

**PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI PEMROGRAMAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Oleh
Gina Anannata
1801722

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2022

**PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI PEMROGRAMAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK**

Oleh
Gina Anannata
1801722

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer

© Gina Anannata 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lain tanpa izin dari penulis

Gina Anannata, 2022
*PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI
PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

GINA ANANNATA

**PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI PEMROGRAMAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I,



Enjun Junaeti, S.Si., M.Si.

NIP. 198512202012122002

Pembimbing II,



Andini Setya Arianti, S.Ds., M.Ds.

NIP. 920200419941231201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



Dr. Wahyudin, M.T.

NIP. 197304242008121001

Gina Anannata, 2022

**PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI
PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya serahkan dengan judul “Pengembangan Konten Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Cerita Fiksi Pemrograman Dasar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas X SMK” ini adalah benar-benar karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya kutip dengan menggunakan cara-cara yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau dapat dibuktikan adanya penjiplakan pada skripsi ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang sudah ditetapkan.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan

Gina Anannata

NIM. 1801722

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT dengan rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Konten Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Cerita Fiksi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas X SMK” ini dengan penuh tanggung jawab. Shalawat serta salam senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW. beserta keluarga, sahabat dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan jenjang S1 pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha keras dalam penyelesaiannya. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi tanda baca, tata bahasa maupun isi. Oleh sebab itu peneliti berharap adanya kritik dan saran untuk dijadikan landasan perbaikan dimasa yang akan datang, mengingat tidak ada sesuatu yang sempurna tanpa saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi pengalaman bagi pembaca dan bagi peneliti selanjutnya.

Bandung, Agustus 2022

Gina Anannata

NIM. 1801722

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena rahmat dan karunia-Nya, peneliti diberikan kelancaran dan kesehatan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selama proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak sekali mendapatkan dukungan, bimbingan, saran dan masukan serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan rasa terimakasih yang luar biasa, kepada:

1. Kedua orang tua peneliti yang selalu mendoakan, membimbing, mendukung dan terus memberikan kasih sayang serta kerja kerasnya kepada peneliti untuk menyelesaikan studi pembelajaran hingga tahap universitas.
2. Adik dan seluruh sanak saudara, yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada peneliti.
3. Ibu Enjun Junaeti, S.Si., M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, tenaga, dan selalu memberikan jawaban, arahan serta masukan yang sangat bermanfaat kepada peneliti selama proses bimbingan, penelitian dan penyusunan skripsi.
4. Ibu Andini Setya Arianti, S.Ds., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, tenaga, dan selalu memberikan jawaban, arahan serta masukan yang sangat bermanfaat kepada peneliti selama proses bimbingan, penelitian dan penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Wahyudin, M.T., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang ada di Departemen Pendidikan Ilmu Komputer yang telah memberikan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan kepada peneliti selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman seperjuangan di kala suka dan duka, yang selalu membantu dan mendukung selama perkuliahan ini Masyita Insyira, Arsyal Kyvari, Ditya Oktaviani, Tika Sartika, Rifqi Subagja, Muhamad Biladt dan Andika Raka, Frinaldi Syauqi.

8. Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer angkatan 2018.
9. Semua Guru dan Siswa Kelas X PPLG SMK Negeri 2 Bandung yang telah membantu dalam penelitian skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga Tuhan senantiasa menyertai dan membalas segala bentuk kebaikan yang telah diberikan untuk penelitian ini.

