

**IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN KONSEP BENTUK (STUDI KASUS
PAUD AL-MUNAWAROH PALEMBANG)**



LAPORAN SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada Program
Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

OLEH :

YOZZA FARAQTA AMRUSI

062140722857

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN KONSEP BENTUK (STUDI KASUS
PAUD AL-MUNAWAROH PALEMBANG)**



LAPORAN SKRIPSI

**OLEH:
YOZZA FARAQTA AMRUSI
062140722857**

Palembang, 14 Juli 2025

**Disetujui oleh,
Pembimbing I**

**Hartati Deviana, S.T., M.Kom.
NIP. 197405262008122001**

Pembimbing II

**Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

**Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001**

**IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN KONSEP BENTUK
(STUDI KASUS PAUD AL-MUNAWAROH PALEMBANG)**

**Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang Laporan Skripsi
pada hari Senin, 14 Juli 2025**

Ketua Dewan Penguji

Tanda Tangan

Yulian Mirza, ST., M.Kom.
NIP.196607121990031003

.....


Anggota Dewan Penguji

Ir. Alan Novi Tompunu, S.T., M.T.,
IPM., ASEAN Eng., APEC Eng.
NIP.197611082000031002

.....


Enia Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP.197703292001122002

.....


Rian Rahmanda Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP.198901252019031013

.....


Della Oktaviany, S.Kom., M.T.I.
NIP.199010072022032005

.....


Palembang, 14 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP.197305162002121001



	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME		

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yozza Faraqta Amrusi
 NIM : 062140722857
 Jurusan/Program Studi : DIV-Teknologi Informatika Multimedia Digital
 Judul Skripsi : Implementasi Metode MDLC dalam Media Pembelajaran Animasi 2D untuk Pengenalan Konsep Bentuk (Studi Kasus Paud Al Munawaroh Palembang)

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut diatas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin Skripsi milik orang lain.
3. Apabila Skripsi di kemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin Skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 14 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Yozza Faraqta Amrusi
NIM. 062140722857

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

"Courage is not the absence of fear, but action in spite of it."
(Mark Twain)

"Be yourself; everyone else is already taken."
(Oscar Wilde)

"Setiap akhir adalah awal yang tersamar, setiap kegagalan adalah pelajaran yang menunggu dipetik."
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT, ku persembahkan kepada:

1. Papa dan Mama tercinta.
2. Adikku tersayang.
3. Teman-teman seperjuangan kelas 8 TIB.
4. Ibu Hartati Deviana, S.T., M.Kom. dan Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing Skripsi.
5. Dosen sekalian yang telah memberikan ilmu dan pengetahuannya.
6. Orang-orang yang terlibat dalam pembuatan Skripsi.
7. Almamaterku tercinta, Politeknik Negeri Sriwijaya.

ABSTRAK

**IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN KONSEP BENTUK**

(Yozza Faraqta Amrusi: 2025: XIII + 73 + Lampiran)

Pembelajaran konsep bentuk dasar pada anak usia dini sering menghadapi kendala kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi tidak optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang efektif, menarik, dan mampu meningkatkan daya serap materi pada anak usia 4-5 tahun. Dalam mengatasi permasalahan terkait pembelajaran konsep bentuk, laporan ini mengusulkan pemanfaatan teknologi animasi 2D sebagai media pembelajaran interaktif di PAUD Al Munawaroh Palembang. Dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), maka dibuat suatu media pembelajaran animasi 2D yang meliputi tahapan konsep, perancangan, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Sistem dikembangkan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator untuk desain karakter, Adobe After Effects untuk animasi, dan Adobe Premiere Pro untuk pengeditan dan penggabungan audio-visual. Media pembelajaran ini dirancang untuk mengenalkan konsep bentuk geometris dasar kepada anak usia dini melalui pendekatan visual yang menarik dan interaktif. Hasil pengujian beta menunjukkan penerimaan yang sangat positif dari validator dengan penilaian sesuai kurikulum dan menarik secara visual. Pengujian efektivitas media yang dilakukan dengan *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dari rata-rata nilai 20,625 menjadi 36,75, atau mengalami peningkatan sebesar 78 persen secara keseluruhan. Hal ini memvalidasi efektivitas dan fungsionalitas media pembelajaran dalam menyediakan solusi pembelajaran konsep bentuk yang interaktif dan efisien untuk anak usia dini.

Kata Kunci: Animasi 2D, Pengenalan Bentuk, PAUD, MDLC, Media Pembelajaran.

ABSTRACT
IMPLEMENTATION OF MDLC METHOD IN 2D ANIMATION LEARNING
MEDIA FOR SHAPE CONCEPT INTRODUCTION

(Yozza Faraqta Amrusi: 2025: XIII + 73 + Appendices)

Learning basic shape concepts in early childhood often faces constraints due to the lack of interactive and engaging learning media, resulting in suboptimal student understanding of the material. Therefore, an effective, engaging learning medium capable of improving material absorption for children aged 4-5 years is needed. In addressing problems related to shape concept learning, this report proposes the utilization of 2D animation technology as interactive learning media at PAUD Al Munawaroh Palembang. Using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, a 2D animation learning medium was created through stages of concept, design, material collection, production, testing, and distribution. The system was developed using Adobe Illustrator software for character design, Adobe After Effects for animation, and Adobe Premiere Pro for audio-visual editing and integration. This learning medium is designed to introduce basic geometric shape concepts to early childhood through attractive and interactive visual approaches. Beta testing results showed highly positive acceptance from validators with assessments of curriculum compliance and visual attractiveness. Media effectiveness testing conducted through pre-test and post-test showed improved student understanding from an average score of 20.625 to 36.75, experiencing an overall increase of 78 percent. This validates the effectiveness and functionality of the learning medium in providing interactive and efficient shape concept learning solutions for early childhood.

