

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	14
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	24

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Analisis Hasil	29
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

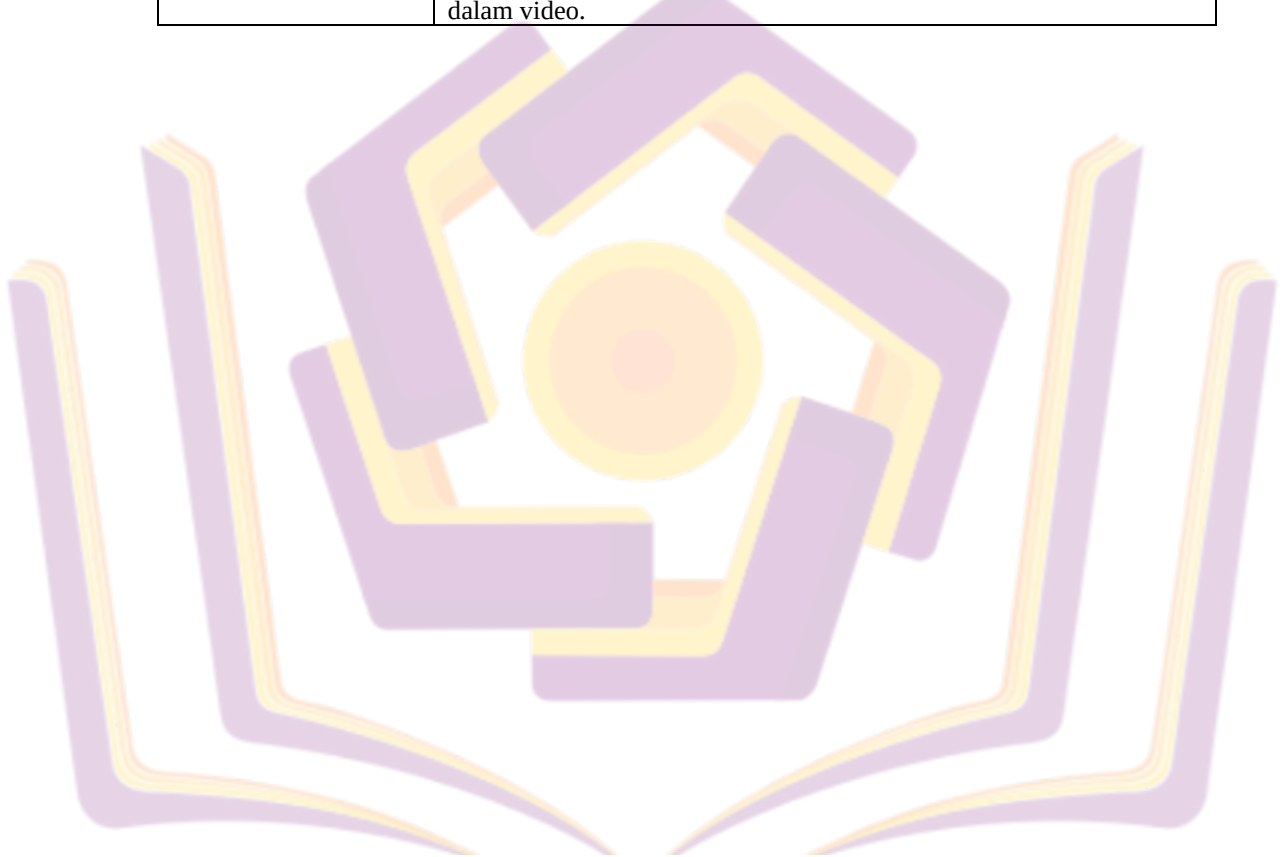
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	19
Tabel 4.1 Data Kemampuan Awal Siswa	31
Tabel 4.2 Storyboard	34
Tabel 4.3 Asset Media	43
Tabel 4.4 Asset Audio	46
Tabel 4.5 Kriteria Kelayakan Media	51
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	52
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media	53
Tabel 4.8 Hasil Presentase Latihan Soal	55
Tabel 4.9 Kriteria Interpretasi Persentase Keberhasilan	55
Tabel 4.10 Daftar Pertanyaan	56
Tabel 4.11 Nilai index jawaban	57
Tabel 4.12 Hasil kuesioner	57
Tabel 4.13 Hasil Akhir Pengujian	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Nilai Ulangan Harian Bangun Datar Kelas V	4
Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	24
Gambar 3.2 Ilustrasi Model ADDIE	27
Gambar 4.1 Karakter guru.....	37
Gambar 4.2 Buku	38
Gambar 4.3 Trapesium.....	39
Gambar 4.4 Jajar Genjang.....	39
Gambar 4.5 Persegi	39
Gambar 4.6 Persegi Panjang	40
Gambar 4.7 Segitiga.....	40
Gambar 4.8 Lingkaran	41
Gambar 4.9 Layang Layang.....	41
Gambar 4.10 Belah Ketupat.....	42
Gambar 4.11 Pengimporan Asset Visual ke dalam aplikasi CapCut.....	46
Gambar 4.12 Proses pembuatan media	47
Gambar 4.13 Penggunaan Transisi	48
Gambar 4.14 Penggunaan Fitur Keyframe.....	48
Gambar 4.15 Pengaturan serta penyesuaian audio.....	48
Gambar 4.16 Penggunaan musik pengiring	49
Gambar 4.17 Tambahan Musik instrumental.....	50
Gambar 4.18 Hasil Akhir	50

DAFTAR ISTILAH

<i>ADDIE</i>	Singkatan dari <i>Analysis, Design, Development, Implementation</i> , dan <i>Evaluation</i> , yaitu tahapan dalam model pengembangan media pembelajaran.
<i>Alpha Testing</i>	Pengujian awal terhadap media sebelum diterapkan kepada pengguna atau siswa.
<i>Background Music (BGM)</i>	Musik latar yang digunakan untuk mendukung suasana dalam video.
<i>Keyframe</i>	Titik acuan yang digunakan untuk mengatur perubahan posisi atau gerakan objek dalam video.
<i>Scene</i>	Bagian atau adegan tertentu dalam sebuah video.
<i>Storyboard</i>	Rancangan visual yang menggambarkan urutan adegan, narasi, audio, dan durasi video.
<i>Voice Over (VO)</i>	Rekaman suara narator yang digunakan untuk memberikan penjelasan dalam video.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

Lampiran 4 Wawancara Guru Wali Kelas V

Lampiran 5 Hasil Wawancara

Lampiran 6 LKS Tujuan Pembelajaran

Lampiran 7 Data Nilai Bangun Datar TP5

Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi

Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Media

Lampiran 10 Kuesioner Respon Siswa

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian