

**PEMBUATAN VIDEO MODUL PEMBELAJARAN TENTANG CODING
VISUAL UNTUK ANAK DALAM PROGRAM PELATIHAN
MICROSKILL DIGITAL TALENT SCHOLARSHIP (DTS)
DI BPSDMP KOMDIGI YOGYAKARTA
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *SI Informatika*



disusun oleh

FAUZI ILHAM DARMAWAN

21.11.4394

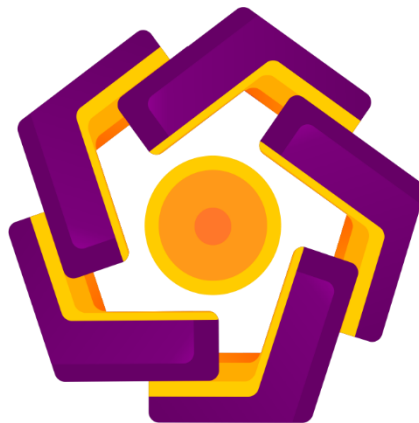
Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PEMBUATAN VIDEO MODUL PEMBELAJARAN TENTANG CODING
VISUAL UNTUK ANAK DALAM PROGRAM PELATIHAN
MICROSKILL DIGITAL TALENT SCHOLARSHIP (DTS)
DI BPSDMP KOMDIGI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi *SI Informatika*



disusun oleh

FAUZI ILHAM DARMAWAN

21.11.4394

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Modul Pembelajaran Tentang Coding Visual
Untuk Anak dalam Program Pelatihan Microskill Digital Talent
Scholarship (DTS) di BPSDMP Komdigi Yogyakarta**

yang disusun dan diajukan oleh

Fauzi Ilham Darmawan

21.11.4394

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 18 Juni 2025

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Modul Pembelajaran Tentang Coding Visual
Untuk Anak dalam Program Pelatihan Microskill Digital Talent
Scholarship (DTS) di BPSDMP Komdigi Yogyakarta**

yang disusun dan diajukan oleh

Fauzi Ilham Darmawan

21.11.4394

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada 18 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302248

Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302234



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
18 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fauzi Ilham Darmawan
NIM : 21.11.4394

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Modul Pembelajaran Tentang Coding Visual Untuk Anak dalam Program Pelatihan Microskill Digital Talent Scholarship (DTS) di BPSDMP Komdigi Yogyakarta

Dosen Pembimbing : Bernadhed, S.Kom.,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, 18 Juni 2025