PENGEMBANGAN KONTEN PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI CERITA FIKSI PEMROGRAMAN DASAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK

oleh

Gina Anannata – ginaanannata@upi.edu

1801722

ABSTRAK

Kebutuhan siswa dalam konten pembelajaran perlu dibuat lebih menarik, mengingat cara belajar yang dilakukan pembelajar di tengah maraknya perkembangan teknologi digital tentunya berbeda dengan cara belajar di era konvensional. Untuk memperoleh pembelajaran yang aktif perlu membangunkan minat siswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang nantinya berpengaruh terhadap hasil belajar berupa kemampuan kognitif. Pembelajaran berbasis multimedia yang mengandung konten pembelajaran dengan melibatkan suara dan gambar dapat menyajikan materi pembelajaran lebih menarik, tidak monoton, serta memudahkan penyampaian pesan dan maknanya. Pemilihan konten sangat diperlukan agar peserta didik dapat lebih memahami konteks materi yang akan disampaikan. Peneliti mencoba mengembangkan konten pembelajaran berbasis video animasi cerita fiksi pemrograman dasar untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch dengan desain *one group pretest posttest design*. Dari hasil penelitian, diperoleh kesimpulan yaitu: 1) Konten pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dengan perolehan skor rata-rata 4 dengan kategori sangat baik berdasarkan validasi ahli media. 2) Konten pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa ditandai dengan peningkatan nilai *gain* sebesar 0,57 dengan kategori sedang. Kemudian dari analisis one way anova didapatkan nilai signifikan sebesar 0.00, sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelompok kelas atas, tengah, dan bawah tersebut berbeda secara signifikan. Rata-rata nilai *pretest* dengan urutan tertinggi didapatkan oleh kelompok kelas atas sebesar 86.33, diikuti dengan kelompok kelas tengah sebesar 69.08, dan kelas bawah sebesar 66.50 menempati urutan terendah. 3) Siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan konten pembelajaran tersebut dengan rata-rata persentase tanggapan siswa sebesar 90% dan termasuk ke dalam kategori sangat baik.

Kata kunci: Cerita Fiksi, Kemampuan Kognitif, Konten Pembelajaran, Video Animasi

CONTENT DEVELOPMENT OF VIDEO-BASED LEARNING ANIMATION
FICTION STORY BASIC PROGRAMMING TO INCREASE COGNITIVE
ABILITY OF STUDENTS OF X CLASS SMK

oleh

Gina Anannata – ginaanannata@upi.edu

1801722

ABSTRACT

The needs of students in learning content need to be made more interesting, considering the way students learn in the midst of the rapid development of digital technology is certainly different from the way of learning in the conventional era. To obtain active learning, it is necessary to awaken students' interest in participating in learning activities which will affect learning outcomes in the form of cognitive abilities. Multimedia-based learning that contains learning content involving sound and images can present learning materials more interesting, not monotonous, and facilitate the delivery of messages and their meanings. Content selection is very necessary so that students can better understand the context of the material to be delivered. The researcher tries to develop learning content based on basic programming fiction animation videos to improve students' cognitive abilities. This study uses the ADDIE development model developed by Robert Maribe Branch with a one group pretest posttest design. From the results of the study, it was concluded that: 1) The learning content developed was feasible to use with an average score of 4 with a very good category based on media expert validation. 2) The learning content developed can improve students' cognitive abilities, marked by an increase in the gain value of 0.57 in the medium category. Then from the one way ANOVA analysis, a significant value of 0.00 was obtained, so it can be concluded that the averages of the upper, middle, and lower class groups were significantly different. The average pretest score with the highest order was obtained by the upper class group of 86.33, followed by the middle class group of 69.08, and the lower class of 66.50 occupying the lowest order. 3) Students gave positive responses to the use of the learning content with an average percentage of student responses of 90% and included in the very good category.

