

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Matematika	12
3. Multimedia	13
4. Animasi	15
5. 2D Animasi	18
6. <i>Motion Graphic</i>	19

7. Video	20
8. Metode Pengembangan Sistem.....	21
9. <i>Animiz Animation Maker</i>	22
10. <i>Sparkol Videoscribe</i>	23
11. <i>Wondershare Filmora</i>	23
12. Teknik Pengambilan <i>Sample</i>	23
13. Skala <i>Likert</i>	23
B. Penelitian Sebelumnya.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
B. Metode Pengumpulan Data.....	29
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	31
D. Konsep Penelitian	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Metode Pengembangan Sistem.....	39
1. <i>Concept (Konsep)</i>	39
2. <i>Perancangan (Deisgn)</i>	40
3. <i>Pengumpulan Materi (Material Collecting)</i>	44
4. <i>Pembuatan (Assembly)</i>	46
5. <i>Pengujian (Testing)</i>	56
6. <i>Distribusi (Distribution)</i>	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian sebelumnya.....	4
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4. 2 <i>Material Collecting</i>	45
Tabel 4. 3 <i>Aplha Test</i>	57
Tabel 4. 4 Kategori Respon dan Bobot Nilai	61
Tabel 4. 5 Daftar Pernyataa Kuesioner	62
Tabel 4. 6 Jumlah Titik Respon	62
Tabel 4. 7 Hasil Akhir Pengujian <i>Beta Test</i>	71s



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Konsep Kerangka Berfikir	33
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan <i>MDLC</i>	35
Gambar 4. 1 Tampilan awal <i>Software Sparkol Videoscribe</i>	47
Gambar 4. 2 Membuat project baru	48
Gambar 4. 3 Pembuatan soal dan pembahasan materi.....	48
Gambar 4. 4 Proses <i>save</i> dan <i>export file</i> video	49
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Software Animiz Animation Maker</i>	50
Gambar 4. 6 <i>import asset</i> dan beberapa <i>file</i>	51
Gambar 4. 7 Penerapan <i>pop up animation</i>	51
Gambar 4. 8 Penerapan <i>animating</i> pada karakter	52
Gambar 4. 9 Penerapan <i>typography</i>	53
Gambar 4. 10 Penerapan <i>motion transition</i>	54
Gambar 4. 11 Proses penggabungan semua video	55
Gambar 4. 12 Proses <i>rendering</i>	56

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kuesioner
- Lampiran 2. Data Responden
- Lampiran 3. Kartu Bimbingan
- Lampiran 4. Surat Penelitian
- Lampiran 5. Dokumentasi