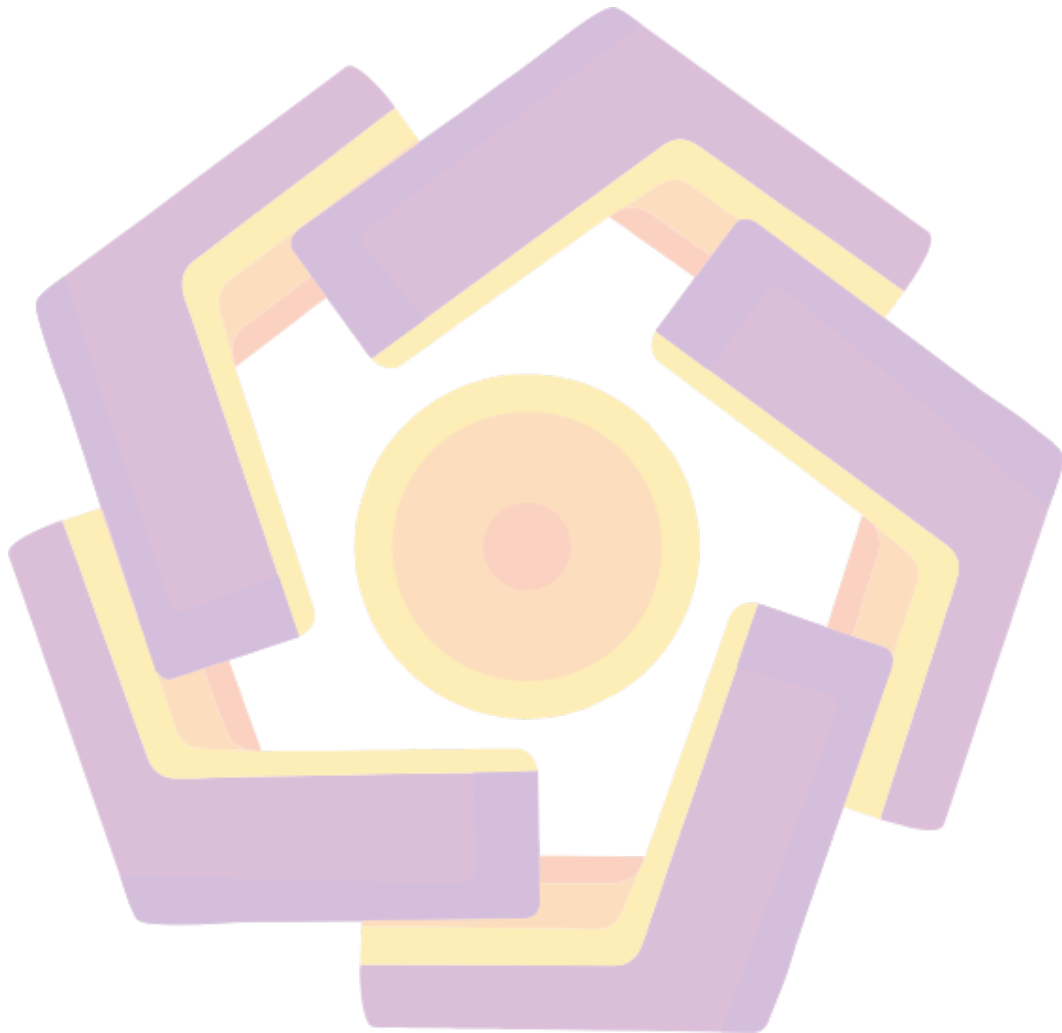
Yang Menyatakan,



Fauzi Ilham Darmawan

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Penelitian Komunikasi dan Informatika (BPSDMP Komdigi) Yogyakarta, sebagai bentuk kontribusi dalam mendukung pelaksanaan Program Pelatihan Microskill Digital Talent Scholarship (DTS).



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur pada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Pembuatan Video Modul Pembelajaran tentang Coding Visual untuk Anak dalam Program Pelatihan Microskill Digital Talent Scholarship (DTS) di BPSDMP Komdigi Yogyakarta"* dengan baik.

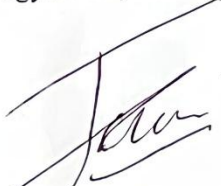
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Informatika. Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak/Ibu dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
2. BPSDMP Komdigi Yogyakarta atas dukungan dan kerja sama yang diberikan dalam pelaksanaan program pelatihan yang menjadi dasar penelitian ini.
3. Seluruh pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 18 Juni 2025



Fauzi Ilham Darmawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori.....	11

BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Objek Penelitian.....	25
3.2 Alur Penelitian	25
3.3 Pengumpulan Data	26
3.4 Alat dan Bahan.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Produksi	61
4.2 Pasca Produksi	68
4.3 Kuesioner	76
4.4 Implementasi.....	85
BAB V PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	88
REFERENSI	90
LAMPIRAN.....	92

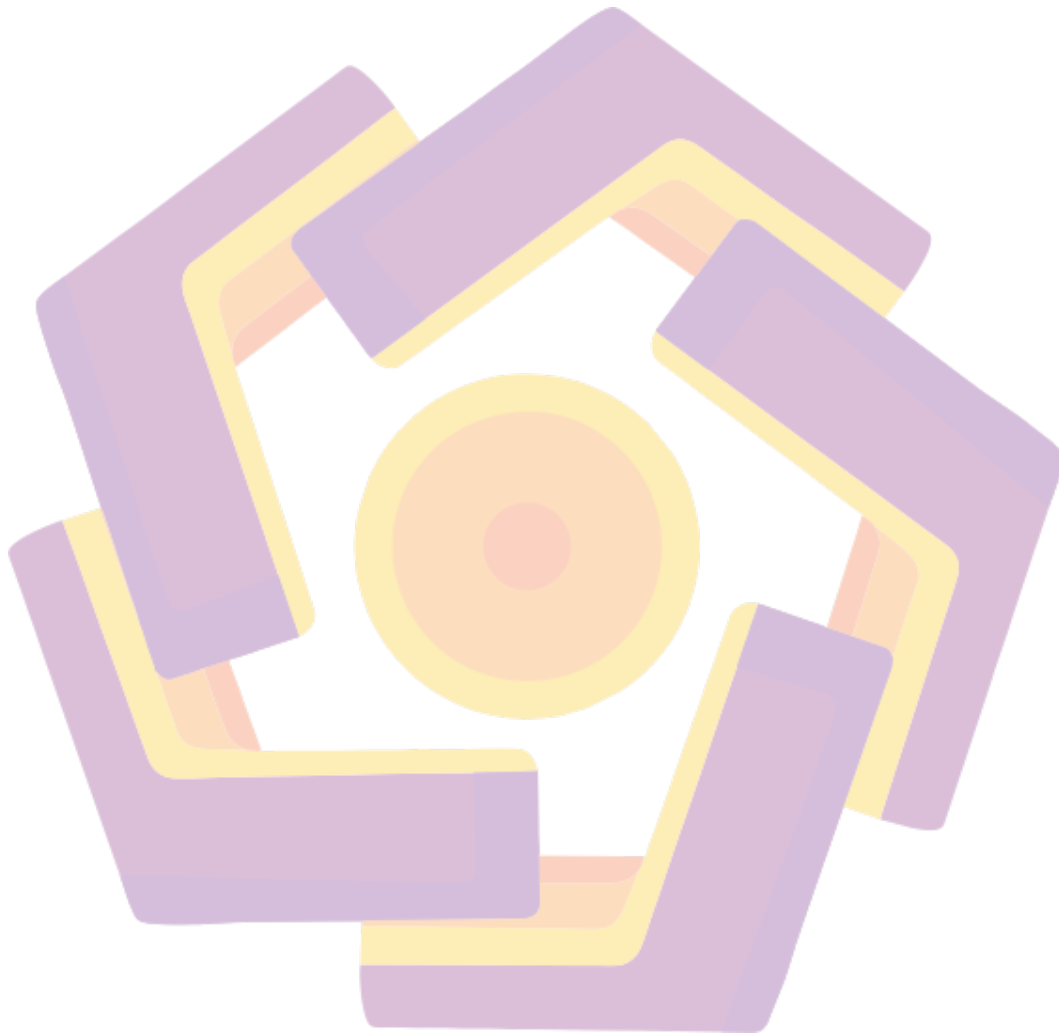
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Kriteria Keberhasilan Skala Likert	22
Tabel 3.1 Topik 1: Konsep, Manfaat, dan Contoh Koding Visual bagi Anak-ana	33
Tabel 3.2 Topik 2: Pengenalan Scratch	35
Tabel 3.3 Topik 3: Praktik Dasar Scratch 1	36
Tabel 3.4 Topik 4: Praktik Dasar Scratch 2	42
Tabel 3.5 Topik 5: Praktik Dasar Scratch 3	46
Tabel 3.6 Topik 6: Praktik Dasar Scratch 4	49
Tabel 3.7 Jadwal Produksi	53
Tabel 3.8 Kebutuhan Fungsional	56
Tabel 3.9 Perangkat Lunak	57
Tabel 3.10 Perangkat Keras	58
Tabel 3.11 Sumber daya Manusia.....	60
Tabel 4.1 Bobot Penilaian.....	77
Tabel 4.2 Persentase Penilaian.....	77
Tabel 4. 3Kuesioner Faktor Peserta	78
Tabel 4.4 Perhitungan Kuesioner Peserta	80
Tabel 4. 5Kuesioner Faktor Tim Ahli.....	82
Tabel 4.6 Perhitungan Kuesioner Tim Ahli.....	84

