

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
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	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Matematika	11
3. Multimedia	12
4. Multimedia Interaktif	13
5. Animasi	17
6. Animasi 2D	21
7. <i>Motion Graphic</i>	21

8. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	22
B. Penelitian Sebelumnya	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian (Bila Ada).....	29
B. Metode Pengumpulan Data.....	29
1. Studi Pustaka (<i>Literature Study</i>).....	29
2. Wawancara (<i>Interview</i>)	29
3. Observasi	29
4. Kusioner	30
C. Alat dan Bahan Penelitian	30
D. Konsep Penelitian.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. <i>Analyze</i>	38
B. <i>Design</i> (Perancangan).....	39
1. Penyusunan Materi	39
2. Perancangan produk (<i>Storyboard</i>).....	46
3. Pengumpulan background, backsound, dan asset animasi.....	52
C. <i>Development</i> (Pengembangan)	54
1. Pembuatan Animasi.....	54
2. Validasi.....	58
3. Revisi.....	59
D. Implementasi.....	59
1. Teknik pengumpulan data kusioner	59
2. Uji coba perorangan.....	61
3. Uji coba lapangan	64
E. Evaluasi	67
1. Kelayakan produk media.....	67
2. Produk akhir media.....	68
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	27
Table 4. 1 <i>Storyboard</i>	46
Table 4. 2 Data Pertanyaan Kuesioner Perorangan	61
Table 4. 3 Data Pertanyaan Kuesioner Lapangan.....	64
Table 4. 4 Skala presentase	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka kerja penelitian	32
Gambar 3. 2 Tahapan dalam metode ADDIE	33
Gambar 4. 1 Background Intro	52
Gambar 4. 2 Background judul	53
Gambar 4. 3 Asset animasi perhitungan	53
Gambar 4. 4 Asset animasi materi.....	53
Gambar 4. 5 Asset animasi bilangan cacah.....	54
Gambar 4. 6 Bilangan cacah.....	54
Gambar 4. 7 Proses animating intro.....	55
Gambar 4. 8 Proses animating buku pembuka	55
Gambar 4. 9 Proses animating materi	56
Gambar 4. 10 Export Adobe After Effect	57
Gambar 4. 11 Proses Mixing audio & video	57
Gambar 4. 12 Proses Dubbing.....	58
Gambar 4. 13 Grafik data perorangan.....	62
Gambar 4. 14 Grafik data lapangan	66

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Wawancara
- Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 3. Materi Matematika
- Lampiran 4. Kelayakan Media
- Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 6. Kartu Bimbingan

