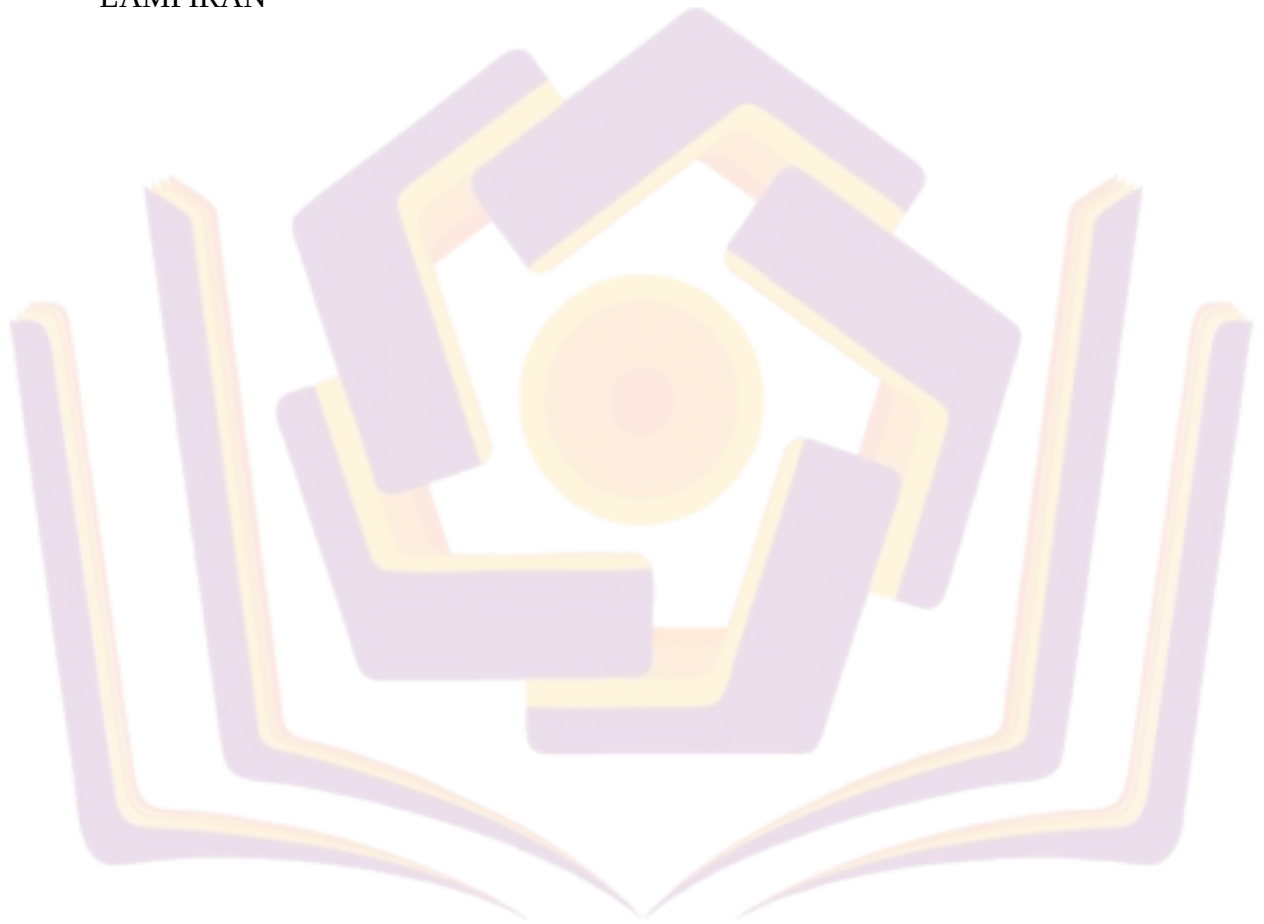


DAFTAR ISI

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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
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.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
B. Metode Pengumpulan Data.....	26
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	27
D. Konsep Penelitian	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Analisis Hasil	39
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Lima Level Taksonomi Dave.....	19
Tabel 2. 2 Penelitian Sebelumnya.....	24
Tabel 3. 1 Psikomotorik Dave dan Indikator	35
Tabel 3. 2 Deskripsi Skor Rating Scale Lembar Obserbasi	37
Tabel 3. 3 Kategori Interpretasi Presentase Efektivitas	37
Tabel 4. 1 Analisis Deskriptif Komparatif.....	47
Tabel 4. 2 Storyboard.....	54
Tabel 4. 3 Material Collecting	59
Tabel 4. 4 Uji Fungsionalitas	66
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Kemampuan Psikomotorik Siswa.....	68
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Presentase Efektivitas	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Video Animasi untuk Pembelajaran.....	13
Gambar 2. 2 Game Pembelajaran.....	14
Gambar 2. 3 Aplikasi Website.....	14
Gambar 2. 4 Animasi pada AR	15
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	29
Gambar 3. 2 Metode MDLC	31
Gambar 4. 1 Karakter.....	56
Gambar 4. 2 Background Sekolah	56
Gambar 4. 3 Background Halaman Depan Kelas	57
Gambar 4. 4 Background Papan Tulis	57
Gambar 4. 5 Background Tempat Pembuangan Sampah.....	58
Gambar 4. 6 Background Tempat Cuci Tangan.....	58
Gambar 4. 7 Proses Penganimasian	61
Gambar 4. 8 Penggunaan Keyframe	61
Gambar 4. 9 Render Animasi.....	62
Gambar 4. 10 Hasil Render.....	62
Gambar 4. 11 Voice Over	62
Gambar 4. 12 File Voice Over	63
Gambar 4. 13 Editing Video Animasi.....	63
Gambar 4. 14 Rendering Video	64

DAFTAR ISTILAH

Multimedia	Penggabungan berbagai elemen media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu media pembelajaran.
Media Pembelajaran	Sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
Psikomotorik	Ranah kemampuan yang berkaitan dengan keterampilan fisik dan gerakan.
Taksonomi Dave	Klasifikasi kemampuan psikomotorik yang terdiri atas <i>imitation</i> , <i>manipulation</i> , <i>precision</i> , <i>articulation</i> , dan <i>naturalization</i> .
<i>Imitation</i>	Kemampuan meniru gerakan atau tindakan yang dicontohkan.
<i>Manipulation</i>	Kemampuan melakukan tindakan berdasarkan petunjuk atau instruksi yang diberikan.
<i>Precision</i>	Kemampuan melakukan tindakan secara tepat dan akurat.
<i>Articulation</i>	Kemampuan mengoordinasikan beberapa keterampilan menjadi satu tindakan yang terintegrasi.
<i>Naturalization</i>	Kemampuan melakukan keterampilan secara otomatis dan menjadi kebiasaan.
<i>Rating Scale</i>	Instrumen penilaian berupa skala untuk mengukur tingkat pencapaian suatu indikator.
<i>Adobe Illustrator</i>	Perangkat lunak pengolah grafis vektor yang digunakan untuk membuat aset visual.
<i>Adobe After Effects</i>	Perangkat lunak yang digunakan untuk proses animasi dan motion graphics.
<i>CapCut</i>	Perangkat lunak penyunting video yang digunakan pada tahap finalisasi media.

YouTube

Platform distribusi video yang digunakan untuk menyebarluaskan media pembelajaran yang dikembangkan.



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3. Daftar Referensi Jurnal Analisis Komparatif
- Lampiran 4. Dokumentasi Demonstrasi Video Animasi
- Lampiran 5. Dokumentasi Siswa Praktik Membuang Sampah
- Lampiran 6. Dokumentasi Siswa Praktik Mencuci Tangan
- Lampiran 7. Data Hasil Observasi
- Lampiran 8. Perhitungan Total Skor
- Lampiran 9. Statistik Deskriptif
- Lampiran 10. Rekapitulasi Perhitungan Presentase per Level Psikomotorik