Keywords: Animated Video, Cognitive ability, Fiction Stories, Learning Content

Gina Anannata, 2022

**PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI
PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR RUMUS	xvii
DAFTAR PUSTAKA	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Struktur Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Peta Literatur	9
2.2 Konten Pembelajaran	14
2.3 Hasil Belajar	15
2.4 Kemampuan Kognitif	16
2.4.1 Ranah Kognitif Taksonomi Bloom	16
2.4.2 Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif	18
2.5 Media Pembelajaran	20
2.5.1 Definisi Media.....	20
2.5.2 Definisi Media Pembelajaran.....	21
2.5.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	21
2.5.4 Jenis Media Pembelajaran.....	22

Gina Anannata, 2022

*PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI
PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.5.5	Karakteristik Media Pembelajaran	23
2.6	Video sebagai Media Pembelajaran	24
2.6.1	Pengertian Video Pembelajaran	24
2.6.2	Unsur-unsur yang Terdapat dalam Media Video	24
2.6.3	Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Video.....	26
2.7	Animasi	26
2.7.1	Definisi Animasi	26
2.7.2	Jenis Animasi	27
2.7.3	Teknik Animasi 2 Dimensi (2D).....	27
2.7.4	12 Prinsip Dasar Animasi	28
2.7.5	Desain Karakter.....	33
2.7.5.1	Bentuk Desain	34
2.7.5.2	Warna	35
2.8	Pengembangan Video dan Animasi 2 Dimensi.....	36
2.8.1	Alur Pembuatan Animasi 2 Dimensi	36
2.8.2	Software yang Digunakan	38
2.8.3	Tipe Of Shoot.....	44
2.9	Cerita sebagai Media Pembelajaran	46
2.9.1	Pengertian Cerita.....	46
2.9.2	Pengaruh Penggunaan Media Cerita	46
2.9.3	Kriteria Cerita.....	46
2.9.4	Cerita Fiksi	47
2.9.4.1	Ciri-ciri Cerita Fiksi	48
2.9.4.2	Struktur Teks Cerita Fiksi	48
2.9.4.3	Naskah Cerita Fiksi	48
2.9.4.4	Unsur Ekstrinsik Cerita Fiksi.....	51
2.9.4.5	Unsur Intrinsik Cerita Fiksi.....	51
2.10	Model ADDIE.....	54
2.10.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	55
2.10.2	Tahap Design (<i>Design</i>)	55
2.10.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	55

2.10.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	56
2.10.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	56
2.11	Populasi dan Sampel.....	56
2.12	Desain Penelitian	58
2.13	Instrumen Penelitian	58
2.13.1	Instrumen Studi Pendahuluan	58
2.13.2	Instrumen Validasi Ahli Materi	59
2.13.3	Instrumen Validasi Ahli Media.....	59
2.13.4	Instrumen Tanggapan Pengguna.....	60
2.14	Teknik Analisis Data	63
2.14.1	Uji Validitas	63
2.14.2	Uji Reliabilitas	64
2.14.3	Analisis Tingkat Kesukaran.....	65
2.14.4	Analisis Daya Pembeda.....	65
2.14.5	Uji Gain.....	66
2.14.6	Uji Normalitas.....	67
2.14.7	Uji Homogenitas	68
2.14.8	Uji Anova.....	68
2.15	Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i>	68
2.15.1	Definisi Model pembelajaran <i>Discovery learning</i>	68
2.15.2	Ciri-ciri Model <i>Discovery Learning</i>	69
2.15.3	Karakteristik Model <i>Discovery Learning</i>	69
2.15.4	Langkah-langkah Model <i>Discovery Learning</i>	70
2.15.5	Kelebihan Menggunakan Model <i>Discovery Learning</i>	72
BAB III METODE PENELITIAN.....		73
3.1	Metode Penelitian.....	73
3.2	Desain Penelitian	73
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	74
3.4	Prosedur Penelitian.....	74
3.4.1	Tahap Analisis.....	76
3.4.2	Tahap Desain.....	77

3.4.3	Tahap Pengembangan	79
3.4.4	Tahap Implementasi	79
3.4.5	Tahap Evaluasi	80
3.5	Instrumen Penelitian	80
3.5.1	Instrumen Studi Lapangan	80
3.5.2	Instrumen Soal	80
3.5.3	Instrumen Validasi Ahli Materi	81
3.5.4	Instrumen Validasi Ahli Media.....	81
3.5.5	Instrumen Tanggapan Siswa	82
3.6	Teknik Analisis Data	84
3.6.1	Analisis Studi Lapangan	84
3.6.2	Analisis Instrumen Soal	85
3.6.3	Analisis Instrumen Validasi Ahli.....	85
3.6.4	Analisis Hasil Belajar Berupa Kemampuan Kognitif	85
3.6.5	Analisis Tanggapan Siswa	85
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	87
4.1	Hasil Penelitian.....	87
4.1.1	Tahap Analisis.....	87
4.1.2	Tahap Desain.....	90
4.1.3	Tahap Pengembangan	115
4.1.4	Tahap Implementasi	138
4.1.5	Tahap Evaluasi	143
4.2	Pembahasan	147
4.2.1	Konten Pembelajaran Berbasis Video Animasi Cerita Fiksi	147
4.2.2	Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa	149
4.2.3	Tanggapan Siswa Terhadap Penggunaan Konten Pembelajaran Berbasis Video Animasi Cerita Fiksi.....	156
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	158
5.1	Kesimpulan.....	158
5.2	Saran	159
LAMPIRAN	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Survey Hobi Siswa	3
Gambar 2. 1 Peta Literatur	9
Gambar 2. 2 Bagan Model Penerimaan Teknologi	62
Gambar 3. 1 Desain Penelitian One Group Pretest Posttest.....	74
Gambar 3. 2 Diagram Tahapan Model ADDIE	76
Gambar 4. 1 Persentase Hobi Siswa	88
Gambar 4. 2 Warna Terang dan Gelap.....	116
Gambar 4. 3 Tokoh Protagonis, Detektif Jay.....	117
Gambar 4. 4 Tokoh Antagonis. Mr. Daniel	117
Gambar 4. 5 Latar Tempat, Halte Sekolah.....	118
Gambar 4. 6 Salah Satu Contoh Proses Pengolahan Voice Over	126
Gambar 4. 7 Tahap 1 Proses Pembuatan Animasi Scene 1 Episode 1.....	127
Gambar 4. 8 Tahap 2 Proses Pembuatan Animasi Scene 1 Episode 1.....	128
Gambar 4. 9 Tahap 3 Proses Pembuatan Animasi Scene 1 Episode 1.....	129
Gambar 4. 10 Salah Satu Contoh Proses Pembuatan Animasi Pada Episode 2..	130
Gambar 4. 11 Salah Satu Contoh Proses Pembuatan Animasi Pada Episode 3..	130
Gambar 4. 12 Salah Satu Contoh Penggunaan Teks.....	131
Gambar 4. 13 Contoh Penggunaan Prinsip Follow Through and Overlapping Action	132
Gambar 4. 14 Contoh Penggunaan Prinsip Secondary Action	132
Gambar 4. 15 Contoh Penggunaan Prinsip Slow In Slow Out	133
Gambar 4. 16 Contoh Penggunaan Prinsip Timing	134
Gambar 4. 17 Contoh Penggunaan Prinsip Appeal 1.....	134
Gambar 4. 18 Contoh Penggunaan Prinsip Appeal 2.....	135
Gambar 4. 19 Contoh Penggunaan Prinsip Animasi Staging 1	135
Gambar 4. 20 Contoh Penggunaan Prinsip Animasi Staging 2	136
Gambar 4. 21 Contoh Penggunaan Prinsip Squash and stretch	137
Gambar 4. 22 Salah Satu Contoh Sinkronisasi animasi dengan Audio	138

Gina Anannata, 2022

**PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI
PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 23 Hubungan Variabel Aspek Kemudahan dan Kegunaan.....	146
Gambar 4. 24 Hubungan Variabel Aspek Kemudahan dan Kegunaan yang Berkorelasi dengan Perilaku	146
Gambar 4. 25 Hubungan Variabel Aspek Kegunaan dan Perilaku dengan Penggunaan	147
Gambar 4. 26 Hubungan Variabel Aspek Penggunaan dengan Kondisi Nyata.	147
Gambar 4. 27 Konten Video Pembelajaran Berbasis Video Animasi Cerita Fiksi Pemrograman Dasar 1	148
Gambar 4. 28 Konten Video Pembelajaran Berbasis Video Animasi Cerita Fiksi Pemrograman Dasar 2.....	149
Gambar 4. 29 Uji Normalitas	152
Gambar 4. 30 Perbedaan rata-rata nilai posttest dari masing-masing kelompok kelas siswa.....	153
Gambar 4. 31 Uji Homogenitas	154
Gambar 4. 32 Uji Anova	154
Gambar 4. 33 Tes Pos Hoc.....	155
Gambar 4. 34 Nilai Pretest.....	155
Gambar 4. 35 Persentase Tanggapan Pengguna	156

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2. 2 Karakteristik Konten Ideal	15
Tabel 2. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 2. 4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	60
Tabel 2. 5 Klasifikasi Interpretasi Persentase Penilaian Tanggapan Pengguna....	62
Tabel 2. 6 Klasifikasi Interpretasi Perhitungan Uji Validitas	64
Tabel 2. 7 Kategori Indeks Kesukaran Soal.....	65
Tabel 2. 8 Kriteria Indeks Daya Pembeda	66
Tabel 2. 9 Klasifikasi indeks N-gain menurut (1998).....	67
Tabel 3. 1 Instrumen Penilaian Ahli Media Berdasarkan Learning Object Review Instrument (LORI) v1.5 (Nesbit dkk, 2007)	81
Tabel 3. 2 Instrumen Tanggapan Siswa	82
Tabel 4. 1 Spesifikasi Hasil Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	90
Tabel 4. 2 Rancangan Susunan Materi.....	92
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	98
Tabel 4. 4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	99
Tabel 4. 5 Hasil Uji Daya Beda Soal	100
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	101
Tabel 4. 7 Rincian Cerita Fiksi Episode 1.....	103
Tabel 4. 8 Rincian Cerita Fiksi Episode 2.....	104
Tabel 4. 9 Rincian Cerita Fiksi Episode 3.....	105
Tabel 4. 10 Tokoh dan Karakter Dalam Cerita Fiksi.....	106
Tabel 4. 11 Alur dan Latar Cerita Fiksi	107
Tabel 4. 12 Sajian Materi Dalam Naskah Cerita Fiksi.....	109
Tabel 4. 13 Storyboard Cerita Fiksi Episode 1,2 dan 3	112
Tabel 4. 14 Aset Karakter	119
Tabel 4. 15 Aset Latar Tempat.....	120
Tabel 4. 16 Aset Pendukung	122
Tabel 4. 17 Rincian Pelaksanaan Penelitian	142

Gina Anannata, 2022

**PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI
PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4. 18 Hasil Tanggapan Siswa terhadap Konten Pembelajaran berbasis Video Animasi Cerita Fiksi Pemrograman Dasar.....	145
Tabel 4. 19 Perhitungan Nilai N-Gain	150
Tabel 4. 20 Pembagian Kelas Mengenai Peningkatan Belajar	150

DAFTAR RUMUS

Rumus 1 Uji Validitas.....	63
Rumus 2 Cronbach's Alpha	64
Rumus 3 Tingkat Kesukaran.....	65
Rumus 4 Daya Pembeda	66
Rumus 5 Uji Gain	67
Rumus 6 Uji Normalitas	67

DAFTAR PUSTAKA

- A. E. Larasati, "Apa Saja Kelebihan dan Kekurangan Flat Design?," 2018.
- Abdurrahman, M. (1999). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. In *Rineka Cipta*.
- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian* (1st ed.). SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Adang Hambali, Ujam Jaenudin, (2013), Psikologi Kepribadian, Bandung: Pustaka Setia
- Adi Braneva, I. G. W., Arta Suyasa, P. W., & Eka Mertayasa, I. N. (2021). PENGEMBANGAN KONTEN INTERAKTIF MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL BERSTRATEGI BLENDED LEARNING DI KELAS X SMK NEGERI 3 SINGARAJA. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.36486>
- Agustina, A. (2012). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO UNTUK MELATIH KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA MATERI LARUTAN ASAM BASA (DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA EXPERIENCE TO WIN CHEMISTRY BASED ON COMPUTER FOR ORIENTATION PROBLEM SOLVING AT ACID BASE SOLUTION). *Journal of Chemical Education*, 1(1), 10–16.
- Ali. M.Z.M. (2012). Effect Of Segmented-animation in Projctc presentation Condition
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509.
- Arikunto Suharsimi. (2019). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. *Rineka Cipta*.
- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Azeddine, C. (2014). A General Model of Learning Design Objects. *Journal of King Saud University Computer and Information Sciences*, 26, 29–40.
- Azrul, A., & Rahmi, U. (2021). Pengembangan Konten E-Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna di Sekolah Sekolah Menengah. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.24036/jbmp.v10i2.115852>
- Basri, M. dan M. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar.*, 3(1), 451.
- Bishop, M. J. (2014). Instructional message design: Past, present, and future

Gina Anannata, 2022

PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- relevance. *In Handbook of Research on Educational Communications and Technology*.
- Budiningsih. (2005). Model Discovery Learning. *Pustaka Mandiri*.
- C, R. (2007). Pedoman Pengembangan Media Video. *Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. *Gava Media*.
- Davis, F. . (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MS Quarterly*, 13(3), 318.
- Dewi Sabdo Sih, N. (2019). *PENSA E-JURNAL: PENDIDIKAN SAINS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SUB MATERI METABOLISME SEL*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/index>
- Eriya. (2017). Pembuatan Film Animasi “TEMAN” Menggunakan Teknik Puppet Pin dan Duik sebagai Media Edukasi Anak. *Jurnal Multinetics*. Vol 2
- Gunarhadi, W. dan. (2017). The Effectiveness of Interactive Multimedia in Mathematic Learning: Utilizing Power Points for Students with Learning Disability. *Nternational Journal of Pedagogy and Teacher Education (IJPTE)*, 1(1).
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal Of Physics*.
- Hirohiigo Togashi. 25 Juli 2005.Chibi Definition. Diperoleh 28 Juli 2018, dari <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=chib>
- Hoogerheide, D. (2016). Learning from video modeling examples: Content kept equal, adults are more effective models than peers. *Learning and Instruction*, 4, 22–30.
- J. S., B. (1966). Toward a Theory of Instruction. *Harvard University Press*.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. *Antasari Press*.
- Joenaidy, A. M. (2019). Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Laksana*.
- Junaedi, dkk. (2018). Strategi Pembelajaran. *LAPIS PGMI*.
- Kemp dan Dayton. (1985). Planning and Producing Instructional. Media. *Harper & Row Publishers*.
- Krasner, J. (2008). Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics. *Focal Press*.

