

**SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: PEMANFAATAN
VIDEO ANIMASI 3D UNTUK EDUKASI KEBERSIHAN
LINGKUNGAN**

**REKOGNISI LAPORAN TUGAS AKHIR STUDI
INDEPENDEN BERSERTIFIKAT DI PT STECHOQ
ROBOTIKA INDONESIA (SKRIPSI)**



Oleh :
DHEA KHAIRIYAH
NIM 2110130220027

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

Systematic Literature Review: Pemanfaatan Video Animasi 3D Untuk Edukasi Kebersihan Lingkungan

Disusun oleh :
DHEA KHAIRIYAH
2110130220027

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 20 Mei 2025

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd		26 MAY 2025
Sekretaris Qomario, M.Pd		26 MAY 2025
Anggota Mastur, M.Pd		04 JUN 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 19800702 200501 2 004

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dan merupakan hasil dari pelaksanaan kegiatan dalam Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang diintegrasikan ke dalam proses akademik penulis.

Program pembelajaran yang telah dilaksanakan selama kurang lebih 5 bulan di PT Stechoq Robotika Indonesia, khususnya dalam course "*3D Designing Specialist In Industry 4.0 For Creative Industry*", telah memberikan banyak manfaat, baik dari segi pengetahuan, keterampilan teknis, maupun pengalaman dalam dunia industri kreatif berbasis teknologi. Melalui program ini, penulis mendapatkan pemahaman yang lebih dalam mengenai pentingnya desain 3D dalam mendukung perkembangan industri kreatif di era Industri 4.0. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan selama proses kegiatan hingga penyusunan laporan ini, yaitu:

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia selaku penyelenggara program Kampus Merdeka.
2. PT Stechoq Robotika Indonesia, selaku mitra pelaksana Studi Independen, yang telah memberikan fasilitas, bimbingan, dan pengalaman studi di bidang desain animasi 3D.
3. Ibu Prof. Dr. Ir. Hesty Heryani, M.Si., IPU., ASEAN Eng. selaku Koordinator MSIB Universitas Lambung Mangkurat, yang telah memberikan motivasi dan dukungan penuh.
4. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, M.A. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
5. Bapak Mastur, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasihat yang berarti.
6. Bapak Qomario, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan nasihat yang berarti
7. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh dosen dan pengajar Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung

Mangkurat, atas ilmu, bimbingan, dan inspirasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan.

8. Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada ayahanda Akhmad Kahfianur dan ibunda Puspa Wangi atas cinta, doa, dan dukungan yang tiada henti sepanjang perjalanan studi ini. Terima kasih juga kepada adik tercinta, Dinda Luthfiyyah, yang selalu menjadi penyemangat di setiap langkah. Tak lupa, rasa sayang penulis tujukan kepada kucing kesayangan, Omesh, yang kehadirannya selalu membawa ketenangan dan keceriaan di tengah proses penulisan laporan skripsi ini.
9. Terima kasih penulis sampaikan kepada sahabat-sahabat tercinta dari masa SMP (Keluarga Sahabat), SMK (OHHO), teman-teman kuliah (Sahabat Bagai Kepompong dan Berteman), serta seluruh teman yang tak dapat disebutkan satu per satu, atas dukungan dan kebersamaan yang berarti selama ini.
10. Penulis juga menghaturkan terima kasih kepada rekan-rekan peserta Studi Independen MSIB di PT. Stechoq Robotika Indonesia atas kolaborasi, semangat belajar, dan kebersamaan dalam setiap proses pembelajaran yang dilalui bersama.
11. Terima kasih untuk diri sendiri, yang telah bertahan, belajar, dan terus berusaha meskipun ada banyak tantangan selama ini.
12. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, segala masukan dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan laporan ini. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat.

Banjarmasin, Mei 2025

Penulis,



Dhea Khairiyah

2110130220027

MOTTO

"Allow yourself to shine without the desire to be seen."

