

## DAFTAR ISI

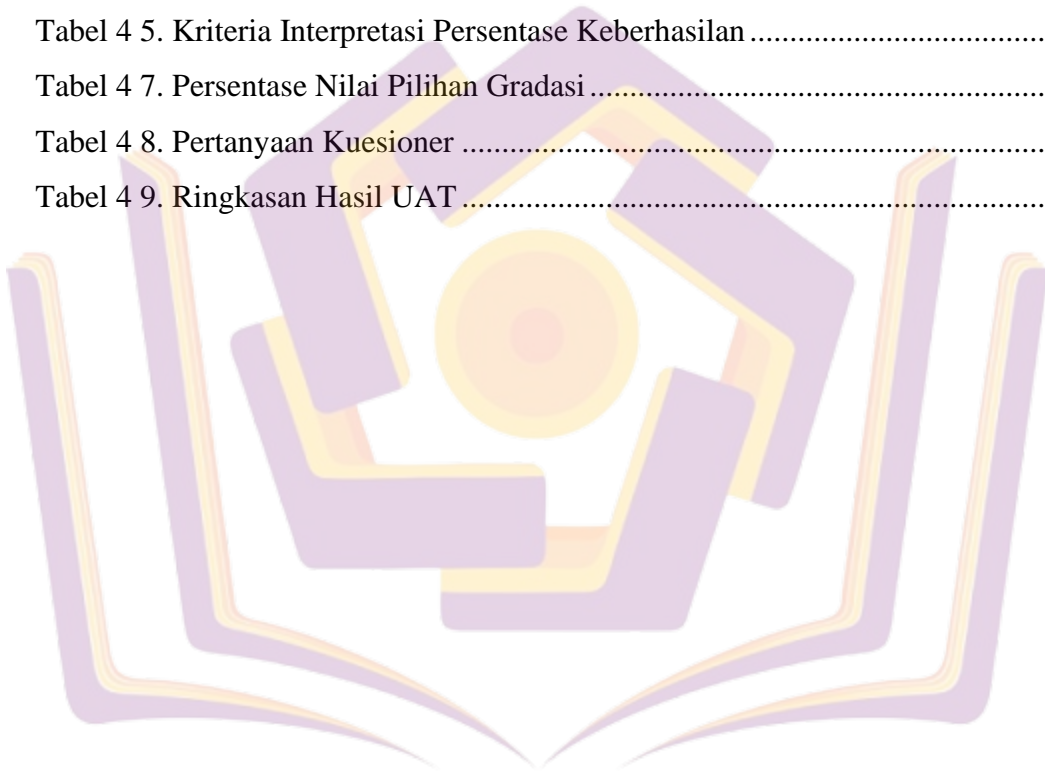
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR ISTILAH .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
B. Metode Pengumpulan Data.....	21
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	23
D. Konsep Penelitian .....	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	32
A. Analisis Hasil .....	32
BAB V PENUTUP.....	51
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2 1. Ciri – Ciri Planet .....	14
Tabel 2 2. Penelitian Sebelumnya.....	20
Tabel 4 1. <i>Storyboard</i> .....	34
Tabel 4 2. Daftar Aset Visual Media Pembelajaran.....	36
Tabel 4 3. Hasil Pengujian Alpha Test .....	39
Tabel 4 4. Hasil Evaluasi Kuis Interaktif Klasikal.....	43
Tabel 4 5. Kriteria Interpretasi Persentase Keberhasilan .....	44
Tabel 4 7. Persentase Nilai Pilihan Gradasi .....	47
Tabel 4 8. Pertanyaan Kuesioner .....	47
Tabel 4 9. Ringkasan Hasil UAT .....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1. Multimedia .....	7
Gambar 2 2. Canva.....	10
Gambar 2 3. Autodesk 3DS Max .....	11
Gambar 2 4. Adobe After Effect .....	12
Gambar 2 5. Sistem Tata Surya.....	14
Gambar 2 6. Model ADDIE .....	18
Gambar 3 1. Kerangka Penelitian .....	25
Gambar 3 2. Tahap Pengembangan ADDIE .....	28
Gambar 4 1. Tampilan Pembuatan Simulasi.....	38
Gambar 4 2. Halaman Utama.....	41
Gambar 4 3. Halaman Penjelasan singkat.....	41
Gambar 4 4. Halaman Simulasi Orbit.....	41
Gambar 4 5. Halaman Materi.....	42
Gambar 4 6. Halaman Materi Terpisah.....	42
Gambar 4 7. Halaman Kuis.....	42
Gambar 4 8. Halaman Penutup .....	43