- Laria, K. (2008). Media pembelajaran. *KajianPustaka*, 2.
- Majid, A. (2013). Strategi Pembelajaran. *Remaja Rosdakarya*.
- Malcolm Fleming, & W. Howard Levie. (1993). INSTRUCTIONAL MESSAGE DESIGN - PRINCIPLES FROM THE BEHAVIORAL AND COGNITIVE SCIENCES. *Etr&D-Educational Technology Research and Development*, 41(2).
- Melanie C. Green and Timothy C. Brock. (2000). The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79, 701–721.
- Muliadi. (2017). Telaah Prosa. *De La Macca*.
- Mulyadi. (2010). Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama Di Sekolah. *UIN-Maliki Press*, 3.
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. (2001). Strategi Belajar Mengajar. *CV Maulana*.
- Mulyono, A. (2010). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: *Rineka Cipta*.
- Munadi. (2012). Media Pembelajaran. *Ecampus FIP UMJ*.
- Munir. (2013). Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan. *Alfabeta*.
- Nakasato, Y., & Tanaka, T. (2017). Analisis dan prediksi popularitas maskot “Yuru-Chara” menggunakan fitur visual dan auditori. Konferensi Internasional IEEE tentang Lokakarya Multimedia & Expo (ICMEW), 489–494.
- Nurgiantoro. (2018). Teori Pengkajian Fiksi. *Yogyakarta Gaja Mada University Press*.
- Nurgiyantoro, B., & Nurgiyantoro, B. (1995). Teori pengkajian fiksi / Burhan Nurgiyantoro. 1. *FIKSI - TEORI, Teori Pengkajian Fiksi / Burhan Nurgiyantoro*.
- Nyamok. (2005). Membuat Film Kartun dengan Flash MX. Jakarta: Elex Media Komputindo dengan modifikasi.
- Paramita, S. D. (2018). Super Mudah Pahami Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, untuk SD/MI Kelas 4. *Kompas Gramedia*.
- Peña-Ayala, A. (2021). A learning design cooperative framework to instill 21st century education. *Telematics and Informatics*, 62. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2021.101632>
- Peterson C. (2003). Bringing ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12, 22.

Gina Anannata, 2022

PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Purwanti B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
- Purwanto. (2010). Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. *Remaja Rosdakarya*.
- Purwono. (2008). Standar Penilaian Buku Teks Pembelajaran. *BSNP*.
- R, P. (2009). Model - Model Desain Sistem Pembelajaran. *Dian Rakyat*.
- Rahardi, A. (2003). Media Pembelajaran. *Rineka Cipta*.
- Rudi Susilana. (2021). Micro Learning. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Santoso, A. D. (2018). Prosa Fiksi. *Kompas Gramedia*.
- Sarkono. (2016). Penerapan Pendekatan Savi berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 1, 1235–1241.
- Setiadi, T., & Zainul, R. (2019). Pengembangan E-Modul Asam Basa Berbasis Discovery Learning Untuk Kelas XI SMA/MA. *EduKimia*, 1(1). <https://doi.org/10.24036/ekj.v1i1.104019>
- Slamet. (2020). Peningkatan Hasil Pembelajaran PPKN Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 1(3), 223–229.
- Smaldino, E. S. dkk. (2011). Instruktural Technology And Media For Learning. *Kencana Prenada Media Grup*.
- Sudiarta, I. G. P. dan S. I. P. (2016). Pengaruh Model Blended Learning berbantuan Video Animasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Sudjana, N. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Sugiono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). *Alfabeta*.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). *Alfabeta*.
- Sukmadinata. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. *Remaja Rosdakarya*.
- Suryawan, N. N. P. . (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Susanto. A. (2011). Perkembangan anak Usia Dini. *Kencana*.
- Syamsuddin, dkk. (2011). Metode Penelitian Pendidikan Bahasa. *Remaja Rosdakarya*.

Gina Anannata, 2022

PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hirohiigo. (2005). Chibi definition.

Wallen, F. (2009). How to Design and Evaluate Research in Education. *Journal of Teacher Education*, 7, 17–30.

Widyastuti. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal Of Physics Conference Series*.

Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*.

Zulherman. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Uji Coba Instrumen Soal	161
Lampiran 2 Garis Besar Program Media (GBPM)	162
Lampiran 3 Sinopsis, Storyboard dan Naskah Cerita Fiksi	164
Lampiran 4 Hasil Uji Validasi Ahli Instrumen Soal	180
Lampiran 5 Modul Materi	203
Lampiran 6 Hasil Uji Validasi Ahli Media	245
Lampiran 7 Tabel Penilaian Angket Tanggapan Siswa	254
Lampiran 8 Hasil Pretest dan Posttest Siswa	259
Lampiran 9 Pembagian Kelompok Kelas Siswa	260
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	261

Gina Anannata, 2022

*PENGEMBANGAN KONTEN MEDIA PEMBELEJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI CERITA FIKSI
PEMROGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA KELAS X SMK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu