

**ANIMASI 2D PENDIDIKAN KARAKTER SOPAN SANTUN**

**UNTUK SISWA KELAS 4 SD NEGERI 2 GUMUL**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III

Program Manajemen Informatika



Disusun oleh :

**Risky Veronika**

1972100004

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA**

**KLATEN**

**2022**

## HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari : Selasa

Tanggal : 02 - Agustus - 2022

Tempat : UNWIDA

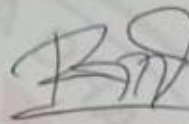
### Susunan Dewan Penguji :

Ketua



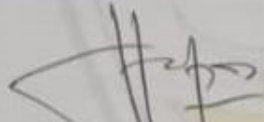
Niken Retnowati, M.Sc.  
NIK. 690 116 364

Sekretaris



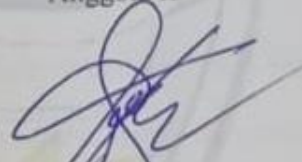
Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng.  
NIK. 690 116 362

Anggota I



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom.  
NIK. 690 903 276

Anggota II



Svams Kurniawan Hidayat, M.Kom.  
NIK. 690 116 374

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk

memperoleh gelar Diploma III oleh :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Ir. Agus Santoso, MP.  
NIP. 19650408 199010 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN

Animasi 2d Pendidikan Karakter Sopan Santun Untuk Siswa Kelas 4 SD  
Negeri 2 Gumul

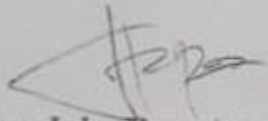
Diajukan oleh

Risky Verontka

1972100004

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

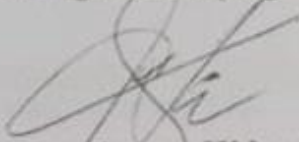
Pembimbing Utama



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom  
NIK. 690 903 276

tanggal 12-07-2022


Pembimbing Pendamping



Svams Kurniawan Hidayat, M.Kom  
NIK. 690 116 374

tanggal 14-07-2022

Mengetahui  
Ketua Program Studi



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom  
NIK. 690 903 276

tanggal 12-07-2022

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Selanjutnya persembahan ini ditujukan kepada :

1. Ibu Nanik Marsiti dan bapak Nuryadi, kedua orangtua saya. Ketika dunia menutup pintunya pada saya, ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya, mereka berdua membuka hati untukku. Terima kasih karena selalu ada untukku.
2. Adikku yang tersayang.
3. Ahmad Saifulhuda. Terkadang ketika aku kehilangan kepercayaan pada diriku sendiri. Kamu disini untuk percaya padaku.
4. Arsi, terimakasih sudah menyediakan pundakmu untuk menangis dan bantuan saat aku membutuhkannya.
5. Teman-teman jurusan Manajemen Informatika angkatan 2019 khususnya Mei dan Novia terima kasih untuk dorongan dan dukungannya.
6. Dosen pembimbing bapak Syams Kurniawan Hidayat dan Bapak Hendro Prasetyo, kini setelah masa perjuangan itu berlalu aku bersyukur telah menjadi salah satu bimbinganmu.

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risky Veronika  
NIM : 1972100004  
Jurusan/Program Studi : Manajemen Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir :

Judul : " Animasi 2D Pendidikan Karakter Sopan  
Santun Untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri 2  
Gumul "

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Tugas Akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya akan bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatal ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Klaten, 01- 08 - 2022  
Yang membuat pernyataan,

*Risky*





## **MOTTO**

- “ Hidup hanya bisa dimengerti dengan melihat ke belakang, tetapi ia terus berlanjut ke depan “.
- “ Dan barang siapa menaruh seluruh kepercayaannya kepada Allah (Tuhan), maka Dia akan mencukupi mereka.” (QS. At-Talaq: 3)
- “Bersyukur atas semua yang telah diberikan oleh Allah SWT, karena setiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.”
- Yok bisa yok.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
ABSTRAK .....	xiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Keaslian Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
F. Tujuan Penelitian .....	5



## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI**

A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Penelitian Terdahulu .....	6
B. Profil Sekolah .....	7
C. Landasan Teori .....	7
1. Pendidikan Karakter .....	7
a. Pengertian Pendidikan Karakter .....	7
b. Tujuan Pendidikan Karakter .....	8
2. Sikap Sopan Santun .....	8
a. Pengertian Sikap Sopan Santun .....	8
b. Manfaat Sikap Sopan Santun .....	8
c. Contoh Sikap Sopan Santun Di Sekolah .....	9
3. Pengertian Media Pembelajaran .....	9
a. Contoh Media Pembelajaran .....	9
4. Pengertian Animasi 2D .....	12
5. Adobe Animate CC 2019 .....	12
a. Pengertian Adobe Animate CC 2019 .....	12
b. Kelebihan dan Kekurangan Adobe Animate CC 2019 .....	13
c. Fitur-Fitur Adobe Animate CC 2019 .....	13
6. Pengertian Storyboard .....	16

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	17
B. Bahan dan Materi Penelitian .....	19

C. Alat Penelitian .....	19
1. Perangkat Keras .....	19
2. Perangkat Lunak .....	20
D. Jalannya Penelitian .....	21
1. Pengumpulan Data .....	21
2. Analisa .....	22
3. Perancangan Animasi .....	22
4. Implementasi Sistem .....	23
5. Pengujian Animasi .....	23
E. Storyboard .....	24
F. Proses Pembuatan Animasi .....	28

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	49
1. Tampilan Home .....	49
2. Tampilan Menu Materi .....	49
a. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun .....	50
b. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Berpakaian Rapi .....	50
c. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Bersalaman Kepada Guru .....	51
d. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Memperhatikan Guru Yang Sedang Menjelaskan Pelajaran .....	51
e. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Mengangkat Tangan Ketika Ingin Bertanya .....	52

f. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Meminta Izin Dan Ketok Pintu Ketika Ingin Meninggalkan Kelas .....	53
g. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Menghargai Perbedaan Pendapat Orang Lain Ketika Sedang Berdiskusi .....	54
h. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Menghargai Dan Menyayangi Teman .....	55
i. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Menghargai Guru.....	55
j. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Mengantri Saat Akan Mengambil Sesuatu .....	56
k. Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Berbagi Dan Melakukan Sesuatu Dengan Iklas .....	57
3. Tampilan Kuis .....	57
a. Tampilan Soal Kuis .....	57
b. Tampilan Jawaban Salah .....	58
c. Tampilan Jawaban Benar .....	58
d. Tampilan Soal Habis .....	59
B. Pembahasan .....	59

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. KESIMPULAN .....	65
B. SARAN .....	66

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Multimedia Development Life Cycle .....	17
Gambar 3.2 Perancangan Animasi .....	23
Gambar 3.3 Desain Tampilan Home .....	28
Gambar 3.4 Tampilan Animasi Pengertian Sikap Sopan Santun .....	30
Gambar 3.5 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Berpakaian Rapi .....	31
Gambar 3.6 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Bersalaman Kepada Guru .....	32
Gambar 3.7 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Memperhatikan Guru Yang Sedang Menjelaskan Pelajaran .....	34
Gambar 3.8 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Mengangkat Tangan Ketika Ingin Bertanya .....	35
Gambar 3.9 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Meminta Izin Dan Ketok Pintu Ketika Ingin Meninggalkan Kelas .....	37
Gambar 3.10 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Menghargai Perbedaan Pendapat Orang Lain Ketika Sedang Berdiskusi .....	38
Gambar 3.11 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Menghargai Dan Menyayangi Teman .....	39
Gambar 3.12 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Menghargai Guru .....	41
Gambar 3.13 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Mengantri Saat Akan Mengambil Sesuatu .....	42
Gambar 3.14 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Berbagi Dan Melakukan Sesuatu Dengan Iklas .....	44
Gambar 3.15 Gambar Tampilan Kuis .....	46

