

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 LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
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.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	34
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
B. Metode Pengumpulan Data.....	43
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	46
D. Konsep Penelitian	48

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Hasil	60
B. Pembahasan.....	107
BAB V PENUTUP.....	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Skala Likert</i>	30
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	40
Tabel 3. 1 Spesifikasi perangkat keras (<i>Hardware</i>).....	47
Tabel 3. 2 Daftar pernyataan	56
Tabel 4. 1 Perancangan naskah animasi.....	62
Tabel 4. 2 Perancangan <i>storyboard</i>	64
Tabel 4. 3. Hasil pengujian <i>alpha Test</i>	97
Tabel 4. 4. Hasil angket kuesioner	101
Tabel 4. 5. Presentase nilai hasil jawaban kuesioner	105
Tabel 4. 6. Hasil akhir pengujian	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses pembelajaran konvensional.....	3
Gambar 2. 1 Komponen multimedia.....	26
Gambar 2. 2 Prinsip antisipasi	11
Gambar 2. 3 Prinsip <i>squash and stretch</i>	12
Gambar 2. 4 Prinsip <i>staging</i>	12
Gambar 2. 5 Prinsip <i>straight ahead action & pose to pose</i>	13
Gambar 2. 6 Prinsip <i>slow in & slow out</i>	14
Gambar 2. 7 Prinsip <i>arcs</i>	14
Gambar 2. 8 Prinsip <i>secondary action</i>	15
Gambar 2. 9 Prinsip <i>timing</i>	16
Gambar 2. 10 Prinsip <i>exaggeration</i>	16
Gambar 2. 11 Prinsip <i>appeal</i>	17
Gambar 3. 1 Konsep Kerangka Berfikir	49
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Sistem	51
Gambar 2. 1 Prinsip antisipasi	11
Gambar 2. 2 Prinsip <i>squash and stretch</i>	12
Gambar 2. 3 Prinsip <i>staging</i>	12
Gambar 2. 4 Prinsip <i>straight ahead action dan pose to pose</i>	13
Gambar 2. 5 Prinsip <i>slow in dan slow out</i>	14
Gambar 2. 6 Prinsip <i>arcs</i>	14
Gambar 2. 7 Prinsip <i>secondary action</i>	15
Gambar 2. 8 Prinsip <i>timing</i>	16
Gambar 2. 9 Prinsip <i>exaggeration</i>	16
Gambar 2. 10 Prinsip <i>appeal</i>	17
Gambar 2. 11 Komponen multimedia.....	26
Gambar 4. 1 Pembuatan karakter utama	69
Gambar 4. 2 Pembuatan karakter pendukung anak perempuan	70
Gambar 4. 3 Pembuatan karakter anak yang sedang berpikir	71
Gambar 4. 4 Pembuatan aset buku petualangan.....	72

Gambar 4. 5 Pembuatan aset kupu kupu	73
Gambar 4. 6 Pembuatan aset belalang	73
Gambar 4. 7 Pembuatan aset kaca pembesar	74
Gambar 4. 8 Pembuatan aset latar perpustakaan.....	75
Gambar 4. 9 Pembuatan aset hutan 1	76
Gambar 4. 10 Pembuatan aset hutan 2	77
Gambar 4. 11 Aset lingkaran siklus makhluk hidup	77
Gambar 4. 12 Pembuatan Aset siklus hidup kupu kupu	78
Gambar 4. 13 Pembuatan aset siklus hidup belalang	79
Gambar 4. 14 Pembuatan aset siklus hidup tumbuhan	80
Gambar 4. 15 Pembuatan aset siklus hidup manusia	81
Gambar 4. 16 <i>voice over</i> menggunakan website <i>spechma</i>	82
Gambar 4. 17 Hasil proses <i>voice over</i>	83
Gambar 4. 18 Penganimasian aset buku	83
Gambar 4. 19 penganimasian karakter anak laki laki dan anak perempuan	84
Gambar 4. 20 Penganimasian aset kupu kupu,	85
Gambar 4. 21 penganimasian aset karakter yang sedang berfikir.....	86
Gambar 4. 22 penganimasian aset lingkaran sklus makhluk hidup	87
Gambar 4. 23 Penganimasian aset siklus hidup kupu kupu	87
Gambar 4. 24 Penganimasian siklus hidup belalang.....	88
Gambar 4. 25 Penganimasian aset sklus hidup tumbuhan	89
Gambar 4. 26 Penganimasian siklus hidup manusia.....	90
Gambar 4. 27 pembuatan komposisi siklus hidup	90
Gambar 4. 28 Pembuatan komposisi Penutup 1.....	91
Gambar 4. 29 Pembuatan komposisi <i>closing</i>	92
Gambar 4. 30 Penambahan <i>opening</i> Universitas Amikom Purwokerto	93
Gambar 4. 31 Proses <i>editing</i>	94
Gambar 4. 32 Penambahan <i>credit title</i>	94
Gambar 4. 33 Penambahan <i>closing</i> Universitas Amikom Purwokerto.....	95
Gambar 4. 34 proses <i>rendering</i>	96

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil wawancara dengan Kepala sekolah
- Lampiran 2. Hasil wawancara dengan wali kelas 3
- Lampiran 3. Wawancara dengan kepala sekolah
- Lampiran 4. Wawancara dengan wali kelas 3
- Lampiran 5. Observasi pembelajaran kelas 3
- Lampiran 6. Pengujian video ke kelas 3
- Lampiran 7. Foto bersama kelas 3
- Lampiran 8. Pengumpulan data dengan angket
- Lampiran 9. Surat permohonan izin penelitian skripsi
- Lampiran 10. Hasil cek *Plagiarisme*
- Lampiran 11 Buku bahan ajar IPAS Kelas 3
- Lampiran 12. Materi siklus hidup Kelas 3
- Lampiran 13. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 1
- Lampiran 14. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 2
- Lampiran 15 Surat telah melakukan Penelitian