DAFTAR GAMBAR

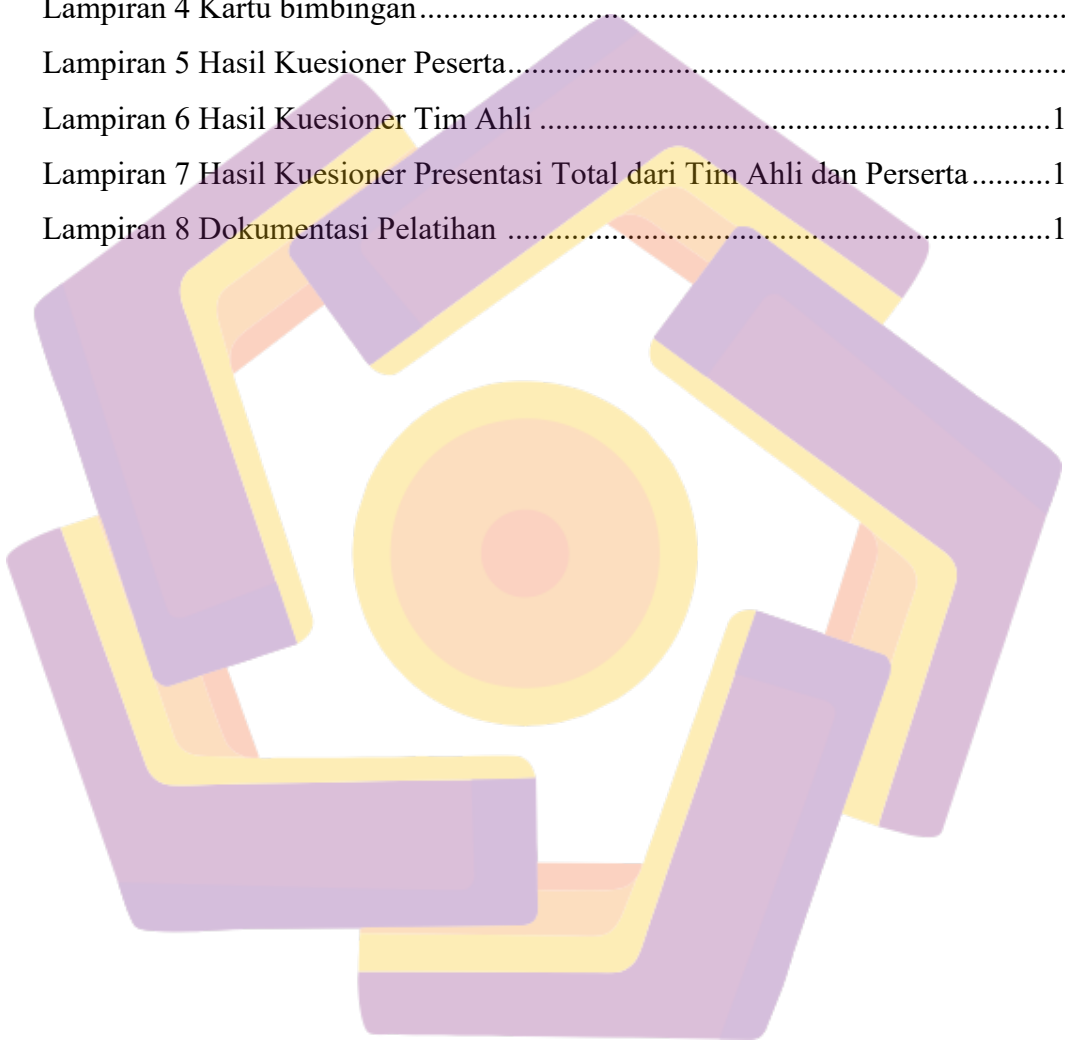
Gambar 2.1 Definisi multimedia.....	11
Gambar 2.2 Leading, serif dan sans serif.....	12
Gambar 2.3 Representasi Bitmap dan Perbandingan Bitmap dengan Vektor	13
Gambar 2.4 Gelombang suara analog dan digital	13
Gambar 2.5 Squash dan stretch.....	14
Gambar 2.6 Capcut	15
Gambar 2.7 Canva	15
Gambar 2.8 Scratch.....	20
Gambar 2.9 Metode Sampling	24
Gambar 3.1 Alur Penelitian	26
Gambar 3.2 Standar visual video	27
Gambar 3.3 Teknik editing	28
Gambar 3.4 Standar subtitle dan logo.....	28
Gambar 3.5 Focus Group Discussion	29
Gambar 4.1 Proses Set up Peralatan dan Lokasi.....	64
Gambar 4.2 Proses Shooting.....	66
Gambar 4.3 Aset dan Video Tutorial	67
Gambar 4.4 Pembuatan Project baru.....	69
Gambar 4.5 Import File Bahan Video.....	69
Gambar 4.6 Cutting.....	70
Gambar 4.7 Penambahan Animasi Teks dan gambar	71
Gambar 4.8 Penambahan Video Tutorial Scratch.....	71
Gambar 4.9 keyframe dan Transisi	72
Gambar 4.10 Penambahan Sound Effect	72
Gambar 4.11 Penyisipan Bumper dan Logo	73
Gambar 4.12 Penambahan Subtitle.....	74
Gambar 4.13 Color Grading	74
Gambar 4.14 Eksport atau Rendering	75
Gambar 4.15 Evaluasi	76

