

**PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER BAGI SISWA SEKOLAH
DASAR 003 PANGKALAN SESAI KOTA DUMAI**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

HABIB MUZAMMIL GUNAWAN

21.11.4449

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER BAGI SISWA SEKOLAH
DASAR 003 PANGKALAN SESAI KOTA DUMAI**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

HABIB MUZAMMIL GUNAWAN

21.11.4449

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER BAGI SISWA
SEKOLAH DASAR 003 PANGKALAN SESAI KOTA DUMAI**

yang disusun dan diajukan oleh

Habib Muzammil Gunawan

21.11.4449

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <22-05-2025>

Dosen Pembimbing,


Muhammad Tofa Nurcholis, M.kom.

NIK. 190302281

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI
MEDIA EDUKASI PENDIDIKAN KARAKTER BAGI SISWA
SEKOLAH DASAR 003 PANGKALAN SESAI KOTA DUMAI**

yang disusun dan diajukan oleh

Habib Muzammil Gunawan

21.11.4449

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <22-05-2025>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302393

Donni Prabowo, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302253

Muhammad Tofa Nurcholis., M.Kom
NIK. 190302281

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal < 22 Mei 2025 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Habib Muzammil Gunawan

NIM : 21.11.4449

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMANFAATAN VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENDIDIKAN KARAKTER BAGI SISWA SEKOLAH DASAR 003
PANGKALAN SESAI KOTA DUMAI

Dosen Pembimbing : Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari 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 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
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.

Yogyakarta, 22 Mei 2025

Yang Menyatakan,


Habib Muzammil Gunawan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Video Pembelajaran sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter bagi Siswa Sekolah Dasar 003 Pangkalan Sesai Kota Dumai" ini dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Dr. Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, Ph.D, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Windha Mega Pradnya Dhuhita, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. M. Tofa Nurcholis, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa studi.
6. Kepala Sekolah, Guru, dan Siswa SDN 003 Pangkalan Sesai, yang telah bersedia menjadi objek penelitian dan memberikan banyak informasi yang sangat membantu dalam penelitian ini.
7. Keluarga tercinta, Bambang Indra Gunawan dan Hartini selaku orang tua yang selalu mendukung dan yang selalu memberikan doa, serta semangat tanpa henti dalam setiap langkah perjalanan akademik ini.
8. Ahadilla Gunawan dan Hartikha Gunawan yang selalu memberikan semangat, ilmu dan dukungan penuh selama proses penyusunan.
9. Dinda Maria Christardus Goa atas segala dukungan, motivasi, dan

kesabaran dan semangat yang selalu diberikan dalam proses penyusunan skripsi ini, Kehadiran anda telah menjadi penyemangat yang sangat berarti bagi penulis.