Keywords: 2D Animation, Shape Introduction, Early Childhood Education, MDLC, Learning Media.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, akhirnya penulis telah berhasil menyelesaikan Skripsi yang berjudul **"IMPLEMENTASI METODE MDLC DALAM MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN KONSEP BENTUK (STUDI KASUS PAUD AL MUNAWAROH PALEMBANG)"**.

Penyusunan Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Pelaksanaan penyusunan Skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

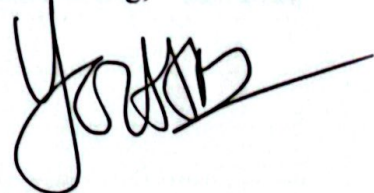
1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas berkah dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan Skripsi ini.
2. Untuk kedua Orang Tua yang berjasa dalam hidup saya, Bapak Yosi Amrusi dan Ibu Priyasmimana. Terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada saya untuk melanjutkan pendidikan kuliah, serta cinta, do'a, motivasi, semangat dan nasihat yang tidak hentinya diberikan kepada anaknya dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng. selaku Kepala Prodi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Hartati Deviana, S.T.,M.Kom. selaku pembimbing 1 yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian Skripsi ini.
7. Ibu Ema Laila, S.Kom.,M.Kom selaku pembimbing 2 yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian Skripsi ini.

8. Bapak/Ibu Dosen dan Staff administrasi Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
9. Kepala Sekolah dan Guru PAUD Al-Munawaroh Palembang, khususnya Ibu Sri Winarni dan Ibu Khanifah yang telah membantu dan mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Adik – adik PAUD Al-Munawaroh Palembang yang saya cintai
11. Segenap teman-teman 8TIB khususnya rekan yang membantu dalam proses pengerjaan Skripsi ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan Skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang.

Akhirnya penulis berharap semoga Skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Palembang, Juli 2025



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGUJI.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Referensi Jurnal Penelitian.....	5
2.2 Media Pembelajaran.....	11
2.3 Pengenalan Bentuk.....	11
2.4 Bentuk	12
2.5 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	12
2.6 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	15
2.7 Perancangan	16
2.8 Video Animasi	16
2.9 Script	17
2.11 Sound Effect.....	18
2.12 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	19
2.13 Editing	21
2.14 Rendering	22
2.15 Media	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Kerangka Penelitian	24
3.2 Metode Pengembangan Multimedia	25
3.2.1 Concept (Konsep).....	25
3.2.2 Design (Perancangan)	27
3.2.3 Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	34
3.2.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	36
3.2.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	37
3.2.6 Distribusi (<i>Distribution</i>).....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Video Animasi Menggunakan Metode MDLC	43
4.1.1 Concept	43
4.1.2 Design	45
4.1.2 Material Collecting.....	46
4.1.3 Assembly.....	58
4.1.4 Testing.....	62
4.1.5 Distribution	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk.....	12
Gambar 2.2 Metode MDLC	12
Gambar 2.3 Adobe Illustrator	19
Gambar 2.4 Adobe After Effect	20
Gambar 2.5 Adobe Premiere Pro.....	21
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	24
Gambar 3.2 Color Palette	34
Gambar 4.1 Pembuatan Asset Kelas	49
Gambar 4.2 Pembuatan Asset Guru	49
Gambar 4.3 Pembuatan Asset Murid.....	50
Gambar 4.4 Pembuatan Asset Tangan.....	51
Gambar 4.5 Pembuatan Asset Pensil.....	52
Gambar 4.6 Pembuatan Asset Mulut.....	52
Gambar 4.7 Pembuatan Asset Kertas	53
Gambar 4.8 Pembuatan Asset Bubble Chat	54
Gambar 4.9 Asset Sound	55
Gambar 4.10 Scene 1 Shot 1	59
Gambar 4.11 Scene 1 Shot 2	59
Gambar 4.12 Scene 2.....	59
Gambar 4.13 Scene 3.....	60
Gambar 4.14 Scene 4.....	60
Gambar 4.15 Scene 5.....	60
Gambar 4.16 Scene 6.....	61
Gambar 4.17 Scene 7.....	61
Gambar 4.18 Editing di Adobe Premiere Pro.....	62
Gambar 4.19 Channel YouTube.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang	6
Tabel 2.2 Kriteria Penyelesaian Tahapan MDLC	14
Tabel 2.3 Format Script.....	17
Tabel 2.4 Format Storyboard.....	18
Tabel 3.1 Wawancara Guru.....	25
Tabel 3.2 Script Media Pembelajaran Animasi 2D	28
Tabel 3.3 Storyboard Media Pembelajaran Animasi 2D.....	31
Tabel 3.4 Format File Audio	35
Tabel 3.5 Rencana Hasil Pengujian Beta	38
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Guru	43
Tabel 4.2 Hasil Implementasi Storyboard	45
Tabel 4.3 Wawancara Asset	47
Tabel 4.4 Aset dan Audio	56
Tabel 4.5 Hasil Uji Beta	63
Tabel 4.6 Data Siswa.....	66
Tabel 4.7 Selisih nilai pre-test dan post-test.....	66
Tabel 4.8 Presentase peningkatan.....	67