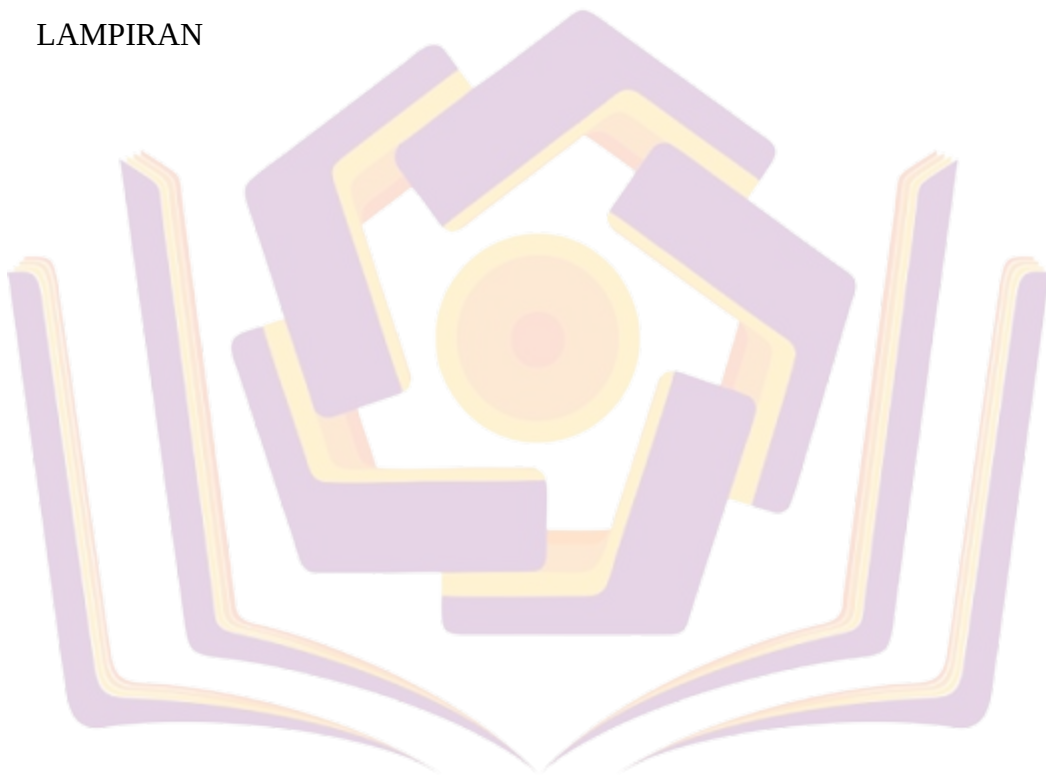


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
B. Metode Pengumpulan Data.....	27
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	29
D. Konsep Penelitian	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
A. Identifikasi Masalah.....	37
B. ADDIE	37
C. Hasil	82
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	26
Tabel 4.1. Analisis Kebutuhan Media.....	49
Tabel 4.2. <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4.3. Aset Media	56
Tabel 4.4. Aset Audio	58
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	64
Tabel 4.6 Nilai Interval	65
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4.8. Kategori skor N-Gain.....	70
Tabel 4.9. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	70
Tabel 4.10. Kuesioner Siswa.....	73
Tabel 4.11. Hasil Penilaian Siswa.....	73
Tabel 4.12. Bobot Penilaian Skala Likert	74
Tabel 4.13. Kriteria Interpretasi Skala Likert	80
Tabel 4.14. Hasil Perhitungan Indeks	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model ADDIE	20
Gambar 3.1. Konsep Penelitian.....	31
Gambar 3.2. Tahap Metode ADDIE	34
Gambar 4.1. Pengimporan Aset Visual.....	59
Gambar 4.2. Proses Pengembangan Media.....	59
Gambar 4.3. Fitur <i>Keyframe</i>	60
Gambar 4.4. Penggunaan Efek Transisi.....	61
Gambar 4.5. Proses Penambahan dan Pengaturan Audio	61
Gambar 4.6. Penambahan Musik Latar.....	62
Gambar 4.7. Tahap Akhir Media	63
Gambar 4.8. Diagram Persentase Kategori N-Gain Siswa	72
Gambar 4.9. Tampilan Penyampaian Materi	82
Gambar 4.10. Tampilan Contoh Perkalian.....	83

DAFTAR ISTILAH

ADDIE	Model pengembangan media pembelajaran yang terdiri dari lima tahap, yaitu <i>Analysis, Development, Implementation, dan Evaluation</i> .
Aset Audio	Komponen suara yang digunakan dalam media pembelajaran, seperti narasi, music latar, dan efek suara.
Aset Visual	Komponen gambar yang digunakan dalam pembuatan media, seperti karakter, latar, ilustrasi, dan objek pendukung lainnya.
Audiovisual	Jenis media yang menyajikan unsur gambar dan suara secara bersamaan sehingga dapat dilihat dan didengar.
<i>Cognitive Theory of Multimedia Learning</i>	Teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa manusia mengolah informasi melalui dua jalur utama, yaitu jalur visual untuk gambar dan jalur auditori untuk suara.
Kuesioner	Instrumen berupa sejumlah pernyataan yang digunakan untuk memperoleh tanggapan atau penilaian siswa terhadap media pembelajaran.
N-Gain	Nilai peningkatan hasil belajar yang diperoleh dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran terhadap skor maksimum yang dapat dicapai.
Posttest	Tes yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media animasi 2D untuk mengetahui kemampuan akhir siswa.
Pretest	Tes yang diberikan sebelum penggunaan media pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
<i>Research and Development</i> (R&D)	Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan dan efektivitas suatu produk, yaitu media pembelajaran animasi 2D.

<i>Scene</i>	Bagian atau adegan tertentu dalam video animasi yang memuat tampilan, objek, Gerakan, teks, narasi, dan durasi tertentu.
Transisi	Efek perpindahan yang digunakan untuk menghubungkan satu adegan, gambar, atau bagian video dengan bagian berikutnya.
Visualisasi	Penyajian suatu informasi atau konsep dalam bentuk gambar, ilustrasi, objek, dan gerakan, agar materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.
Abstrak	Sifat suatu konsep yang tidak dapat diamati secara langsung melalui benda nyata sehingga memerlukan proses visualisasi untuk membantu proses pemahaman.
Konkret	Sifat suatu konsep yang dapat diamati dan dipahami secara langsung, atau visualisasi yang jelas.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Wawancara
- Lampiran 5. Tabel Hasil Wawancara Guru
- Lampiran 6. Tabel Hasil Wawancara Siswa
- Lampiran 7. Buku Acuan
- Lampiran 8. Validasi Ahli Media
- Lampiran 9. Validasi Ahli Materi
- Lampiran 10. Kuesioner Siswa (Sebagian dari kertas kuesioner)
- Lampiran 11. Dokumentasi di Sekolah
- Lampiran 12. Hasil *Pre-Test* Siswa
- Lampiran 13. Hasil *Post-Test* Siswa
- Lampiran 14. Link Google Drive Animasi 2D

