



LAPORAN SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG KLASIFIKASI
TANAMAN HIAS BERACUN DI LINGKUNGAN RUMAH
BERBASIS VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI**

**EDI SUTIYO
NIM. 201851171**

**DOSEN PEMBIMBING
Evanita, S.Kom, M.Kom
Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG KLASIFIKASI TANAMAN HIAS BERACUN DI LINGKUNGAN RUMAH BERBASIS VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI


UNIVERSITAS SAMUDRA KUDUS
EDI SUTIYO
NIM. 201851171

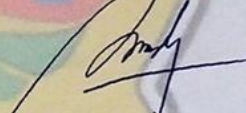
Kudus, 28 Januari 2023

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Evanita, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0611088901


Aditya Akbar Riadi, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0912078902

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

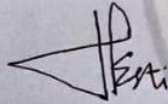
MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG KLASIFIKASI TANAMAN HIAS BERACUN DI LINGKUNGAN RUMAH BERBASIS VIDEO ANIMASI 3 DIMENSI

EDI SUTIYO
NIM. 201851171

Kudus, 14 Februari 2023

Menyetujui,

Ketua Penguji,



Esti Wijayanti S.Kom., M.Kom
NIDN. 0605098901

Anggota Penguji I,



Rizky Sari Meimaharani S.Kom., M.Kom
NIDN. 0620058501

Anggota Penguji II,



Evanita, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0611088901

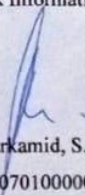
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Mukhammad Dahlan, S.T., M.T
NIS. 0610701000001141

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs
NIS. 0610701000001212

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Edi Sutiyo
NIM : 201851171
Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 7 Desember 2000
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Media Pembelajaran Tentang Klasifikasi Tanaman Hias Beracun di Lingkungan Rumah Berbasis Video Animasi 3 Dimensi.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 28 Januari 2023

Yang memberi pernyataan,



Edi Sutiyo

NIM. 201851171

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya. Sehingga penulisan dapat menyelesaikan Laporan Skripsi berjudul "Media Pembelajaran Tentang Klasifikasi Tanaman Hias Beracun di Lingkungan Rumah Berbasis Video Animasi 3 Dimensi"

Penyusunan Laporan Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjanah Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan Penelitian tidak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Muhammad Dahlan, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Evanita, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 1 dan Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Bapak Aditya Akbar Riadi, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 2 dan Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
6. Ibu Ratih Nindysari, M.Kom., selaku Koordinator Skripsi dan Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
7. Semua pihak yang membantu terselesaikannya Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan laporan 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 buku tesis ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, 28 januari 2023

Penulis

**MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG KLASIFIKASI TANAMAN HIAS
BERACUN DI LINGKUNGAN RUMAH BERBASIS VIDEO ANIMASI 3
DIMENSI**

Nama mahasiswa : Edi Sutiyo

NIM : 201851171

Pembimbing :

1. Evanita, S.Kom., M.Kom.
2. Aditya Akbar Riadi, S.Kom., M.Kom.

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang klasifikasi tanaman hias beracun di lingkungan rumah kepada masyarakat. Variabel yang menjadi sasaran perubahan dalam penelitian ini adalah pengetahuan terhadap tanaman hias beracun, sedangkan variabel tindakan yang digunakan adalah media pembelajaran animasi 3 dimensi. Metode penelitian menggunakan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) melalui 6 tahapan yakni *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbentuk 3 dimensi yang dirancang secara menarik akan membangkitkan motivasi dalam pembelajaran, membantu meningkatkan pemahaman materi pembelajaran serta menumbuhkan kreativitas belajar sehingga akan berdampak pada peningkatan pembelajaran. Media Pembelajaran berbasis video 3D dapat membantu para keluarga dalam proses belajar dan melindungi anaknya dari bahaya tanaman hias beracun. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran tentang klasifikasi tanaman hias beracun di lingkungan rumah berbasis video animasi 3 dimensi.

Kata kunci : pembelajaran, animasi, 3 dimensi, klasifikasi tanaman hias

**LEARNING MEDIA ABOUT THE CLASSIFICATION OF POISONOUS
HOUSEPLANTS IN THE HOME ENVIRONMENT BASED ON 3-
DIMENSIONAL ANIMATION VIDEO**

Student Name : Edi Sutiyo

Student Identity Number : 201851171

Supervisor :

1. Evanita, S.Kom, M.Kom
2. Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom

ABSTRACT

This study aims to explain the classification of poisonous ornamental plants in the home environment to the public. Variables that are the target of changes in this study is the knowledge of poisonous ornamental plants, while the action variables used are 3-dimensional animation learning media. The research method uses Multimedia Development Life Cycle (MDLC) through 6 stages, namely Concept, Design, material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. This study concluded that 3-dimensional animation learning media that is designed attractively will generate motivation in learning, help improve understanding of learning materials and foster learning creativity so that it will have an impact on improving learning. 3D video-based learning media can help families in the learning process and protect their children from the dangers of poisonous houseplants. The result of this study is a learning medium about the classification of poisonous ornamental plants in the home environment based on 3-dimensional animation video.