Gambar 3.16 Tampilan Editing Suara .....	46
Gambar 3.17 Tampilan Pengisian Suara .....	47
Gambar 3.18 Langkah Penyimpanan Animasi .....	48
Gambar 3.19 Langkah Publish Animasi .....	48
Gambar 4.1 Gambar Tampilan Home .....	49
Gambar 4.2 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun .....	50
Gambar 4.3 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Berpakaian Rapi .....	50
Gambar 4.4 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Bersalaman Kepada Guru .....	51
Gambar 4.5 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Memperhatikan Guru Yang Sedang Menjelaskan Pelajaran .....	52
Gambar 4.6 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Mengangkat Tangan Ketika Ingin Bertanya .....	53
Gambar 4.7 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Meminta Izin Dan Ketok Pintu Ketika Ingin Meninggalkan Kelas .....	53
Gambar 4.8 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Menghargai Perbedaan Pendapat Orang Lain Ketika Sedang Berdiskusi .....	54
Gambar 4.9 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Menghargai Dan Menyayangi Teman .....	55
Gambar 4.10 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Menghargai Guru .....	55
Gambar 4.11 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Mengantri Saat Akan Mengambil Sesuatu .....	56
Gambar 4.12 Tampilan Animasi Sikap Sopan Santun Berbagi Dan Melakukan Sesuatu Dengan Iklas .....	57

Gambar 4.13 Tampilan Soal Kuis .....	57
Gambar 4.14 Tampilan Jawaban Salah .....	58
Gambar 4.15 Tampilan Jawaban Benar .....	58
Gambar 4.16 Tampilan Soal Habis .....	59

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Halaman Utama .....	24
Tabel 3.2 Halaman Materi .....	24
Tabel 3.3 Halaman Kuis .....	27
Tabel 4.1 Kuesioner Siswa .....	60
Tabel 4.2 Kuesioner Guru .....	62

## **Abstrak**

Sikap sopan santun adalah satu kewajiban yang harus dikerjakan oleh tiap-tiap kelompok mulai dari anak-anak sampai orang tua tanpa ada kecuali. Sikap ini bisa ditanamkan melalui pendidikan nonformal dan pendidikan formal. Tetapi untuk siswa sekolah dasar khususnya kelas 4, pembelajaran teori saja tidak cukup membuat mereka memahami sikap sopan santun dengan benar di sekolah. Teori sikap sopan santun yang mereka baca pada buku pembelajaran hanya sekedar mereka baca, tidak mereka implementasikan pada kegiatan sehari-hari mereka saat disekolah. Pada era saat ini anak-anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan suka menonton daripada membaca. Jadi mereka akan meniru apa yang mereka lihat bukan apa yang mereka baca. Sehingga perlu adanya pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh anak. Misalnya dengan menggunakan media visualisasi. Maka dari itu penulis akan membuat animasi tentang pendidikan karakter sikap sopan santun di lingkungan sekolah untuk siswa SD N 2 Gumul. Diharapkan animasi ini dapat menarik minat siswa dalam belajar dan mengajarkan kepada mereka tentang bersikap yang baik disekolah. Dalam pembuatan animasi ini akan dikonsentrasikan pada dua menu pembelajaran yaitu menu materi dan menu kuis. Menu materi dan kuis akan disampaikan dalam media gambar, teks, audio, dan animasi. Dari hasil kuesioner terbukti bahwa animasi ini dapat menjadi media pembelajaran di sekolah tersebut.

**Kata kunci** : Pendidikan karakter sikap sopan santun, Adobe Animate CC,Media Interaktif.



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan karakter ialah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal terkait lainnya.

Pada usia sekolah dasar tumbuh kembang anak menjadi bagian terpenting dalam hidupnya, karena anak pada usia tersebut diibaratkan bagai lembaran kertas putih, anak akan menampung berbagai informasi yang ia dapatkan lalu akan menyimpan semua goresan yang dituliskan pada ingatannya sesuai dengan apa yang ia dapatkan tersebut.

Begitupun dengan tingkah laku anak, apa yang dilakukan anak merupakan gambaran dari perilaku-perilaku yang pernah dilihat anak dari orang-orang sekitarnya, termasuk juga orang tuanya, perilaku ini akan ditiru anak atau bahkan dijadikan kebiasaan dalam hidup, kebiasaan ini lah yang nantinya akan tumbuh menjadi sebuah karakter dalam diri anak.

Oleh sebab itu, pembentukan dan penanaman karakter di sekolah dasar menjadi salah satu hal yang sangat penting guna menentukan bagaimana nantinya anak bersikap. Sikap sopan santun merupakan salah satu karakter yang harus dimiliki oleh setiap anak. Sopan santun adalah sikap ramah yang diperlihatkan pada beberapa orang dihadapannya dengan maksud untuk menghormati orang itu.