Gambar 4.16 Implementasi.....	86
Gambar 4.17 Implementasi.....	86
Gambar 4.18 Kuis atau Pertanyaan.....	87



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penunjukan Dosen	92
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	94
Lampiran 3 Surat Balasan SIP dari objek penelitian	95
Lampiran 4 Kartu bimbingan.....	96
Lampiran 5 Hasil Kuesioner Peserta.....	97
Lampiran 6 Hasil Kuesioner Tim Ahli	102
Lampiran 7 Hasil Kuesioner Presentasi Total dari Tim Ahli dan Peserta.....	107
Lampiran 8 Dokumentasi Pelatihan	108

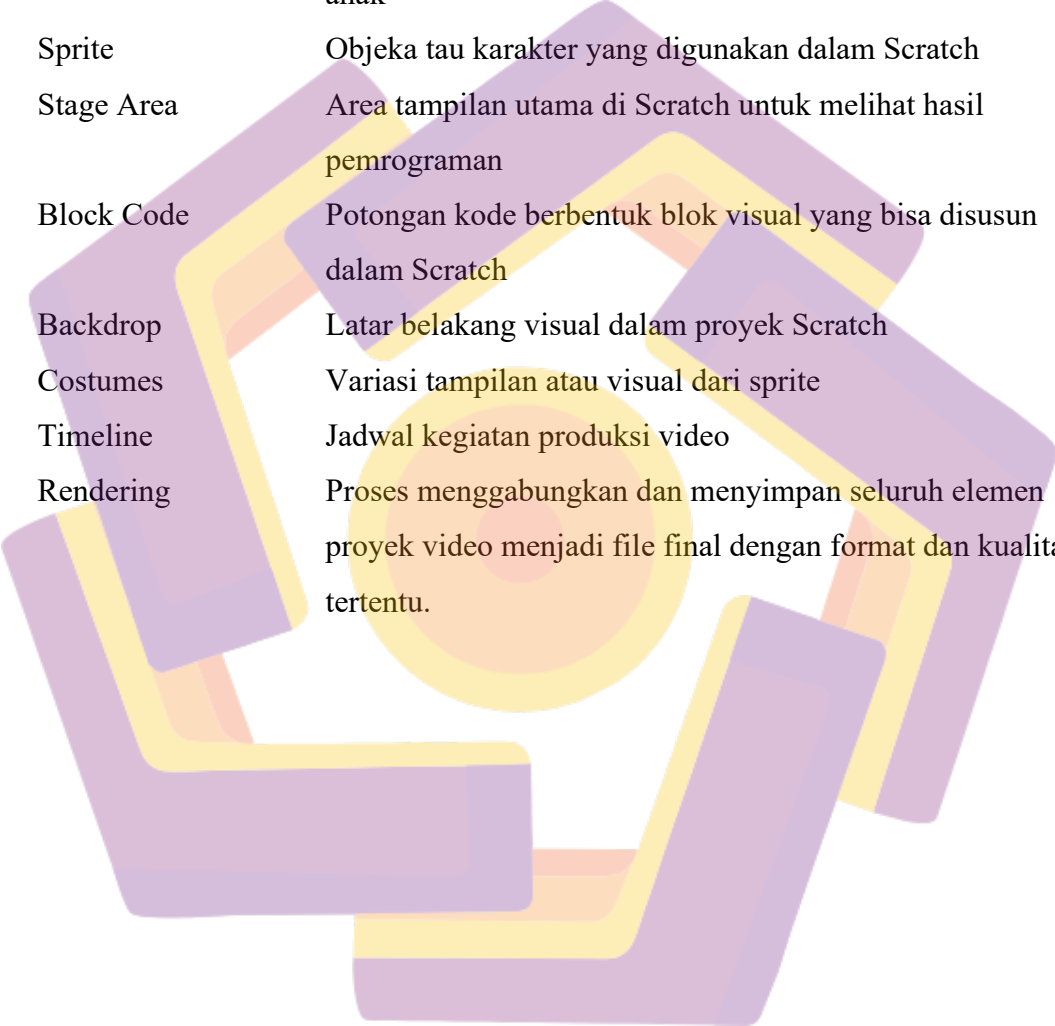


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

DTS	Digital Talent Scholarship
LMS	Learning Management System
R&D	Research and Development
ADDIE	Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation



DAFTAR ISTILAH



Coding Visual	Pemrograman yang menggunakan elemen grafis atau blok, bukan teks
Scratch	Platform pemrograman visual berbasis blok untuk anak-anak
Sprite	Objek atau karakter yang digunakan dalam Scratch
Stage Area	Area tampilan utama di Scratch untuk melihat hasil pemrograman
Block Code	Potongan kode berbentuk blok visual yang bisa disusun dalam Scratch
Backdrop	Latar belakang visual dalam proyek Scratch
Costumes	Variasi tampilan atau visual dari sprite
Timeline	Jadwal kegiatan produksi video
Rendering	Proses menggabungkan dan menyimpan seluruh elemen proyek video menjadi file final dengan format dan kualitas tertentu.

INTISARI

Perkembangan teknologi digital menuntut penguasaan keterampilan dasar pemrograman sejak usia dini. Namun, tidak semua anak memiliki akses dan kemampuan untuk memahami konsep pemrograman melalui pendekatan konvensional berbasis teks. Pembuatan video modul pembelajaran tentang coding visual untuk anak dalam Program Pelatihan Microskill Digital Talent Scholarship (DTS) di BPSDMP Komunikasi dan Informatika Digital Yogyakarta bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Modul ini dirancang agar anak-anak dapat memahami konsep dasar pemrograman melalui pendekatan visual tanpa harus berhadapan langsung dengan kode teks yang rumit. Dengan menggunakan alat bantu seperti Scratch dan platform serupa, video ini mengajarkan konsep logika pemrograman secara bertahap, mulai dari pengenalan blok kode hingga pembuatan proyek sederhana. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Video pembelajaran dikembangkan dengan pendekatan yang menggabungkan animasi, ilustrasi menarik, serta penjelasan yang mudah dipahami agar sesuai dengan cara belajar anak. Selain itu, modul ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir logis, pemecahan masalah, serta kreativitas dalam menciptakan proyek digital. Dengan adanya video ini, diharapkan peserta pelatihan dapat lebih mudah memahami konsep dasar coding visual dan menerapkannya dalam berbagai aktivitas teknologi di masa depan. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan, orang tua, serta fasilitator pelatihan sebagai media bantu pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Kata kunci: coding visual, video pembelajaran, anak-anak, Scratch, ADDI

ABSTRACT

The development of digital technology requires mastery of basic programming skills from an early age. However, not all children have access and the ability to understand programming concepts through conventional text-based approaches. The creation of a learning module video about visual coding for children in the Digital Talent Scholarship (DTS) Microskill Training Program at the BPSDMP Digital Communication and Informatics Yogyakarta aims to provide an interactive and enjoyable learning experience. This module is designed so that children can understand the basic concepts of programming through a visual approach without having to deal directly with complicated text codes. By using tools such as Scratch and similar platforms, this video teaches the concept of programming logic in stages, from introducing code blocks to creating simple projects. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) approach. Learning videos are developed with an approach that combines animation, attractive illustrations, and easy-to-understand explanations to suit children's learning styles. In addition, this module supports the development of logical thinking skills, problem solving, and creativity in creating digital projects. With this video, it is hoped that training participants can more easily understand the basic concepts of visual coding and apply them to various technological activities in the future. The results of this study can be utilized by educational institutions, parents, and training facilitators as effective and enjoyable learning aids.

Keywords: visual coding, learning videos, children, Scratch, ADDI