

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Media Pembelajaran.....	6
2. Kurikulum 2013.....	7
3. Animasi.....	11
4. Animasi 2D.....	15
5. Multimedia.....	16
6. Video.....	24

	7. Software yang digunakan	25
	a. <i>Adobe Illustrator CS6</i>	25
	b. <i>Adobe After Effects CS6</i>	25
	c. <i>Adobe Premiere CS6</i>	26
	d. <i>Corel X7</i>	26
	e. <i>Adobe Flash</i>	27
	f. <i>Adobe Audition CS6</i>	28
	g. <i>Photoshop CS6</i>	28
	B. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	32
	B. Metode Pengumpulan Data	32
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	34
	D. Konsep Penelitian.....	35
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	43
	B. Analisis Sistem	43
	1. <i>Concept</i>	44
	a. Menentukan tujuan pembelajaran	44
	b. Mengidentifikasi pengguna	44
	c. Menentukan jenis produk	44
	2. <i>Design</i>	45
	3. <i>Material Collection</i>	48
	4. <i>Assembly</i>	51
	5. <i>Testing</i>	52
	a. <i>Alpha Test</i>	52
	b. <i>Beta Test</i>	58
	6. <i>Distribution</i>	66
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	67
	B. Saran.....	68

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan penelitian sebelumnya	30
Tabel 2.1 Perbandingan penelitian sebelumnya (lanjutan)	31
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran	45
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran (lanjutan)	46
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran (lanjutan)	47
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran (lanjutan)	48
Tabel 4.2 <i>Material Collection</i>	49
Tabel 4.2 <i>Material Collection</i> (lanjutan)	50
Tabel 4.2 <i>Material Collection</i> (lanjutan)	51
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i>	53
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> (lanjutan)	54
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> (lanjutan)	55
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> (lanjutan)	56
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> (lanjutan)	57
Tabel 4.4 Metode Kuisisioner	58
Tabel 4.5 Jumlah titik respon	59
Tabel 4.6 Hasil akhir pengujian	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	36
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia	39



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Surat Keterangan
- Lampiran 3. Angket Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa
- Lampiran 4. Hasil Kuesioner
- Lampiran 5. Dokumentasi