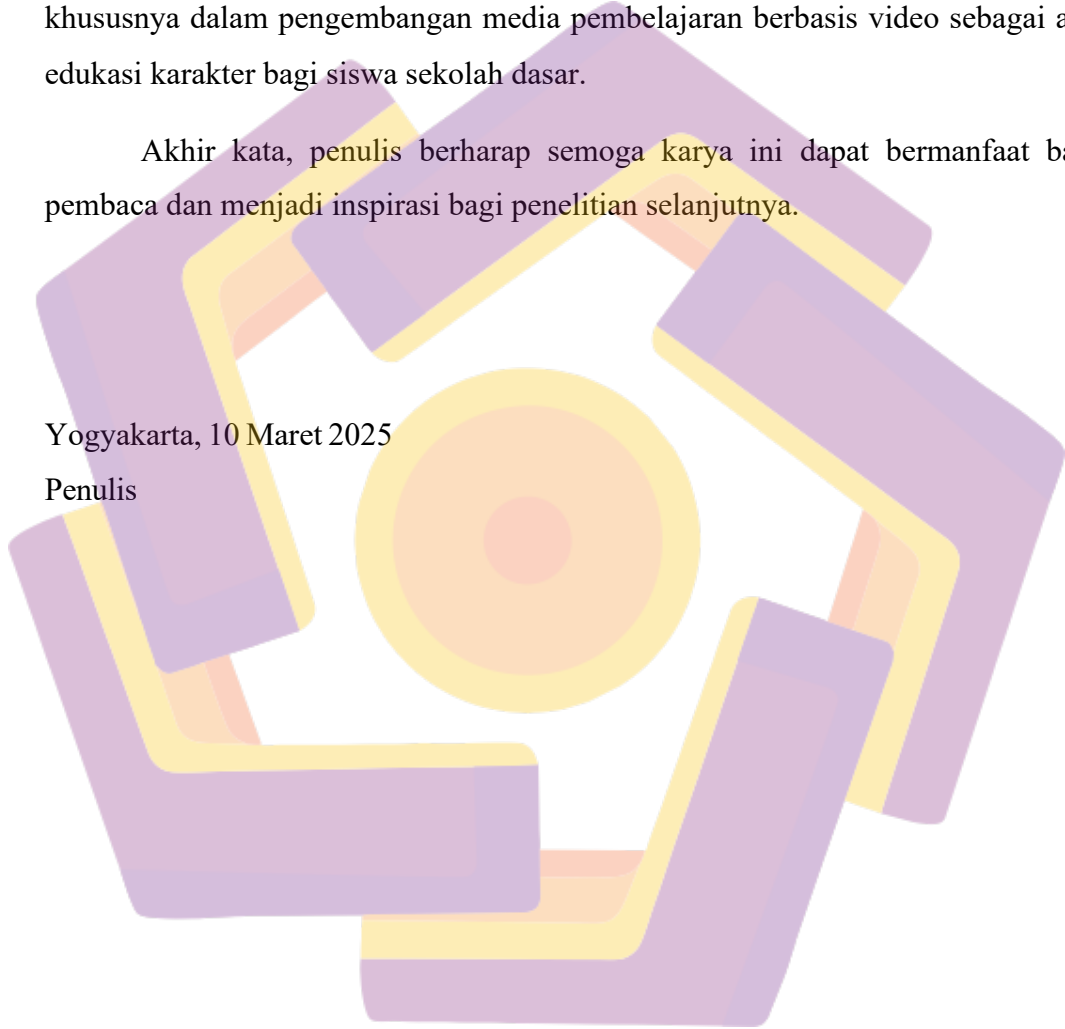
10. Teman-teman dan sahabat, yang selalu memberikan motivasi, saran, serta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video sebagai alat edukasi karakter bagi siswa sekolah dasar.

Akhir kata, penulis berharap semoga karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 10 Maret 2025

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	4
KATA PENGANTAR	5
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR LAMPIRAN	12
INTISARI	13
<i>ABSTRACT</i>	14
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Batasan Masalah	18
1.4 Tujuan Penelitian	18
1.5 Manfaat Penelitian	19
1.6 Sistematika Penulisan	20
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1 Studi Literatur	19
2.2 Dasar Teori	32
2.2.1 Video Pembelajaran	32

2.2.2 Media Edukasi.....	33
2.2.3 Pendidikan Karakter.....	33
2.2.4 SD Negeri 003 Pangkalan Sesai Dumai	34
2.2.5 Alat Bantu Perancangan Sistem	35
2.2.6 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	35
2.2.8 Activity Diagram.....	37
2.2.9 Bagan Alir (Flowchart)	38
2.2.10 Pra Produksi	39
2.2.11 Produksi.....	41
BAB III.....	42
METODE PENELITIAN	42
3.1 Objek Penelitian	42
3.2 Alur Penelitian.....	42
3.3. Alat Dan Bahan	46
3.3.1 HARDWARE.....	47
3.3.2 SOFTWARE	48
3.4 Analisa Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional	49
BAB IV	50
HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Studi Pustaka.....	50
4.1.1 Kesesuaian Hasil Penelitian dengan Teori	50
4.1.2 Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya.....	50
4.1.3 Implikasi Hasil Penelitian.....	51
4.2 Wawancara	51
4.3 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	52