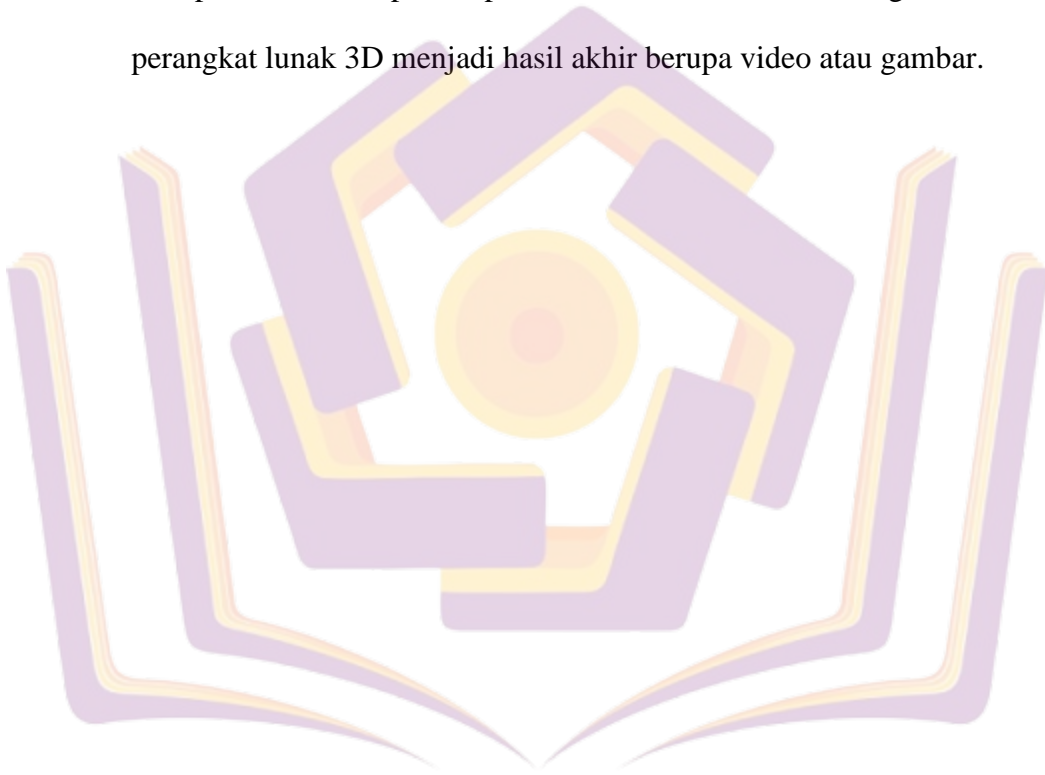
## DAFTAR ISTILAH

### 1. Klasikal

Metode Pembelajaran dimana guru memberikan materi kepada seluruh siswa di dalam kelas secara bersamaan.

### 2. Rendering

Tahap akhir dalam proses pembuatan animasi untuk mengubah data dari perangkat lunak 3D menjadi hasil akhir berupa video atau gambar.



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

Lampiran 3. Hasil UAT (Sebagian dari Kertas Kuesioner)

Lampiran 4. Foto Cover Buku

Lampiran 5. Hasil wawancara

