

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D TENTANG MENJAGA KEBERSIHAN
LINGKUNGAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SDN 2 Kalangan Kelas III)**



Disusun oleh:

Nama : Muhammad 'izzul Islam
NIM : 2213010485

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

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D TENTANG MENJAGA KEBERSIHAN
LINGKUNGAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SDN 2 Kalangan Kelas III)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Muhammad 'izzul Islam
NIM : 2213010485

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

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D TENTANG MENJAGA KEBERSIHAN
LINGKUNGAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SDN 2 Kalangan Kelas III)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad 'izzul Islam

2213010485

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Rabu, 30 September 2026

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

Sukoharjo, 30 September 2026

Ketua



Muhammad Setiawan, M.Kom.

NIK. 2009.281.211

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D TENTANG MENJAGA KEBERSIHAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus: SDN 2 Kalangan Kelas III)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad 'Izzul Islam

2213010485

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Rabu, 30 September 2026

Pembimbing Utama


Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

Anggota Tim Penguji


Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Pembimbing Pendamping


Indrawan Ady Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702


Syams Kurniawan Hidayat, M.Kom
NIDN. 0624108503


Indrawan Ady Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702

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

Sukoharjo, 30 September 2026


Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 2009.281.211

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad 'izzul Islam
NIM : 2213010485

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 3D TENTANG MENJAGA
KEBERSIHAN LINGKUNGAN UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SDN 2 Kalangan Kelas III)**

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Setiyawan, M.Kom

Dosen Pembimbing Pendamping : Indrawan Ady Saputro, 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, 30 September 2026

Yang Menyatakan,



Muhammad 'izzul Islam

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat, hidayah dan petunjuk, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun masih banyak kekurangan dan tidak sempurna, namun penulis merasa bangga apa yang telah dicapai hingga titik ini. Oleh karena itu, saya sebagai peneliti dengan bangga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga penulis tercinta terutama kedua orang tua yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan, serta pengorbanan yang tidak ternilai selama proses merawat penulis dari kecil hingga sekarang.
2. Diri saya sendiri, yang telah berusaha bertahan dan terus melangkah dalam menghadapi berbagai tantangan dan cobaan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menyelesaikan apa yang telah dimulai.
3. Teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan, dukungan, semangat, motivasi, serta kebersamaan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
4. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Saya ucapkan terima kasih kepada semuanya yang telah membantu sampai sejauh ini. Terima kasih.

HALAMAN MOTTO

“When the devil ignores you, then you know you're doing something wrong. But when the devil comes at you, maybe it's because you're trying to do something right” - Denzel Washington

“You got a dream, you gotta protect it. If you want something, go get it.”
- Will Smith

“Dream without goals are just dreams and they ultimately fuel disappointment” - Denzel Washington

“Stay humble - Never forget where you came from. ***Stay hungry*** — Keep that fire in your soul. ***Stay true*** — Always be real with yourself and the world.”

- Snoop Dogg

“Maka, sesungguhnya beserta kesulitan, ada kemudahan.”

- QS. Al-Insyirah · Ayat 5

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan penulis rahmat, hidayah ,kasih sayang, dan kesehatan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “**Pembuatan Video Animasi 3D Tentang Menjaga Kebersihan Lingkungan Untuk Siswa Sekolah Dasar**” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program Studi Informatika. Dalam proses penyusunan penelitian ini penulis sadar bahwa masih ada kekurangan dan kesalahan dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Ketua STMIK AMIKOM Surakarta yaitu Bapak Muhammad Setiawan, M.Kom
2. Pembimbing 1 yaitu Bapak Muhammad Setiawan, M.Kom yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis ditengah kesibukan yang sedang dijalani.
3. Pembimbing 2 yaitu Bapak Indrawan Ady Saputro, M,Kom yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing penulis ditengah kesibukan yang sedang dijalani.
4. Segenap dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Surakarta.
5. SDN 2 Kalangan yang telah memberikan izin dan kesempatannya kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, kasih sayang, dan jalan yang benar kepada penulis,

7. Teman dan semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat selama proses penyusunan skripsi ini.

Sukoharjo, 30 September 2026

Penulis

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.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR RUMUS.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	9
1.3. Batasan Masalah	10
1.4. Tujuan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Tinjauan Pustaka.....	12

2.2. Keaslian Penelitian.....	16
2.3. Landasan Teori.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	25
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.3. Teknik Analisis Data.....	27
3.4. Alur Penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Pengumpulan Data	31
4.2. Analisis	33
4.3. Desain	37
4.4. <i>Development</i>	40
4.5. Implementasi	50
4.6 Evaluasi	51
BAB V PENUTUP.....	54
5.1. Kesimpulan	54
5.2. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matriks Literatur Review	16
Tabel 3.1. Kategori penilaian	27
Tabel 3.2. Interval Penilaian	28
Tabel 3.3. Pembagian Skor N-Gain	28
Tabel 3.4. Pembagian Skor N-Gain	28
Tabel 3.5. Hasil <i>Pre-test</i> Siswa	33
Tabel 4.1. Analisis SWOT	34
Tabel 4.2. Matriks SWOT	35
Tabel 4.3. Analisis Materi	36
Tabel 4.4. Fungsional dan Non Fungsional	36
Tabel. 4.5. <i>Storyboard</i>	37
Tabel 4.7. Validasi Ahli Media	46
Tabel 4.8. Validasi Ahli Materi	49
Tabel 4.9. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Kondisi di lingkungan sekolah.....	5
Gambar 1.2. Graphic Rata-Rata Pemahaman Materi.....	6
Gambar 2.1. ADDIE (Sintiya Ningsih & Wiratsiwi, 2025).....	21
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	29
Gambar 4.1. Pembuatan Karakter	40
Gambar 4.2. Latar Belakang Sekolah	41
Gambar 4.3. Latar Belakang Kelas	41
Gambar 4.4. Proses Rekaman Audio	42
Gambar 4.5. Proses Pembuatan Animasi	42
Gambar 4.6. Tampilan Awal.....	43
Gambar 4.7. Permasalahan Sampah.....	43
Gambar 4.8. Permasalahan Cuci Tangan	44
Gambar 4.9. Permasalahan Piket Kelas	45
Gambar 4.10. Pembelajaran kebersihan lingkungan.....	45
Gambar 4.11. Penyesuaian baju pada karakter	48
Gambar 4.12. Penyesuaian audio dialog dan background	48
Gambar 4.13. Penambahan Video Cuci Tangan	48
Gambar 4.14. Penambahan Credit Scene	49
Gambar 4.15. Implementasi Video Animasi 3D.....	51
Gambar 4.16. Grafik Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>	52

DAFTAR RUMUS

(2.1) <i>N-Gain</i>	23
(2.2) <i>Skala Likert</i>	24

INTISARI

Kesadaran kebersihan lingkungan yang terdiri dari sampah, piket kelas, cuci tangan di sekolah dasar terutama di kelas III SDN 2 Kalangan masih menghadapi kendala karena masih banyak siswa-siswi yang tidak mengerti pentingnya menjaga kebersihan lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat video animasi 3D untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap kebersihan lingkungan. Pengembangan video animasi 3D menggunakan model ADDIE dengan analisis SWOT. Pengujian video animasi 3D menggunakan validasi dari ahli materi dan ahli media. Dan hasil validasi dinyatakan sangat layak digunakan dengan skor ahli media sebesar 80% dan ahli materi sebesar 85%. Penilaiannya menggunakan skala likert. Sedangkan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dilakukan *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan *N-Gain*. Hasil *N-Gain* sebesar 0,56 atau 56% dan dikategorikan “cukup efektif”. Video animasi ini dapat menjadi alternatif untuk membantu siswa dalam memahami kebersihan lingkungan.

Kata kunci: ADDIE, Cuci Tangan, Kebersihan Lingkungan, *N-Gain*, Piket Kelas, Sampah, *Skala Likert*, SWOT

ABSTRACT

Awareness regarding environmental cleanliness—specifically concerning waste management, classroom cleaning duties, and handwashing—remains a challenge at the elementary school level, particularly among third-grade students at SDN 2 Kalangan, as many students do not yet grasp the importance of maintaining a clean environment. This study aimed to create a 3D animated video to enhance students' interest in and understanding of environmental cleanliness. The video was developed using the ADDIE model, incorporating a SWOT analysis. Validation was conducted by subject matter and media experts; the video was deemed highly suitable for use, achieving scores of 80% from the media expert and 85% from the subject matter expert, based on a Likert scale assessment. To measure students' level of understanding, pre-tests and post-tests were administered and analyzed using the N-Gain method. The N-Gain result was 0.56 (or 56%), falling into the "moderately effective" category. This animated video serves as an alternative tool to assist students in understanding environmental cleanliness.

Keywords: ADDIE, Classroom Cleaning Duty, Environmental Cleanliness, Handwashing, Likert Scale, N-Gain, SWOT, Waste