Keywords: learning, animation, 3D, classification of ornamental plants

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| RINGKASAN | vi |
| ABSTRACT | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | x |
| DAFTAR TABEL | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xii |
| DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2. Perumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4. Tujuan..... | 2 |
| 1.5. Sistematika penulisan..... | 2 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 4 |
| 2.1. Penelitian Terkait..... | 4 |
| 2.2. Landasan Teori..... | 6 |
| 2.2.1. Tanaman..... | 6 |
| 2.2.2. Tanaman Hias..... | 6 |
| 2.2.3. Tanaman Hias Beracun..... | 7 |
| 2.2.4. Flowchart..... | 12 |
| 2.2.5. Animasi..... | 15 |
| 2.2.6. Teknik Pembuatan Animasi..... | 15 |
| 2.2.7. Blender..... | 16 |
| 2.2.8. Media Pembelajaran..... | 17 |
| 2.3. Kerangka Pikir..... | 18 |
| BAB III METODOLOGI | 19 |
| 3.1. Metode penelitian..... | 19 |
| 3.1.1 Metode pengumpulan data..... | 19 |

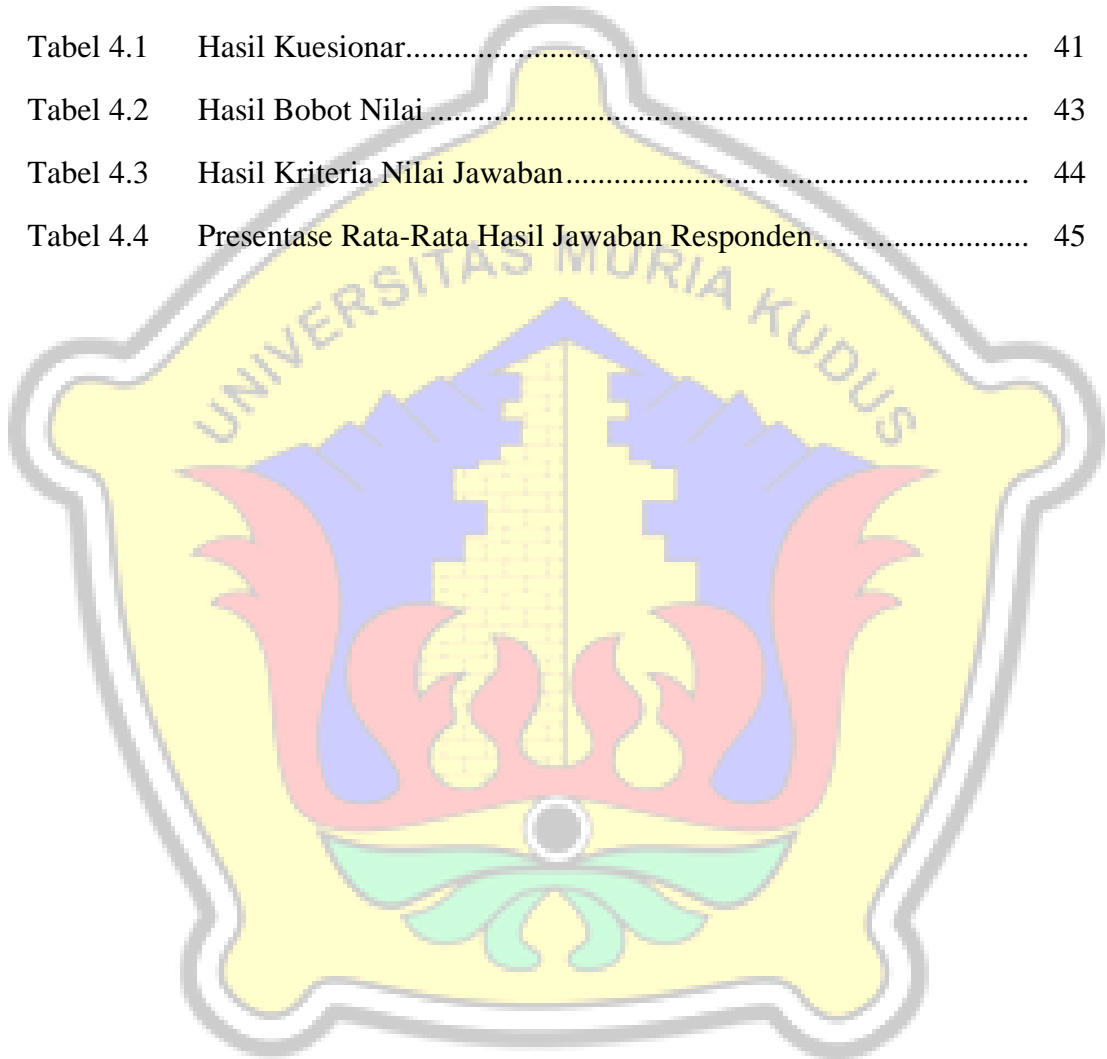
| | | |
|--------|---|-----------|
| 3.2. | Metode perancangan..... | 19 |
| 3.2.1. | Concept | 19 |
| 3.2.2. | Design | 21 |
| 3.2.3. | Material Collecting..... | 25 |
| 3.2.4. | Assembly..... | 26 |
| 3.2.5. | Testing..... | 28 |
| 3.2.6. | Distribution | 29 |
| 3.3. | Metode Pengujian Sistem..... | 29 |
| | BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 33 |
| 4.1. | Media Pembelajaran | 33 |
| 4.2. | Pengujian Sistem | 39 |
| 4.2.1. | Hasil Pengujian Sistem User Acceptence Test | 39 |
| | BAB V PENUTUP..... | 46 |
| 5.1. | Kesimpulan..... | 46 |
| 5.2. | Saran..... | 46 |
| | DAFTAR PUSTAKA..... | 47 |
| | LAMPIRAN 1..... | 49 |
| | LAMPIRAN 2..... | 53 |
| | LAMPIRAN 3..... | 55 |
| | LAMPIRAN 4..... | 56 |
| | LAMPIRAN 5..... | 60 |
| | BIODATA PENULIS..... | 62 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1 | Tanaman Dolar (<i>Zamioculcas Zamifolia</i>) | 7 |
| Gambar 2.2 | Sri Rejeki (<i>Dieffenbachia</i>)..... | 8 |
| Gambar 2.3 | Lidah Mertua (<i>Sansevieria</i>)..... | 9 |
| Gambar 2.4 | Keladi (<i>Caladium</i>)..... | 11 |
| Gambar 2.5 | Philodendron..... | 12 |
| Gambar 2.6 | Simbol Flowchart | 15 |
| Gambar 2.7 | Kerangka Pikir..... | 18 |
| Gambar 3.1 | Metode MDLC | 20 |
| Gambar 3.2 | <i>Storyboard</i> | 25 |
| Gambar 3.3 | Modeling Tanaman Hias Beracun..... | 26 |
| Gambar 3.4 | Pembuatan Animasi..... | 27 |
| Gambar 3.5 | Penggabungan Video Dengan Dubbing | 27 |
| Gambar 3.6 | Pembuatan Video Pembelajaran..... | 28 |
| Gambar 3.7 | Flowchart Media Pembelajaran..... | 29 |
| Gambar 4.1 | Menu Utama | 33 |
| Gambar 4.2 | Tanaman Hias..... | 34 |
| Gambar 4.3 | Menu Video Pembelajaran..... | 35 |
| Gambar 4.4 | Scene Pertama Video..... | 35 |
| Gambar 4.5 | Scene Kedua Video..... | 36 |
| Gambar 4.6 | Scene Ketiga Video..... | 36 |
| Gambar 4.7 | Scene Keempat Video..... | 37 |
| Gambar 4.8 | Scene Kelima Video..... | 37 |
| Gambar 4.9 | Scene Keenam Video..... | 38 |
| Gambar 4.10 | Scene Ketujuh Video..... | 38 |
| Gambar 4.11 | Scene Menu Quiz..... | 39 |
| Gambar 4.12 | Chart Persentase Usia..... | 39 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 3.1 | Penjelasan Konsep | 20 |
| Tabel 3.2 | Kuisisioner..... | 30 |
| Tabel 3.3 | Rubrik Penilaian | 30 |
| Tabel 3.4 | Bobot Nilai Jawaban..... | 32 |
| Tabel 4.1 | Hasil Kuesionar..... | 41 |
| Tabel 4.2 | Hasil Bobot Nilai | 43 |
| Tabel 4.3 | Hasil Kriteria Nilai Jawaban..... | 44 |
| Tabel 4.4 | Presentase Rata-Rata Hasil Jawaban Responden..... | 45 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|----|
| Lampiran 1 Sampel data dan buku..... | 44 |
| Lampiran 2 Penyebran kuisioner dan link video..... | 48 |
| Lampiran 3 Data responden | 50 |
| Lampiran 4 Chart bar kuesioner..... | 51 |
| Lampiran 5 Jawaban responden..... | 55 |
| Lampiran 6 Laporan bimbingan skripsi..... | 97 |



DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

First Person Control (FPC).

Augmented Reality (AR)

GNU(*General Public License*)

User Acceptance Test (UAT)