4.4 Analisis Kebutuhan non-Fungsional	53
4.5 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	54
4.5.1 Concept.....	54
4.5.2 Design.....	55
4.5.3 Story Line	56
4.5.4 Storyboard	56
4.5.5 Material Collecting.....	60
4.5.6 Assembly.....	62
4.5.7 Testing.....	65
4.6 Hasil Pretest-Posttest.....	66
4.7 Distribution.....	72
BAB V.....	73
PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran.....	74
LAMPIRAN.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

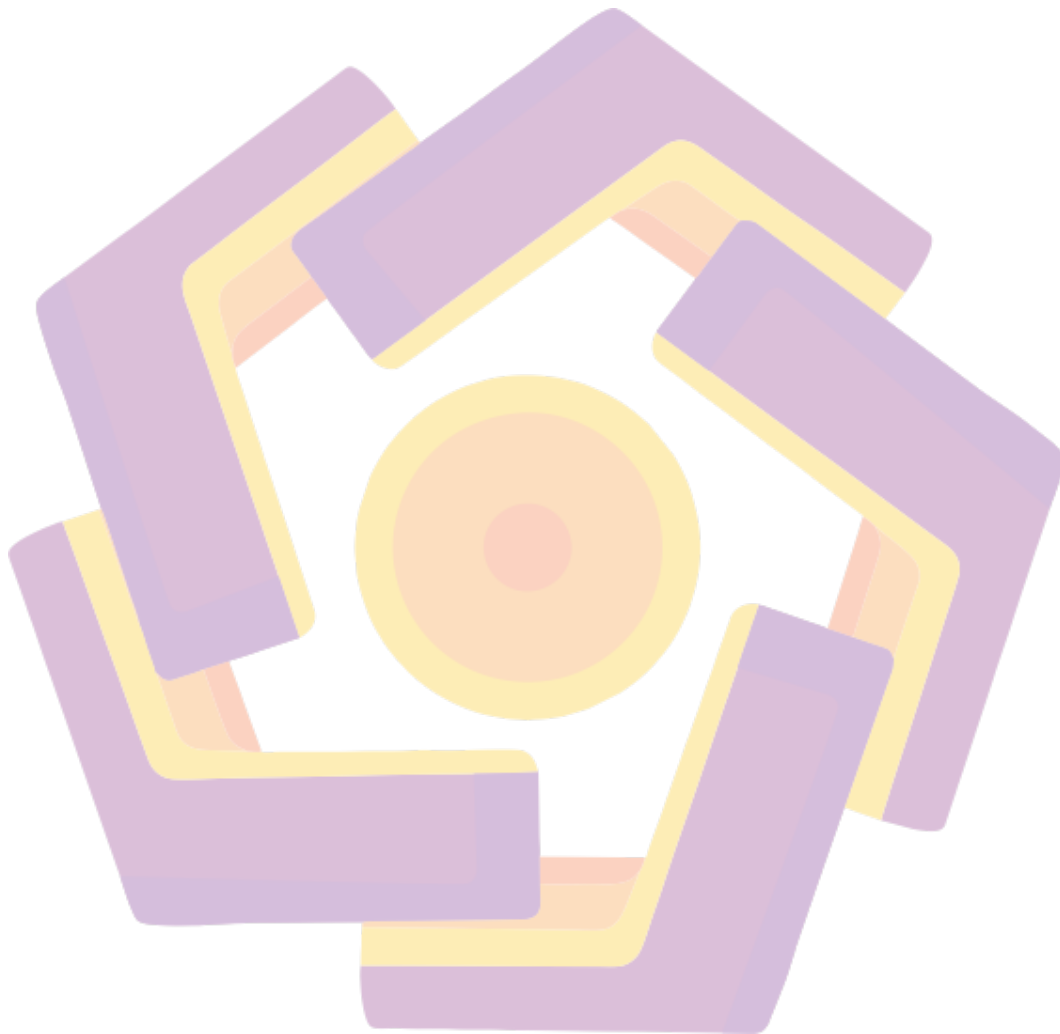
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian (Sumber: Disusun Oleh Penulis).....	31
Tabel 2. 2 Tabel Simbol-Simbol Activity Diagram.....	38
Tabel 2. 3 Tabel Simbol-Simbol Flowchart	39
Tabel 3. 1 Kegiatan dan Waktu Penelitian	42
Tabel 3. 2 Alat dan Bahan	47
Tabel 4. 1 Wawancara Dengan Guru SD 003 Pangkalan Sesai Kota Dumai.....	52
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	53
Tabel 4. 3 Analisis Kebutuhan non-Fungsional	54
Tabel 4. 4 Material Collecting	61
Tabel 4. 5 Responden Testing Vidio Pembelajaran.....	65
Tabel 4. 6 Metode Pengujian Blackbox Testing.....	66
Tabel 4. 7 Hasil Pretest-Posttest.....	67
Tabel 4. 8 Hasil Kesesuaian materi	69
Tabel 4. 9 Penilaian Ahli Multimedia.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ilustrasi Model Multimedia Development Life Cycle.....	
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	43
Gambar 3. 2 Simulasi Sistem	48
Gambar 3. 3 Storyboard Media Edukasi Pendidikan Karakter	51
Gambar 4. 1 Simulasi Sistem	55
Gambar 4. 2 Storyboard Media Edukasi Pendidikan Karakter.....	59
Gambar 4. 3 Proses Pengeditan Gambar dan Video Animasi Di Aplikasi Adobe Premiere	60
Gambar 4. 4 Code button play	63
Gambar 4. 5 next button	63
Gambar 4. 6 Next Button.....	64
Gambar 4. 7 Button exit.....	64
Gambar 4. 8 Proses Pembuatan Animasi DI Aplikasi Adobe Animate CC.....	65
Gambar 4. 9 Situasi Penerapan Video Di Kelas	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1	Profil Sekolah.....
Lampiran 1. 2	Data Jumlah Seluruh Siswa SD di Indonesia.....
Lampiran 1. 3	Jumlah Seluruh Siswa Sekolah Dasar 003 Pangkalan Sesai.....



