

DAFTAR ISI

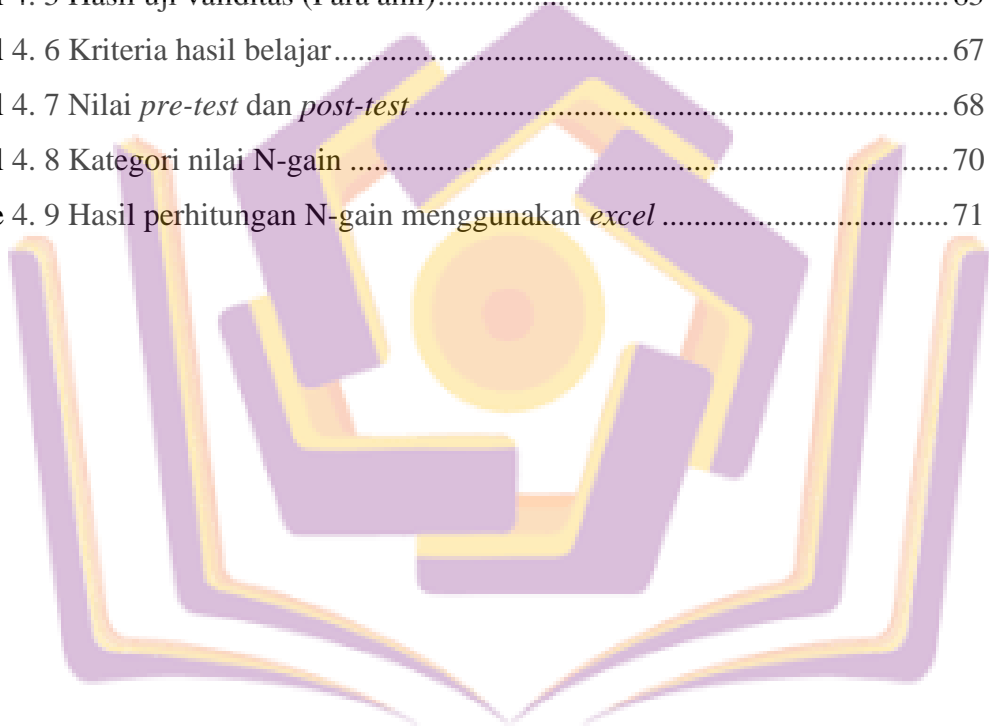
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	27
D. Konsep Penelitian	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	36
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Penelitian Sebelumnya.....	23
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	40
Tabel 4. 2 Hasil jawaban questioner ahli media	63
Tabel 4. 3 Hasil jawaban questioner ahli materi	63
Tabel 4.4 Kategori para ahli.....	64
Tabel 4. 5 Hasil uji validitas (Para ahli).....	65
Tabel 4. 6 Kriteria hasil belajar.....	67
Tabel 4. 7 Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	68
Tabel 4. 8 Kategori nilai N-gain	70
Table 4. 9 Hasil perhitungan N-gain menggunakan <i>excel</i>	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tentang Metode R&D (<i>Research and Development</i>)	16
Gambar 2. 2 Gambar logo Animaker	18
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	30
Gambar 3. 2 <i>Research and Development (R&D)</i>	32
Gambar 4. 1 Hasil pembuatan audio <i>dubbing</i>	44
Gambar 4. 2 Character utama sebagai guru bahasa inggris	46
Gambar 4. 3 <i>Asset property</i> animasi	47
Gambar 4. 4 <i>Background</i> yang digunakan video animasi	48
Gambar 4. 5 <i>Effect</i> yang digunakan video animasi.....	49
Gambar 4. 6 Hasil asset tabel tambahan	49
Gambar 4. 7 Proses memasukan asset tambahan dan <i>dubbing</i> animasi.....	50
Gambar 4. 8 Animasi gerak <i>jump happy</i>	51
Gambar 4. 9 Animasi gerak <i>standing and talking</i>	52
Gambar 4. 10 Animasi gerak <i>Standing and thinking</i>	52
Gambar 4. 11 Animasi gerak <i>walking</i>	53
Gambar 4. 12 proses Animasi gerak <i>stand and talking dan happy jump</i>	53
Gambar 4. 13 Proses animasi gerak <i>stand and talking dan standing and thinking</i>	54
Gambar 4. 14 proses animasi gerak <i>stand and talking, walking dan standing and thinking</i>	54
Gambar 4. 15 Hasil pembuatan tampilan <i>scene 1</i>	55
Gambar 4. 16 Hasil pembuatan video animasi <i>scene 2</i>	56
Gambar 4. 17 Hasil pembuatan video animasi <i>scene 3</i>	56
Gambar 4. 18 Hasil pembuatan video animasi <i>scene 4</i>	57
Gambar 4. 19 Hasil pembuatan video animasi <i>scene 5</i>	57
Gambar 4. 20 Hasil pembuatan video animasi <i>scene 6</i>	58
Gambar 4. 21 Hasil video animasi <i>scene 7</i>	58
Gambar 4. 22 Hasil pembuatan video animasi <i>scene 8</i>	59
Gambar 4. 23 Hasil video animasi <i>scene 9</i>	59

Gambar 4. 24 Hasil video animasi <i>scene</i> 10	60
Gambar 4. 25 Hasil pembuatan video animasi <i>scene</i> 11.....	60
Gambar 4. 26 Hasil pembuatan video animasi <i>scene</i> 12.....	61
Gambar 4. 27 Hasil pembuatan video animasi <i>scene</i> 13.....	61
Gambar 4. 28 Diagram hasil validator	65



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Wawancara
- Lampiran 2. Dokumentasi
- Lampiran 3. Hasil quisoner para ahli
- Lampiran 4. Materi *number after fifty*
- Lampiran 5. Beberapa hasil Quisoner siswa (*Pre-test*)
- Lampiran 6. Beberapa hasil Quisoner siswa (*Pre-post*)
- Lampiran 7. Surat izin penelitian
- Lampiran 8. Kartu bimbingan

