

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN
BERBASIS TEKNIK ANIMASI 2D PADA MATERI
TERKAIT APLIKASI PERKANTORAN KELAS VII
SMP NEGERI 3 SINGARAJA**

SKRIPSI



OLEH:
I GUSTI AYU KOMANG TRI SUKMA LAKSMI DEWI
1915051060

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA (PTI) (S1)
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



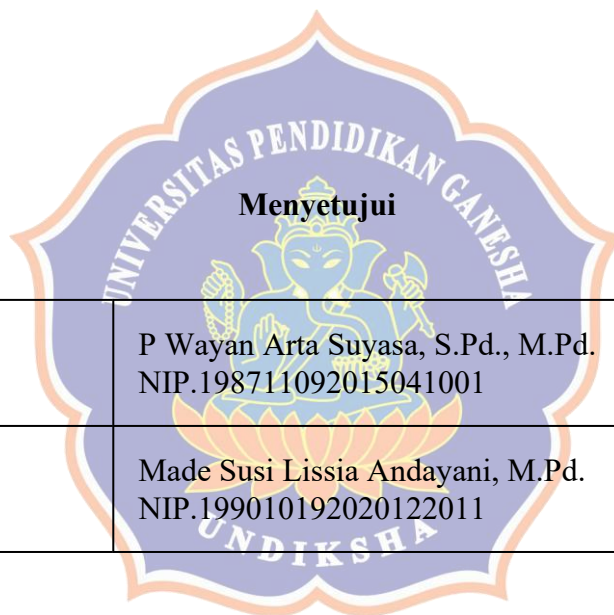
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN



Pembimbing I	P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. NIP.198711092015041001
Pembimbing II	Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. NIP.199010192020122011

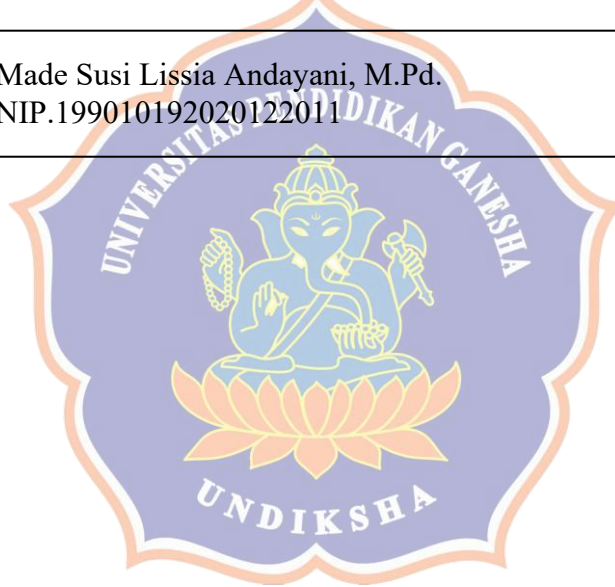


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh I Gusti Ayu Komang Tri Sukma Laksmi Dewi ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 20 Juli 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd. NIP.198709072015041001
Anggota	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007
Anggota	P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. NIP.198711092015041001
Anggota	Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. NIP.199010192020122011



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Ir. Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. NIP.198211112008121001
Sekretaris Ujian	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP.197912012006041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNIK ANIMASI 2D PADA MATERI TERKAIT APLIKASI PERKANTORAN KELAS VII SMP NEGERI 3 SINGARAJA" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas persyaratan ini, saya menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atas dasar klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 20 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan,



I Gusti Ayu Komang Tri Sukma Laksmi Dewi
NIM. 191505106

MOTTO

TIADA YANG SULIT JIKA HYANG WIDHI MEMUDAHKAN.

**TIADA YANG BERAT JIKA HYANG WIDHI
MERINGANKAN.**

**TIADA YANG MAMPU MELAWAN JIKA HYANG WIDHI
BERKEHENDAK.**

*<Saat Dunia Memberimu Seribu Alasan Untuk Menyerah,
Carilah Satu Alasan Kuat Untuk Tetap Bertahan=*



LEMBAR PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA:

IDA SANG HYANG WIDHI WASA

Atas berkat dan rahmat beliau, skripsi ini dapat terselesaikan.

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA: KEDUA ORANG TUA
TERCINTA

(I Gusti Nyoman Mahayasa & I Gusti Ketut Werdita)

Yang telah membesarkan, membimbing dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan serta selalu memberikan saya semangat, motivasi, dukungan, dan doa dalam setiap langkah saya menempuh jenjang Pendidikan.

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya: Bapak P Wayan Arta Suyasa dan Ibu Made Susi Lissia Andayani.

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika khususnya (Angkatan 2019) serta rekan-rekan seperjuangan lainnya.

Terimakasih banyak.

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **<Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teknik Animasi 2D Pada Materi Terkait Aplikasi Perkantoran Kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja>**. Tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan, kebijakan, serta fasilitas terbaik kepada penulis selama menuntut ilmu di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, yang senantiasa memberikan perhatian, motivasi, kemudahan dalam pengurusan izin penelitian, serta arahan akademik yang sangat berharga bagi penulis selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
4. Dr. phil., Dessy Seri W., S.Kom., M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, sekaligus Pembimbing Akademik serta Penguji II yang telah banyak memberikan arahan, saran, motivasi serta arahan yang sangat berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

6. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd selaku Pembimbing II yang juga sama telah membantu memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji I yang telah meluangkan waktu untuk menguji, memberikan koreksi, saran-saran konstruktif, serta arahan yang sangat berharga demi penyempurnaan skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen dan pegawai Fakultas Teknik dan Kejuruan yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
9. Ni Luh Rediti, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMPN 3 Singaraja yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
10. I Gusti Ayu Mas Swandewi, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Informatika SMPN 3 Singaraja yang telah banyak memberikan arahan, saran, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Seluruh Guru dan peserta didik SMPN 3 Singaraja yang telah banyak membantu kelancaran pelaksanaan penelitian ini.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan motivasi demi kelancaran proses penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa apa yang disajikan masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan dari pembaca, baik itu dalam bentuk saran maupun kritik demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Singaraja, 20 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PRAKATA.....	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	17
1.3 Rumusan Masalah.....	17
1.4 Tujuan Penelitian.....	18
1.5 Batasan Masalah.....	18
1.6 Manfaat Penelitian.....	19
1.6.1 Manfaat Teoritis	19
1.6.2 Manfaat Praktis	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	21
2.1 Kajian Pustaka.....	21
2.2 Landasan Teori	38
2.2.1 Media Pembelajaran.....	38
2.2.2 Video Pembelajaran	43
2.2.3 Animasi 2D	45
2.2.4 Story Board	66

2.2.5	Sinopsis	69
2.2.6	Skenario.....	69
2.2.7	Kurikulum Merdeka (<i>Deep Learning</i>)	70
2.2.8	Teori Belajar.....	76
2.2.9	Gaya Belajar.....	90
2.2.10	Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Pada Video Animasi 2D	
	94	
2.2.11	Mata Pelajaran Informatika.....	109
2.2.12	Terkait Modul Teknologi Informasi dan Komunikasi	111
2.2.13	Materi Aplikasi Perkantoran	117
2.2.14	Karakteristik Mata Pelajaran Informatika Modul Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	122
2.2.15	Penelitian Pengembangan	125
2.2.16	Model Penelitian Pengembangan ADDIE.....	129
2.2.17	Perangkat Lunak.....	132
2.3	Kerangka Berpikir.....	136
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		157
3.1	Jenis Penelitian.....	157
3.2	Model Pengembangan	157
3.3	Prosedur Pengembangan Produk.....	158
3.3.1	Analisis (Analysis)	158
3.3.2	Desain (Design).....	163
3.3.3	Pengembangan (Development)	170
3.3.4	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	174
3.3.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	178
3.4	Subjek Penelitian.....	180

3.5	Teknik Pengumpulan Data	180
3.6	Analisis Data	183
3.6.1	Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran	183
3.6.2	Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan	186
3.6.3	Uji Efektivitas Normalitas Gain	187
3.6.4	Analisis Data Respons Peserta didik	189
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		192
4.1	Hasil	192
4.1.1	Hasil Tahap Analyze	193
4.1.2	Hasil Tahap <i>Design</i>	196
4.1.3	Hasil Tahap <i>Develompent</i>	203
4.1.4	Hasil Tahap <i>Implementation</i>	211
4.1.5	Hasil Validasi Uji Perorangan	212
4.1.6	Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil	217
4.1.7	Hasil Validasi Uji Coba Lapangan	222
4.1.8	Hasil Uji Efektifitas Normalitas Gain	228
4.1.9	Hasil Uji Respons Peserta Didik	229
4.1.10	Hasil Tahap <i>Evaluation</i>	236
4.2	Pembahasan	242
BAB V PENUTUP.....		253
5.1	Kesimpulan.....	253
5.2	Saran.....	254
DAFTAR PUSTAKA.....		255
LAMPIRAN.....		263

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 PBL Pada Video Animasi 2D	101
Tabel 2. 2 Pemetaan Materi.....	123
Tabel 3. 1 Lingkup Pengetahuan Mata Pelajaran.....	160
Tabel 3. 2 Desain Pengembangan Video Pembelajaran dengan <i>Problem Based Learning</i>	164
Tabel 3. 3 Pemetaan Materi dalam Media Video Pembelajaran Aplikasi Perkantoran	169
Tabel 3. 4 Rancangan Fitur Pengembangan Video Pembelajaran.....	171
Tabel 3. 5 Pemetaan Uji Ahli dan Media	174
Tabel 3. 6 Pemetaan Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan	177
Tabel 3. 7 Teknik Pengumpulan Data.....	180
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Uji Validitas	182
Tabel 3. 9 Tabel Kontingensi untuk Menghitung Indeks Gregory	184
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli.....	185
Tabel 3. 11 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	187
Tabel 3. 12 Kriteria Gain.....	189
Tabel 3. 13 Rubrik Penilaian Respons Peserta Didik	190
Tabel 3. 14 Kriteria Penggolongan Respons Peserta Didik.....	191
Tabel 4. 1 Hasil Tahap Desain Video Pembelajaran dengan <i>Problem Based Learning</i>	198
Tabel 4. 2 Hasil Fitur Utama Video Pembelajaran.....	204
Tabel 4. 3 Hasil Uji Perorangan	213
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	218
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Lapangan	224
Tabel 4. 6 Hasil Respon Peserta didik.....	230
Tabel 4. 7 Kriteria Penggolongan Responden.....	234
Tabel 4. 8 Sebaran skor respon masyarakat	234
Tabel 4. 9 Evaluasi Tahap analysis.....	237
Tabel 4. 10 Evaluasi Tahap design	238
Tabel 4. 11 Evaluasi Tahap development.....	240
Tabel 4. 12 Evaluasi Tahap Implementation	241

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kartun Shaun the Sheep	48
Gambar 2. 2 Kartun Snow White	49
Gambar 2. 3 Karakter animasi yang berjalan.....	51
Gambar 2. 4 Slow in dan slow out sebuah animasi.....	51
Gambar 2. 5 lengkungan animasi sebuah bola.....	52
Gambar 2. 6 Gambar animasi kelinci melompat.....	53
Gambar 2. 7 Gambar bola memantul di tanah	54
Gambar 2. 8 Gambar kelinci mengambil ancang-ancang untuk melompat	57
Gambar 2. 9 Gambar objek yang diambil dari sudut yang berbeda.....	57
Gambar 2. 10 Gambar mickey mouse menggunakan solid drawing	58
Gambar 2. 11 Gambar kharisma dari karakter	59
Gambar 2. 12 Sumbu x dan sumbu y penghasil Animasi 2D	59
Gambar 2. 13 Gambar wayang kulit Purwa	60
Gambar 2. 14 Lukisan piramid.....	60
Gambar 2. 15 Gambar animasi secara manual.....	61
Gambar 2. 16 Gambar animasi kupu-kupu mengikuti path	62
Gambar 2. 17 Mesin IBM Selectric Typewriter dan kasetnya	119
Gambar 2. 18 Microcomputer VT202 Word Processor	120
Gambar 2. 19 Alur proses model ADDIE	132
Gambar 2. 20 Kerangka Berpikir	139
Gambar 4. 1 Persentase Angket Responden.....	235

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi.....	263
Lampiran 2. Hasil Wawancara	264
Lampiran 3. Instrument Angket Observasi Siswa.....	268
Lampiran 4. Hasil Angket Observasi Siswa.....	271
Lampiran 5. Persentase Hasil Angket Observasi Siswa.....	237
Lampiran 6. Silabus	243
Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	246
Lampiran 8. Soal Pre-Test Dan Post-Test	251
Lampiran 9. Instrumen Uji Ahli Isi Pembelajaran	255
Lampiran 10. Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	257
Lampiran 11. Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media Pembelajaran	262
Lampiran 12. Angket Uji Ahli Media Pembelajaran.....	263
Lampiran 13 Angket Uji Coba Perorangan.....	268
Lampiran 14. Angket Uji Coba Perorangan.....	270
Lampiran 15. Angket Uji Coba Kelompok Kecil	276
Lampiran 16. Angket Uji Coba Lapangan	281
Lampiran 17. Kisi-Kisi Angket Uji Respons Peserta Didik.....	286
Lampiran 18. Angket Uji Respons Peserta Didik	287
Lampiran 19. Sinopsis.....	291
Lampiran 20. Skenario	294
Lampiran 21. Storyboard	310
Lampiran 22. Hasil Angkat Uji Ahli Isi	324
Lampiran 23. Hasil Angket Uji Ahli Media.....	336
Lampiran 24 Hasil Uji Coba Perorangan	344
Lampiran 25. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	345
Lampiran 26. Hasil Uji Coba Lapangan	346
Lampiran 27. Hasil Efektifitas Normalitas Gain	347
Lampiran 28. Lampiran Uji Respons Peserta Didik	350
Lampiran 29. Jadwal Penelitian	352
Lampiran 30. Dokumentasi.....	354