kebutuhan Fungsional.....	45
4.1.6. Kebutuhan Non-Fungsional.....	45
4.2. Tahap Analysis SWOT	46
4.2.1. Analisis <i>SWOT</i>	46
4.2.2. Tahap Analisis	50
4.3 Tahap <i>Design</i>	51
4.4. Tahap Development.....	54
4.5. Tahap <i>Implementation</i>	72
4.6. Tahap <i>Evaluation</i>	74
4.6.1. Evaluasi Ahli Materi.....	74
4.6.2. Evaluasi Ahli Media	75
4.6.3. Evaluasi <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa	78
BAB V PENUTUP.....	83
5.1. Kesimpulan	83
5.2. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Kondisi MI Setrorejo Baturetno Wonogiri	3
Tabel 1. 2 Perbandingan Dengan Video Sebelumnya.....	9
Tabel 2. 1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian.....	18
Tabel 2. 2 Penilaian Skala <i>Likert</i>	28
Tabel 2. 3 Kriteria interpretasi skor	28
Tabel 2. 4 Kategori Nilai <i>N-Gain</i>	30
Tabel 4. 1 Hasil Observasi	42
Tabel 4. 2 Hasil wawancara kepada kepala sekolah bapak Rokhani,S.Pd.I	43
Tabel 4. 3 Hasil wawancara kepada siswa	44
Tabel 4. 4 <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4. 5 Penilaian Skala <i>Likert</i>	74
Tabel 4. 6 Kriteria interpretasi skor	74
Tabel 4. 7 Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4. 8 Penilaian Skala <i>Likert</i>	75
Tabel 4. 9 Kriteria interpretasi skor	76
Tabel 4. 10 Validasi Ahli Media	76
Tabel 4. 11 Hasil Keseluruhan Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	78
Tabel 4. 12 Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i>	81
Tabel 4. 13 Hasil Nilai <i>N-Gain</i>	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Hasil Angket Perilaku Siswa MI Setrorejo Wonogiri	6
Gambar 2. 1 Diagram Model ADDIE	22
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	37
Gambar 4. 2 Opening Video Animasi 2D	59
Gambar 4. 3 Background Halaman Sekolah Kotor.....	60
Gambar 4. 4 Siswa Membuang Sampah Sembarangan	61
Gambar 4. 5 Background Aliran Sungai Tersumbat Sampah	62
Gambar 4. 6 Tumpukkan Sampah.....	63
Gambar 4. 7 Penyampaian Materi.....	64
Gambar 4. 8 Siswa Membuang Sampah Pada Tempatnya	65
Gambar 4. 9 Siswa Membersihkan Lingkungan Sekolah	66
Gambar 4. 10 Gambaran Ketika Sekolah Bersih Dari Sampah	67
Gambar 4. 11 Siswa Membersihkan Lingkungan Sekolah	68
Gambar 4. 12 Tampilan editing Adobe Animate	69
Gambar 4. 13 Penyusunan Animasi 2D	70
Gambar 4. 14 Tampilan Hasil Video	71

DAFTAR RUMUS

(2.2) Rumus Skala <i>Likert</i>	28
(2.3) Rumus Skala Frekuensi	29
(2.3) Rumus <i>N-Gain</i>	30