Sedangkan sikap sopan santun adalah satu kewajiban yang harus dikerjakan oleh tiap-tiap kelompok mulai dari anak-anak sampai orang tua tanpa ada kecuali. Setiap kehidupan yang ditempuh tanpa diimbangi sikap sopan santun pasti akan menimbulkan ketidakharmonisan bahkan juga keributan.

Sikap ini bisa ditanamkan melalui pendidikan nonformal, yakni pendidikan yang diajarkan oleh ke-2 orang tua pada anak-anaknya. Misalnya orang tua mengajarkan kepada anaknya untuk membiasakan mencium tangan serta mengatakan salam sebelum serta setelah pulang sekolah, mengetuk pintu sebelum masuk rumah, makan serta minum tidak berdiri, mengatakan “permisi” waktu melalui orang, baik di jalan atau di manapun, dan ada banyak lagi sikap sopan santun yang dapat diajarkan oleh orang tua.

Selain pendidikan nonformal, sikap sopan santun juga tengah gencar-gencarnya dikerjakan lewat pendidikan formal, seperti lewat satu diantara program pemerintah, yakni PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Lewat wadah ini anak diajarkan pendidikan yang berlaku teori, mereka akan di ajarkan mengenai cara bertata krama kepada Allah SWT, orang-tua, guru, rekan, serta yang lain. Dengan usaha penanaman akhlaq di umur awal ini, pemerintah menginginkan nantinya generasi muda akan menjadi penerus pembangunan yang pandai serta berakhlaqul karimah.

Untuk jenjang sekolah dasar pendidikan karakter atau sopan santun masih diajarkan dalam modul pembelajaran kurikulum 2013. Modul pembelajaran yang memuat tentang pendidikan karakter yaitu buku pendidikan kewarganegaraan kelas 4. Disitu tertulis materi mengenai sikap menghargai keberagaman teman

sekelas, menghargai sifat seseorang, menghargai pendapat orang lain, dan bersikap baik kepada teman.

Tetapi untuk siswa sekolah dasar khususnya kelas 4, pembelajaran teori saja tidak cukup membuat mereka memahami sikap sopan santun dengan benar di sekolah. Teori sikap sopan santun yang mereka baca pada buku pembelajaran hanya sekedar mereka baca, tidak mereka implementasikan pada kegiatan sehari-hari mereka saat disekolah. Pada era saat ini anak-anak usia sekolah dasar memiliki kecenderungan suka menonton daripada membaca. Jadi mereka akan meniru apa yang mereka lihat bukan apa yang mereka baca.

Sehingga perlu adanya pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh anak. Misalnya dengan menggunakan media visualisasi. Visualisasi merupakan upaya manusia dalam mendiskripsikan maksud tertentu menjadi sebuah bentuk informasi yang lebih mudah dipahami, salah satu contohnya menggunakan media animasi. Animasi adalah hasil dari pengolahan gambar, sehingga menjadi gambar yang bergerak.

Maka pada tugas akhir ini penulis membuat animasi yang tertuang dalam Tugas Akhir yang berjudul “Animasi 2d Pendidikan Karakter Sopan Santun Untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri 2 Gumul”. Tujuan pembuatan animasi ini untuk mengajarkan kepada para siswa tentang bersikap sopan santun di lingkungan sekolah dengan benar dan menarik. Cara yang menarik ditempuh melalui media interaktif yang dekat dengan kehidupan dan kebiasaan mereka.

**B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana cara membuat anak SD tertarik belajar tentang sikap sopan santun?
2. Bagaimana cara membuat visualisasi media pembelajaran menggunakan adobe animate cc?
3. Bagaimana cara mengajak anak untuk selalu bersikap sopan santun menggunakan media pembelajaran visualisasi?

**C. Batasan Masalah**

1. Animasi yang dibuat menjelaskan tentang pendidikan karakter sikap sopan santun di lingkungan sekolah kepada siswa.
2. Animasi pendidikan sikap sopan santun menggunakan Adobe Animate CC.
3. Animasi ditujukan untuk siswa SD kelas 2 sampai kelas 4.

**D. Keaslian Penelitian**

Penelitian yang berjudul “Animasi 2d Pendidikan Karakter Sopan Santun Untuk Siswa Kelas 4 SD Negeri 2 Gumul” belum pernah ada penelitian sebelumnya.

