

DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1. Kajian Teoritis	8
2.1.1. Media Pembelajaran	8
2.1.2. Adobe animate CC.....	17
2.1.3. Mata Pelajaran Animasi 2D Dan 3D	20
2.2. Penelitian Relevan.....	25
2.3. Kerangka Berpikir	27
2.4. Konsep/ Desain Produk.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2. Responden/ Subjek/ Objek Penelitian	32
3.3. Model Pengembangan	32
3.4. Rancangan Produk.....	36
3.5. Prosedur Penelitian.....	39
3.6. Instrumen Penelitian.....	41
3.6.1. Instrumen Pengujian.....	41

3.7. Teknik Analisis Data.....	48
3.7.1. Analisis Kelayakan Produk	48
3.7.2. Analisis Keefektifan Produk.....	50
3.7.2.1. Analisis Uji Validitas Butir Soal.....	50
3.7.2.2. Analisis Uji Reliabilitas	51
3.7.2.3. Analisis Tingkat Kesukaran	52
3.7.2.4. Analisis Uji Pembeda Tes	53
3.7.2.5. Analisis Uji Efektivitas	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan	57
4.2. Uji Kelayakan	62
4.2.1. Uji Kelayakan Instrumen Penelitian	62
4.2.2. Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	64
4.3. Uji Efektivitas Produk	65
4.3.1. Uji Validitas Butir Soal	65
4.3.2. Uji Realibilitas Soal	65
4.3.3. Tingkat Kesukaran Soal	65
4.3.4. Uji Daya Beda	66
4.3.5 Uji Efektivitas	66
4.4 Pembahasan dan Temuan Penelitian	72
4.5 Keterbatasan Penelitian	73
BAB V PENUTUP.....	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2 Implikasi	74
5.3 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80