

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PRIBADI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMAKASIH	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Definisi Operasional.....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
BAB 2 LANDASAN TEORITIS	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.2. Hasil Penelitian yang Relavan	38
2.3 Kerangka Konseptual	40
2.4 Hipotesis Penelitian.....	43
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN	45
3.1 Metode Penelitian.....	45
3.2 Variabel Penelitian.....	48
3.3 Desain Penelitian.....	49

3.4 Populasi dan Sampel	50
3.5 Teknik Pengumpulan Data	51
3.6 Instrumen Penelitian.....	53
3.7 Teknik Analisis Data	63
3.8 Langkah-Langkah Penelitian	69
3.9 Waktu dan Tempat	70
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
4.1 Lokasi Penelitian	73
4.2 Hasil Penelitian.....	78
4.3 Pembuktian Hipotesis.....	134
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	135
BAB 5 PENUTUP.....	147
5.1 Kesimpulan	147
5.2 Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN.....	155

DAFTAR TABEL

Nomor Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Tahapan Penggunaan Canva <i>Artificial Intelligence</i>	29
Tabel 2.2 Ranah Kognitif Taksonomi Bloom.....	34
Tabel 2.3 Level Kognitif yang Diukur	35
Tabel 2.4 Penelitian yang Relevan	39
Tabel 3.1 Jumlah Populasi Penelitian.....	50
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Materi	55
Tabel 3.3 Kriteria Valid Materi	56
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Media.....	57
Tabel 3.5 Kriteria Valid Ahli Media	58
Tabel 3.6 Instrumen Angket Guru	59
Tabel 3.7 Instrumen Angket Peserta Didik.....	60
Tabel 3.8 Kriteria Praktis	61
Tabel 3.9 Instrumen Butir Soal <i>Pretest Posttest</i>	63
Tabel 3.10 Skala Likert	64
Tabel 3.11 Kriteria Valid	64
Tabel 3.12 Kriteria Praktis	64
Tabel 3.13 Kategori Peningkatan Uji <i>N-Gain</i>	68
Tabel 3.14 Jadwal Penelitian.....	71
Tabel 4.1 Analisis Materi Pembelajaran yang Layak untuk Video Animasi	88
Tabel 4.2 Penerapan Prinsip <i>Cognitive Theory of Multimedia Learning</i> (CTML) dalam Desain Media Video Animasi	91
Tabel 4.3 Naskah Video Animasi	96
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Video Animasi	98
Tabel 4.5 Rincian Hasil <i>Generate</i> Media Pembelajaran Video Animasi	108
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media	113
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	114
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Kepraktisan Video Animasi Peserta Didik.....	119

Tabel 4.10 Rekapitulasi Penilaian Kepraktisan Media Berdasarkan Aspek Penilaian.....	121
Tabel 4.11 Saran dan Komentar Ahli Media	123
Tabel 4.12 Saran dan Komentar Ahli Materi	123
Tabel 4.13 Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen	127
Tabel 4.14 Hasil Perhitungan Reliabilitas	129
Tabel 4.15 Tabel Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	130
Tabel 4.16 Tabel Uji <i>Paired Sampel T-test</i>	131
Tabel 4.17 Hasil Perhitungan Uji Analisis <i>N-Gain</i>	132

DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Hasil Jawaban Kuesioner Media yang Memudahkan Memahami Materi	3
Gambar 1.2. Hasil Jawaban Kuesioner Terkait Media yang Diharapkan	3
Gambar 2.1 Video Animasi	17
Gambar 2.2 Animasi Tradisional	18
Gambar 2.3 Animasi 2D.....	18
Gambar 2.4 Animasi 3D.....	19
Gambar 2.5 Animasi <i>Motion Grafik</i>	19
Gambar 2.6 Animasi <i>Stop Motion</i>	20
Gambar 2.7 Video Animasi Berbasis <i>Artificial Intelligence</i>	22
Gambar 2.8 Canva.....	23
Gambar 2.9 <i>Animaker</i>	24
Gambar 2.10 <i>Powtoon</i>	24
Gambar 2.11 <i>Renderforest</i>	25
Gambar 2.12 <i>Synthesia</i>	25
Gambar 2.13 <i>Vyond</i>	26
Gambar 2.14 Gemini VEO3.....	26
Gambar 2.15 Beranda Canva	27
Gambar 2.16 Fitur Canva <i>Artificial Intelligence</i>	28
Gambar 2.17 Fitur <i>Creat A Video Clip</i>	28
Gambar 2.18 Tahapan Penggunaan Fitur Canva <i>Artificial Intelligence</i>	29
Gambar 2.19 Penyesuaian <i>Scene Prompt Json</i> di <i>ChatGPT</i>	30
Gambar 2.20 Tampilan Pengaturan Bahasa	30
Gambar 2.21 <i>Generate Prompt Json</i>	31
Gambar 2.22 Hasil <i>Generate Canva Artificial Intelligence</i>	31
Gambar 2.23 Kerangka Konseptual 1	40
Gambar 2.24 Kerangka Konseptual 2	42
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	46

Gambar 3.2 Langkah-Langkah Penelitian	69
Gambar 4.1 Peta Adiministrasi Kecamatan Ciawi.....	74
Gambar 4.2 Lokasi Penelitian MAN 3 Tasikmalaya.....	75
Gambar 4.3 Materi Dianggap Sulit Dipahami Tanpa Media Tambahan.....	82
Gambar 4.4 Hasil Kuesioner Analisis Media yang Memudahkan Pemahaman	83
Gambar 4.5 Tanggapan Media yang Dianggap Efektif dalam Memahami Materi	84
Gambar 4.6 Media yang Diharapkan Pada Materi Pedosfer.....	84
Gambar 4.7 <i>Prompt</i> Pembuatan Karakter Video Animasi	93
Gambar 4.8 Hasil Generate Design Karakter Animasi	94
Gambar 4.9 Penyusunan Naskah	95
Gambar 4.10 Mengubah Scene ke <i>Prompt JSON</i>	101
Gambar 4.11 Setting Bahasa yang Digunakan.....	104
Gambar 4.12 Klik fitur yang akan Digunakan.....	105
Gambar 4.13 Proses Pengeditan di Capcut	106
Gambar 4.14 Hasil Akhir Video Animasi yang Telah Diedit.....	107
Gambar 4.15 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	113
Gambar 4.16 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	115
Gambar 4.17 Uji Coba Media Pembelajaran Video Animasi	116
Gambar 4.18 Hasil Penialian Praktis Guru	118
Gambar 4.19 Hasil Penilaian Praktis Peserta Didik.....	121

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Angket Validasi Ahli.....	155
Lampiran 2. Angket Kepraktisan Media	161
Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrumen Soal <i>Pretest- posttest</i>	167
Lampiran 4. Instrumen Soal <i>Pretest-Posttest</i>	169
Lampiran 5. Modul Ajar.....	177
Lampiran 6. Hasil Penilaian Lembar Validasi Ahli.....	206
Lampiran 7. Hasil Angket Praktis Guru dan Peserta Didik	212
Lampiran 8. Skrip Video Animasi.....	218
Lampiran 9. Produk Akhir Video Animasi (QR Code dan Link).....	229
Lampiran 10. Data Responden Uji Coba Instrumen	230
Lampiran 11. Data Pretest dan Posttest Peserta Didik.....	232
Lampiran 12. <i>Output</i> Hasil Analisis SPSS Versi 25.0.....	235
Lampiran 13. Persuratan	237
Lampiran 14. Dokumentasi Kegiatan	241