**E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

- a. Bagi siswa
  1. Lebih mudah dipahami karena menggunakan media visual dan audio.

2. Mengedukasi siswa tentang sikap sopan santun di lingkungan sekolah.
- b. Bagi SD Negeri 2 Gumul
    1. Menambah referensi sekolah tentang media pembelajaran.
    2. Membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran.
  - c. Bagi penulis
    1. Sebagai syarat menyelesaikan studi D3.
    2. Sebagai bentuk eksperimen mengenai sistem pendidikan.
  - d. Bagi Universitas
    1. Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan mutu pendidikan.
    2. Untuk menyiapkan mahasiswa bersaing dimasa modern ini.
    3. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bahan penelitian di masa yang akan datang.

#### **F. Tujuan Penelitian**

1. Membuat animasi pembelajaran mengenai pendidikan karakter sopan santun untuk anak SD yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh anak.
2. Mengajarkan kepada siswa tentang sikap sopan santun di lingkungan sekolah dengan cara yang benar dan menarik.
3. Selain sebagai sarana pembelajaran, penelitian ini juga sebagai sarana edukasi untuk siswa tentang rasa menghormati dan menghargai sesama warga sekolah.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir dan pembuatan Animasi pendidikan karakter sikap sopan santun di lingkungan sekolah, maka dapat diambil kesimpulan dan saran dengan harapan dapat memberi masukan serta manfaat yang dapat membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun yang akan datang. Berikut ini kesimpulan serta saran yang disampaikan oleh penulis :

#### **A. Kesimpulan**

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis tentang Animasi Pendidikan Karakter Sikap Sopan Santun Di Lingkungan Sekolah menggunakan *Adobe Animate*, penulis menyimpulkan bahwa dengan metode pembelajaran pendidikan karakter sikap sopan santun di lingkungan sekolah ini dapat menarik minat siswa, motivasi dan kemandirian anak untuk belajar dan memahami sikap sopan santun di lingkungan sekolah dengan baik, menyenangkan dan tentunya menghilangkan rasa jenuh terhadap pembelajaran yang masih dilakukan secara manual oleh pengajar dan dapat membantu guru pengajar dalam menyampaikan materi mengenai sikap sopan santun di lingkungan sekolah.
2. Berdasarkan hasil pengujian melalui kuisisioner dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pendidikan karakter sopan santun di lingkungan sekolah ini dalam pengoperasiannya mudah digunakan

oleh user, tampilannya sudah menarik dan bisa digunakan sebagai alat bantu belajar.

## **B. Saran**

Dalam pembuatan animasi media pembelajaran pendidikan karakter sikap sopan santun di lingkungan sekolah ini masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa masukan untuk membantu mengembangkan animasi ini, sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi dimasa depan. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Dalam penelitian selanjutnya animasi dapat dikembangkan berupa cerita tentang sikap sopan santun di lingkungan sekolah .
2. Penambahan contoh sikap sopan santun kepada teman.
3. Pada penelitian selanjutnya sebaiknya dapat ditambahkan fitur game yang lebih menarik.
4. Diharapkan pada penelitian selanjutnya soal kuis bisa berupa animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020). *Pengertian Storyboard*.
- INAYAH, S. (2019). UPAYA GURU KELAS DALAM MEMBENTUK KARAKTER SOPAN SANTUN SISWA KELAS II DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI KOTA JAMBI. *SKRIPSI*.
- International Design School. (2020). *Pengertian Animasi 2D*.
- Isi, D. (2019). *PENANAMAN BUDAYA SOPAN SANTUN PADA SISWA DI SD NEGERI 2 TLAHAB LOR KECAMATAN KARANGREJA KABUPATEN PURBALINGGA SKRIPSI* Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S . Pd ) Oleh : Yuli Rantikawati.
- Pengetahuan, S. (2020). *Pengertian Pendidikan Karakter Menurut Para Ahli*.
- Ruang Guru. (2022). *Pengertian Media Pembelajaran*.
- Setyaningsih, Y. (2021). *Pengertian Adobe Animate CC*.
- Siregar, H. (2013). Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Ra Al-Muttaqin 2017/2018. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Zenodo. (2021). *Pengertian Sikap Sopan Santun*.
- Munir. (2012). *Multimedia Development Life Cycle*.