- Anonim –

Systematic Literature Review: Pemanfaatan Video Animasi 3D Untuk Edukasi Kebersihan Lingkungan

Dhea Khairiyah^{1*}, Qomario², Mastur³

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

² Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

³ Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

E-Mail: ¹dheakhairiyah306@gmail.com, ²qomario@ulm.ac.id,
³mastur@ulm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media pembelajaran berbasis video animasi 3D sebagai sarana edukatif dalam meningkatkan kesadaran kebersihan lingkungan pada siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya pendidikan lingkungan di jenjang sekolah dasar, yang masih didominasi oleh metode ceramah sehingga menyulitkan siswa memahami konsep abstrak. Pengalaman peneliti di PT Stechoq Robotika Indonesia dan di SDN Sungai Miai 5 Banjarmasin turut memperkuat urgensi pengembangan media inovatif. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan kualitatif melalui tahapan PRISMA dan analisis bibliometrik menggunakan VOSviewer. Hasil kajian menunjukkan bahwa video animasi 3D terbukti efektif dalam menyampaikan konsep kebersihan lingkungan karena mampu menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, serta mendorong partisipasi aktif siswa. Visualisasi yang menarik dan alur cerita yang kontekstual menjadikan animasi 3D sebagai media yang mampu menyampaikan pesan moral dan edukatif secara lebih mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: video animasi 3D, kebersihan lingkungan, animasi edukasi

Systematic Literature Review: Utilizing 3D Animated Videos for Environmental Hygiene Education

Dhea Khairiyah^{1*}, Qomario², Mastur³

¹Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

² Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

³ Teknologi Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

E-Mail: ¹dheakhairiyah306@gmail.com, ²qomario@ulm.ac.id,
³mastur@ulm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to explore the application of 3D animated video-based learning media as an educational tool to enhance environmental cleanliness awareness among elementary school students. The background of this research stems from the importance of environmental education at the elementary level, which is still predominantly delivered through lecture-based methods, making it difficult for students to grasp abstract concepts. The researcher's experiences at PT Stechoq Robotika Indonesia and at SDN Sungai Miai 5 Banjarmasin further emphasize the need for innovative learning media. This study employs a qualitative Systematic Literature Review (SLR) approach using the PRISMA framework and bibliometric analysis with VOSviewer. The findings indicate that 3D animated videos are effective in conveying environmental messages by capturing students' attention, improving their understanding, and encouraging active participation. The use of engaging visuals and contextual storytelling makes 3D animation a powerful medium for communicating abstract concepts in a more accessible way for young learners. This research contributes to the development of innovative learning media aligned with 21st-century educational needs.

Keywords: *3D animated video, environmental cleanliness, educational animation*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR	ii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	11
A. Latar Belakang	11
B. Tujuan Penulisan	15
C. Batasan Masalah	15
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Penelitian	16
F. Manfaat Penelitian	16
G. Definisi Operasional	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Profil Perusahaan	19
B. Kawasan Teknologi Pendidikan	47
C. Media Pembelajaran	52
D. Media Pembelajaran Video Animasi 3D	60
E. Edukasi Kebersihan Lingkungan	61
F. Penelitian Relevan	63
G. Kerangka Berpikir	64
BAB III METODELOGI PENELITIAN	66
A. Jenis Penelitian	66
B. Tujuan Penelitian	67
C. Waktu Penelitian	67

D. Teknik Pengumpulan Data	68
E. Research Question SLR (Pertanyaan Penelitian SLR).....	68
F. Kriteria Inklusi dan Eksklusi.....	69
G. Quality Assesment.....	69
H. Analisis Data	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	74
A. Hasil Penelitian	74
B. Pembahasan.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
DAFTAR PUSTAKA.....	xii
LAMPIRAN.....	xvi
A. <i>Letter of Admission/Acceptance (LoA)</i>	xvi
B. Dokumentasi Tugas Individu	xvii
C. Dokumentasi Hasil Kerja Tim 2.....	xviii
D. FGD.....	xix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT.Stechoq Indonesia	19
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	64
Gambar 3.1 Diagram Alir PRISMA	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Aktivitas Bulanan Kegiatan Studi Independen.....	23
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.....	67
Tabel 3.2 Research Questions.....	68
Tabel 3.3 Quality Assesment	70
Tabel 3.4 Article Database.....	69
Tabel 4.1 Hasil Analisis SLR.....	75
Tabel 4.2 Hasil Quality Assesment.....	84