

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan tugas akhir untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Ilmu Komputer UPI Bandung.

Skripsi ini berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Kartun Pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer Dalam Pembelajaran TIK di Kelas VII”. Maksud penelitian ini adalah untuk memaparkan bagaimana cara membangun media pembelajaran film animasi dan sekaligus untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran film animasi kartun yang dikembangkan sebagai media penyampaian materi pembelajaran.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kriteria penelitian yang sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun penulis sangat diharapkan. Semoga skripsi ini sangat bermanfaat bagi penulis khususnya dan umumnya bagi pembaca serta peneliti selanjutnya.

Bandung, Juli 2012

Penulis

**Maya Marselia, 2012**

**Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Kartun Pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer Dalam Pembelajaran TIK Di Kelas VII**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini penulis banyak menemui hambatan-hambatan, namun berkat rahmat dan karunia Allah SWT serta bantuan semua pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, dalam kesempatan yang baik ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan skripsi ini yaitu:

1. Ibunda Runi Setiati dan Ayahanda Ishak Amar tercinta, atas segala bantuannya baik moril, materi, motivasi dan doa restu yang tak ternilai haraganya selama penulis menyelesaikan studi.
2. Bapak Drs. Eka Fitrajaya Rahman, M.T Sebagai pembimbing utama. Terima kasih atas bimbingan dan saran yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Jajang Kusnendar, M.T Sebagai pembimbing kedua. Terima kasih atas bimbingan dan saran yang telah diberikan penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen yang telah membagikan ilmunya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan bekal ilmu pengetahuan yang diberikan semasa kuliah.
5. Kakakku Rudi Iswandi atas segala doa, bantuan dan motivasinya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
6. Terimakasih kepada Fernando Simangunsong atas kesetiaanya selalu memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Maya Marselia, 2012

**Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Kartun Pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer Dalam Pembelajaran TIK Di Kelas VII**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

7. Seluruh mahasiswa program studi Ilmu Komputer dan Pendidikan Ilmu Komputer. Terimakasih atas dukungan yang diberikan kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
8. Terima kasih kepada sahabat-sahabatku Bevira Agunistari beserta mahasiswa lanjutan 2010 lainnya yang telah membantu dan memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Pegawai tata usaha dan berbagai pihak yang tidak dapat dituliskan satu persatu, terimakasih atas dukungannya kepada penulis.

Bandung, Juli 2012

Penulis

**Maya Marselia, 2012**

**Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Kartun Pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer Dalam Pembelajaran TIK Di Kelas VII**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Definisi Operasional.....	5
1.7 Sitematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	7
2.1.1 Media.....	7
2.1.2 Pembelajaran.....	9
2.1.3 Media Pembelajaran.....	10
2.2 Animasi .....	13
2.3 Kartun.....	15
2.4 Teori Pembuatan Film Animasi .....	16
2.5 Unsur-Unsur Dalam Naskah Video Pembelajaran.....	19
2.5.1 Unsur visual .....	19
2.5.2 Unsur audio/suara.....	20
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Metodologi Penelitian .....	22

Maya Marselia, 2012

Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Kartun Pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer Dalam Pembelajaran TIK Di Kelas VII

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3.1.1	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi .....	25
3.1.2	Tahap Perancangan .....	26
3.1.3	Tahap Pengembangan Produk.....	26
3.1.4	Tahap Uji Coba .....	33
3.1.5	Tahap Perbaiki Produk Akhir.....	33
3.2	Populasi dan Sampel .....	34
3.3	Instrumen Penelitian.....	36
3.4	Teknik Analisa Data.....	42
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi.....	46
4.2	Tahap Perancangan.....	51
4.3	Tahap Pengembangan Produk .....	53
4.3.1	Pengembangan Sistem Media Pembelajaran .....	53
4.3.2	Pengembangan Film Animasi Kartun.....	61
4.3.3	Penggabungan .....	66
4.4.	Tahap Uji Coba .....	66
4.4.1	Validasi Ahli .....	66
4.4.2	Pengolahan data penilaian.....	69
4.4.3	Tahap Penilaian.....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>76</b>
5.1	KESIMPULAN .....	76
5.2	SARAN .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>78</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

Maya Marselia, 2012

Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Kartun Pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer Dalam Pembelajaran TIK Di Kelas VII

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## DAFTAR TABEL

3.1	Tabel Kriteria Persentase Angket Hartati.....	43
4.1	Tabel Rekapitulasi Hasil Survey Lapangan .....	47
4.2	Tabel Pengolahan Hasil Validasi Ahli Media .....	67
4.3	Tabel Pengolahan Hasil validasi Ahli Materi.....	68
4.4	Tabel Hasil Pengolahan Angket Penilaian Pengguna .....	70
4.5	Tabel Hasil Pengolahan Angket Respon Siswa.....	72



## DAFTAR GAMBAR

3.1	Diagram Alir ( <i>Flowchart</i> Penelitian) .....	24
3.2	Model <i>Waterfall</i> Menurut Roger S. Pressman .....	27
3.3	Diagram Alir ( <i>Flowchart</i> ) Pengembangan Film Animasi.....	32
4.1	Diagram Alir (Flowchart) Media .....	52
4.2	Antar Muka Pembuka.....	54
4.3	Antar Muka Menu Utama.....	54
4.4	Antar Muka Profil Program.....	55
4.5	Antar Muka Peringatan .....	56
4.6	Antar Muka Chapter .....	56
4.7	Antar Muka Pengisian Batas Ketuntasan .....	57
4.8	Antar Muka Evaluasi 1 .....	57
4.9	Antar Muka Evaluasi 2.....	58
4.10	Antar Muka Tampilan Berhasil.....	58
4.11	Antar Muka Tampilan Gagal.....	60

Maya Marselia, 2012

Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Kartun Pada Pengenalan Perangkat Keras Komputer Dalam Pembelajaran TIK Di Kelas VII

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