INTISARI

Perkembangan teknologi yang pesat belum dimanfaatkan secara optimal dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter yang diajarkan. Hal ini berdampak pada kurangnya penerapan sikap dan perilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas video pembelajaran sebagai media edukasi pendidikan karakter bagi siswa Sekolah Dasar 003 Pangkalan Sesai Kota Dumai. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan (Research and Development) dengan model MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan video pembelajaran, pengembangan animasi interaktif dengan Adobe Animate CC menggunakan ActionScript 3.0, implementasi di sekolah dasar, serta evaluasi efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui uji coba terhadap siswa dan wawancara dengan guru untuk mengetahui sejauh mana media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai karakter. Animasi interaktif yang disajikan dalam media ini mampu menarik minat siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam mengajarkan pendidikan karakter di tingkat sekolah dasar. Penelitian lebih lanjut dapat mengembangkan media pembelajaran serupa dengan materi yang lebih luas serta mengintegrasikan teknologi augmented reality untuk pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Kata kunci: Video pembelajaran, pendidikan karakter, sekolah dasar, animasi interaktif, Adobe Animate.

ABSTRACT

The rapid development of technology has not been optimally utilized in the field of education, particularly in character education for elementary school students. The lack of interactive and engaging learning media has resulted in a low understanding of the character values being taught. This, in turn, affects the implementation of positive attitudes and behaviors in daily life. Therefore, this study aims to develop and evaluate the effectiveness of learning videos as an educational medium for character education among students at SD 003 Pangkalan Sesai, Dumai City.

The research method used in this study is the Research and Development (R&D) approach with the MDLC model (Multimedia Development Life Cycle). The research stages include needs analysis, instructional video design, interactive animation development using Adobe Animate CC with ActionScript 3.0, implementation in elementary schools, and evaluation of the effectiveness of the developed learning media. The evaluation was conducted through student trials and teacher interviews to assess how well this medium improves students' understanding.

The results indicate that the developed learning videos effectively enhance students' comprehension of character values. The interactive animations presented in this media successfully attract students' interest and increase their engagement in the learning process. This research can be utilized by teachers as an innovative teaching medium for character education in elementary schools. Further studies can develop similar learning media with broader content while integrating augmented reality technology for a more interactive learning experience.

Keywords: Learning videos, character education, elementary school, interactive animation, Adobe Animate.