

RIWAYAT HIDUP



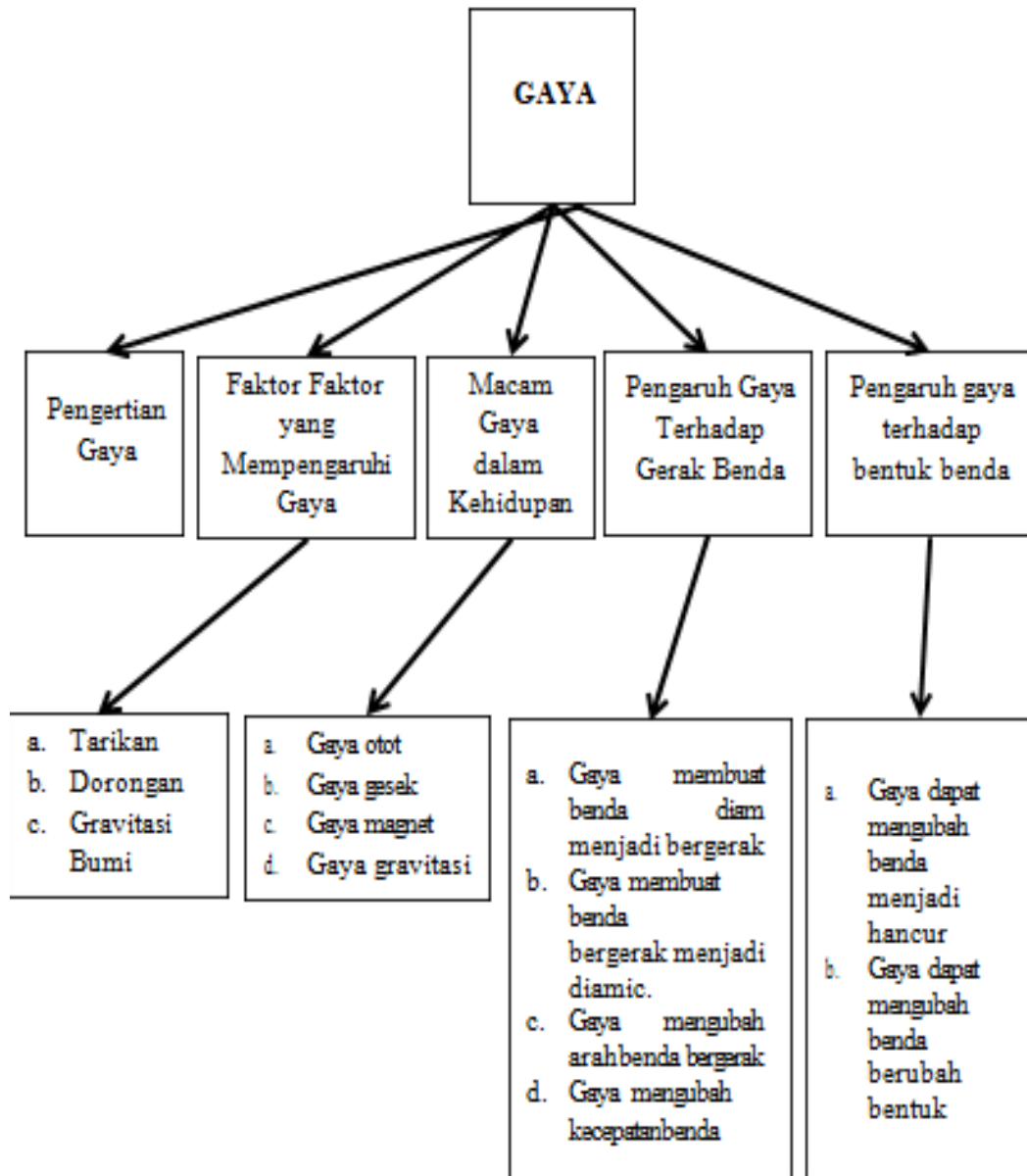
Dwi Sandyika, lahir di Singaraja 13 Oktober 1997. Penulis adalah anak kedua dari dua bersaudara, putra dari pasangan I Gede Mangku Artha dan Ni Nengah Sukasih. Penulis berasal dari pulau Bali dan berkebangsaan Indonesia. Saat ini penulis beralamat di Jalan Yudistira Utara Singaraja.

Pada tahun 2003- 2009 penulis memulai pendidikan di SDN 1 Banjar Jawa, kemudian setelah lulus penulis melanjutkan pendidikannya di SMPN 6 Singaraja di tahun 2009-2012. Kemudian penulis melanjutkan sekolah di SMA Laboratorium Undiksha Singaraja dengan mengambil jurusan Ilmu Pengetahuan Alam. Setelah lulus di bangku SMA, penulis melanjutkan kuliah pada tahun 2015 di Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja. Pada semester akhir penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Stop Moiton Untuk Siswa SD Kelas IV”

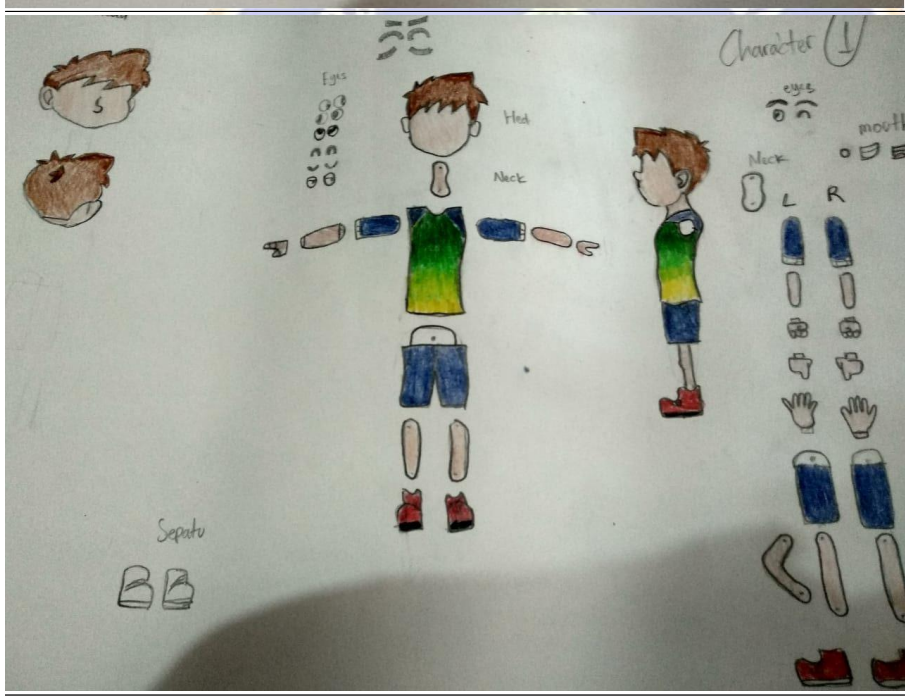


Lampiran 1 Peta Konsep

PETA KONSEP



Lampiran 2 Desain Konsep Art

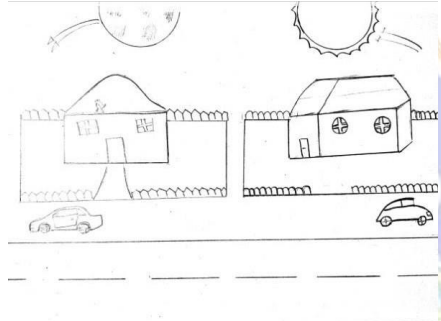


Lampiran 3 Storyboard

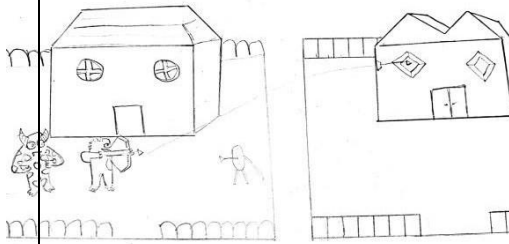
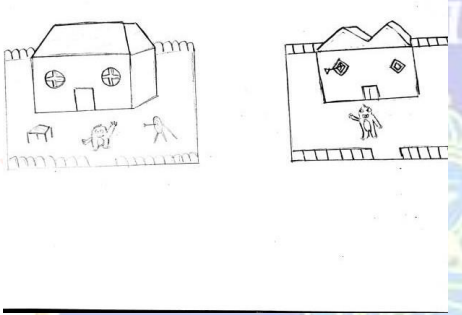
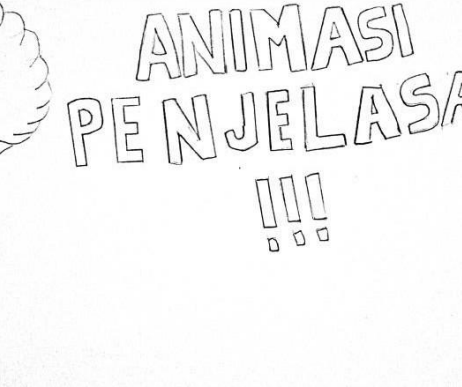
STORYBOARD

JUDUL: GAYA OTOT

DURASI: 3 Menit

SC	SQ	VISUAL	NASKAH
1	1		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Hari berganti dari malam ke pagi hari, suara burung berkicau dan kendaraan berlalu lalang.</p> <p>Camera:</p> <p>LONG SHOT</p> <p>Audio:</p> <p>Suara pendukung dan musik pendamping Durasi: 00.10</p>

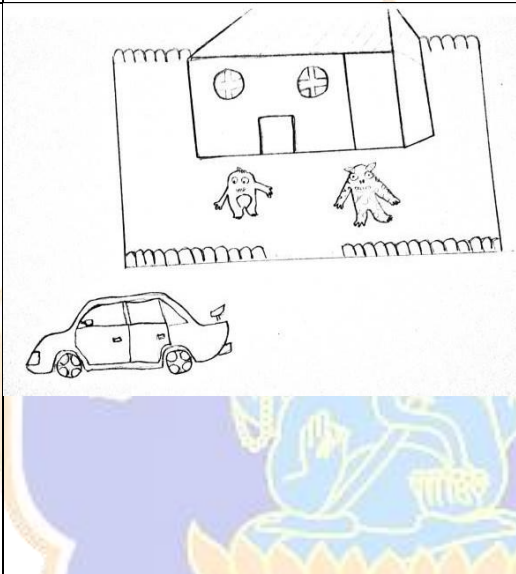
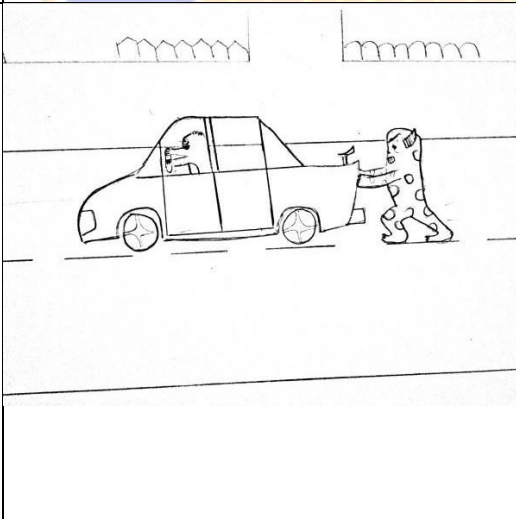
1	2		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter pertama ingin memindahkan barang dengan di tarik</p> <p>Camera:</p> <p>Long Shot dan Medium shot</p> <p>Audio: Suara pendukung dan musik pendamping</p> <p>Durasi: 00.10</p>
1	3		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter pertama berjalan jalan ke rumah karakter kedua</p> <p>Camera:</p> <p>Medium Shot</p> <p>Audio: Suara pendukung dan musik pendamping</p> <p>Durasi: 00.10</p>

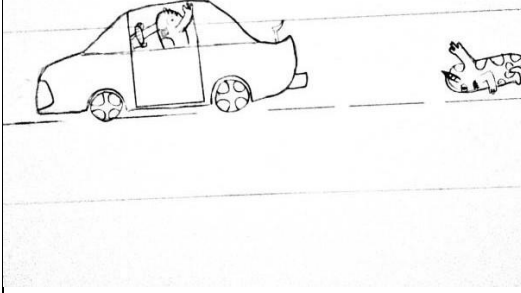

1	4		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter pertama tertarik dan mencoba panahan, panah bukannya mengenai sasaran tapi mengenai rumah karakter ketiga</p> <p>Camera:</p> <p>Long Shot dan Medium shot</p> <p>Audio: Suara pendukung dan musik pendamping</p> <p>Durasi: 00.15</p>
1	5		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter ketiga marah dan melambaikan tangan dan karakter pertama melambaikan tangan juga dengan tersenyum</p> <p>Camera:</p> <p>Long Shot dan Medium Shot</p> <p>Audio: Suara pendukung dan music pendamping</p> <p>Durasi: 00.10</p>
1	6		<p>Deskripsi:</p> <p>Penjelasan terciptanya gaya tarik otot</p> <p>Camera:</p> <p>Medium shot</p> <p>Audio: Musik dan dubbing</p> <p>Durasi: 00.30</p>

JUDUL: GAYA PEGAS

DURASI: 3 Menit

SC	SQ	VISUAL	NASKAH
1	1		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Hari berganti dari malam ke pagi hari, suara burung berkicau dan kendaraan berlalu lalang.</p> <p>Camera:</p> <p>LONG SHOT</p> <p>Audio: Suara pendukung dan musik pendamping</p> <p>Durasi: 00.10</p>
1	2		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter pertama ingin berpergian menggunakan mobil,</p>

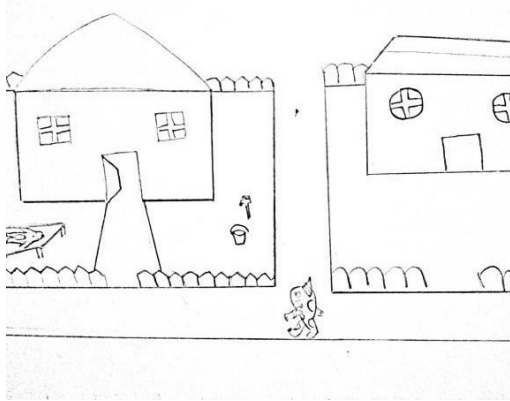
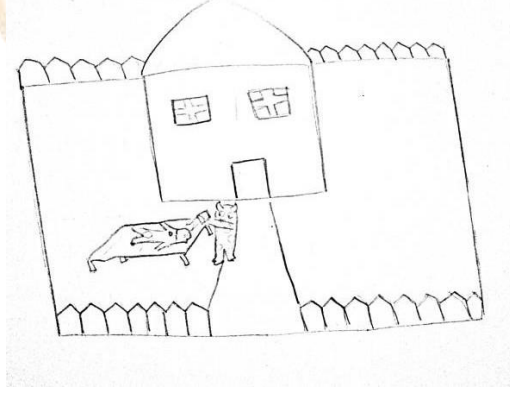
			<p>namun mobil tidak mau bergerak</p> <p>Camera: LONG SHOT dan Medium Shot</p> <p>Audio: Suara pendukung dan musik pendamping Durasi: 00.15</p>
1	3		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter pertama meminta bantuan karakter kedua untuk membantu mendorong mobilnya</p> <p>Camera: Medium Shot (Zoom Out To)</p> <p>Audio: Suara pendukung dan musik pendamping Durasi: 00.10</p>
1	4		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter kedua mendorong mobil</p> <p>Camera: Medium Shot</p> <p>Audio: Suara pendukung dan musik pendamping Durasi: 00.15</p>

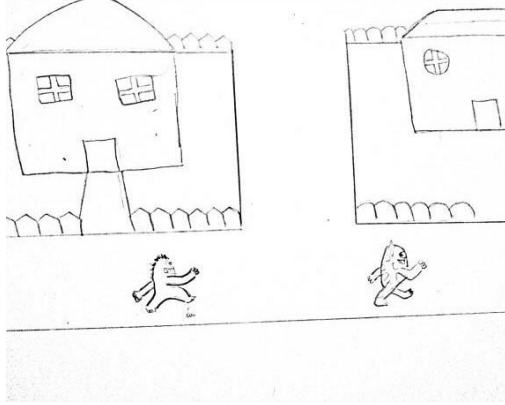
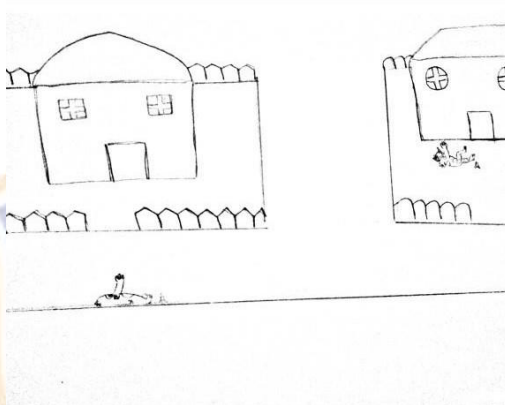
1	5		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH- PAGI HARI.</p> <p>Mobil menyala dan melaju, karakter kedua jatuh, karakter pertama melambaikan tangan lalu karakter kedua membalas melambaikan tangan Camera: Medium SHOT</p> <p>Audio: Suara pendukung dan musik pendamping Durasi: 00.05</p>
1	6		<p>Deskripsi:</p> <p>Penjelasan terciptanya gaya dorong otot Camera: Medium shot Audio: Musik dan dubbing Durasi: 00.30</p>

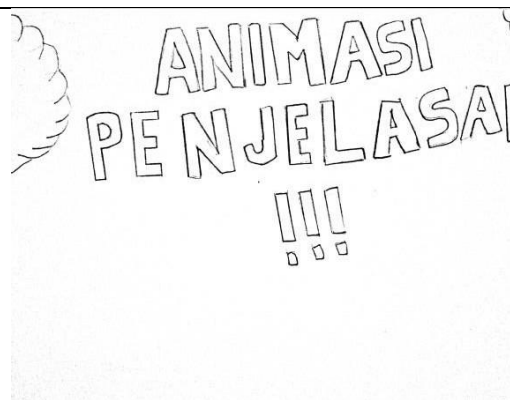
JUDUL: GAYA GESEK

DURASI: 3 Menit

SC	SQ	VISUAL	NASKAH
1	1		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH- PAGI HARI.</p> <p>Hari berganti dari malam ke pagi hari, suara burung berkicau dan kendaraan berlalu lalang.</p> <p>Camera: LONG SHOT</p> <p>Audio: Suara kicauan burung dan bunyi kendaraan lalu-lalang</p> <p>Durasi: 00.10</p>

1	2		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter kedua berjalan jalan ke rumah karakter pertama Camera:</p> <p>LONG SHOT (Zoom Out To)</p> <p>Audio: Suara berjalan dan musik pendamping Durasi: 00.05</p>
1	3		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter kedua mencoba menjahili karakter pertama dengan menyiramkan seember air ke karakter pertama yang sedang istirahat di taman Camera:</p> <p>Medium Shot (Zoom Out To)</p> <p>Audio: suara air dan musik pendamping</p>
			<p>Durasi: 00.10</p>

1	4		<p>Deskripsi: INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter kedua dikejar karakter pertama, karakter pertama terjatuh karna kulit pisang Camera: Medium Shot</p> <p>Audio: Suara terpeleset, suara orang berlari dan musik pendukung Durasi: 00.10</p>
1	5		<p>Deskripsi: INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter kedua yang tertawa juga terjatuh karna terpeleset oleh kulit pisang di halaman Camera: Medium Shot</p> <p>Audio: Suara terpeleset, musik</p>
			<p>pendukung, suara tertawa Durasi: 00.10</p>

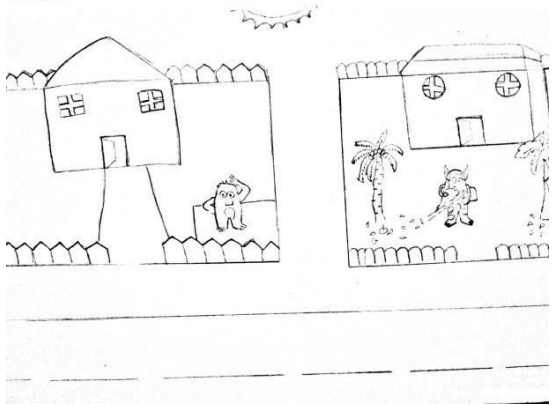
1	6		<p>Deskripsi:</p> <p>Penjelasan terciptanya gaya gesek Camera: Medium shot Audio: Musik dan dubbing Durasi: 00.30</p>
---	---	---	--



JUDUL: GAYA GRAVITASI

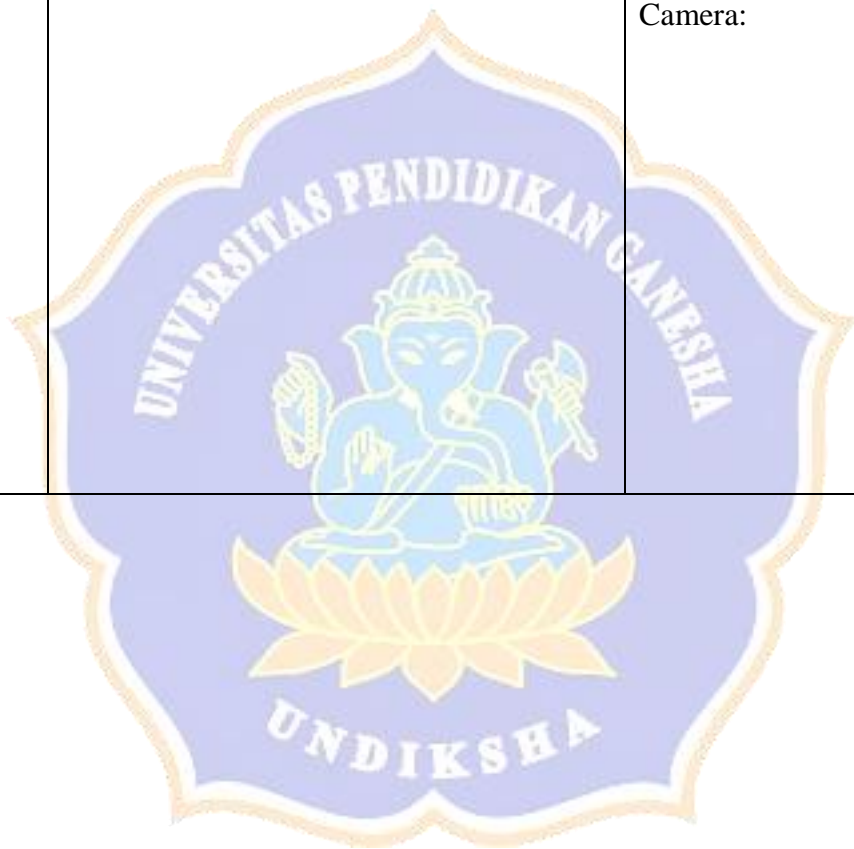
DURASI: 3 Menit

SC	SQ	VISUAL	NASKAH
1	1		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH– PAGI HARI.</p> <p>Hari berganti dari malam ke pagi hari, suara burung berkicau dan kendaraan berlalu lalang.</p> <p>Camera:</p> <p>LONG SHOT</p> <p>Audio:</p> <p>Suara kicauan burung dan bunyi kendaraan lalu-lalang</p> <p>Durasi: 00.10</p>

1	2		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Kedua karakter sedang beraktifitas di halaman rumah mereka</p> <p>Camera:</p> <p>LONG SHOT</p> <p>Audio: Suara burung berkicau, suara pendukung lainnya dan musik pendamping</p> <p>Durasi: 00.20</p>
---	---	--	---



1	3		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter kedua mencoba menjahili karakter pertama dengan melempar buah ke arah karakter pertama, namun buah tidak mengenai sasaran, lalu karakter kedua dijatuhi buah dari pohon di halamannya</p> <p>Camera:</p>
---	---	--	---




			<p>Medium SHOT</p> <p>Audio: suara pendukung dan musik pendamping</p> <p>Durasi: 00.15</p>
--	--	--	--



1	4		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter kedua terjatuh dan pusing, dan karakter pertama tertawa sambil melambaikan tangan</p> <p>Camera:</p> <p>Medium Shot</p> <p>Audio: Suara pendamping dan musik pendukung</p> <p>Durasi: 00.15</p>
---	---	--	--



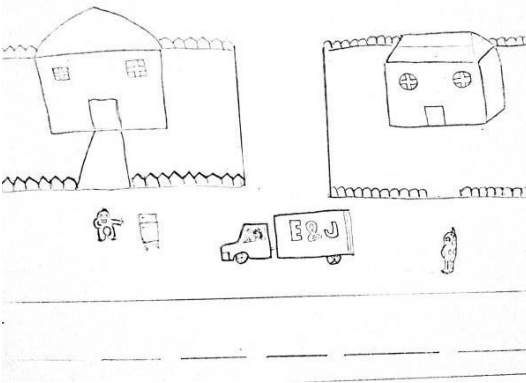
1	6		<p>Deskripsi:</p> <p>Penjelasan terciptanya gaya gesek Camera: Medium shot Audio: Musik dan dubbing Durasi: 00.30</p>
---	---	--	--



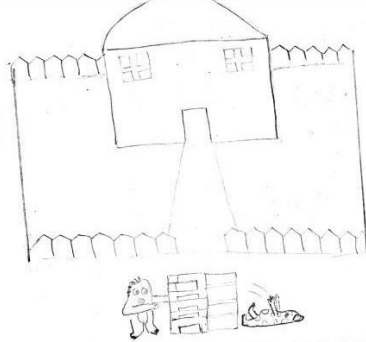
JUDUL: GAYA MAGNET

DURASI: 3 Menit

SC	SQ	VISUAL	NASKAH
1	1		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Hari berganti dari malam ke pagi hari, suara burung berkicau dan kendaraan berlalu lalang.</p> <p>Camera:</p> <p>LONG SHOT</p> <p>Audio:</p> <p>Suara kicauan burung dan bunyi kendaraan lalu-lalang</p> <p>Durasi: 00.10</p>

1	2		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter pertama menerima pesanan kulkas dari kurir</p> <p>Camera:</p> <p>Medium Shot (Zoom Out To)</p> <p>Audio: Suara Pendamping dan musik Pendukung</p> <p>Durasi: 00.10</p>
---	---	--	---



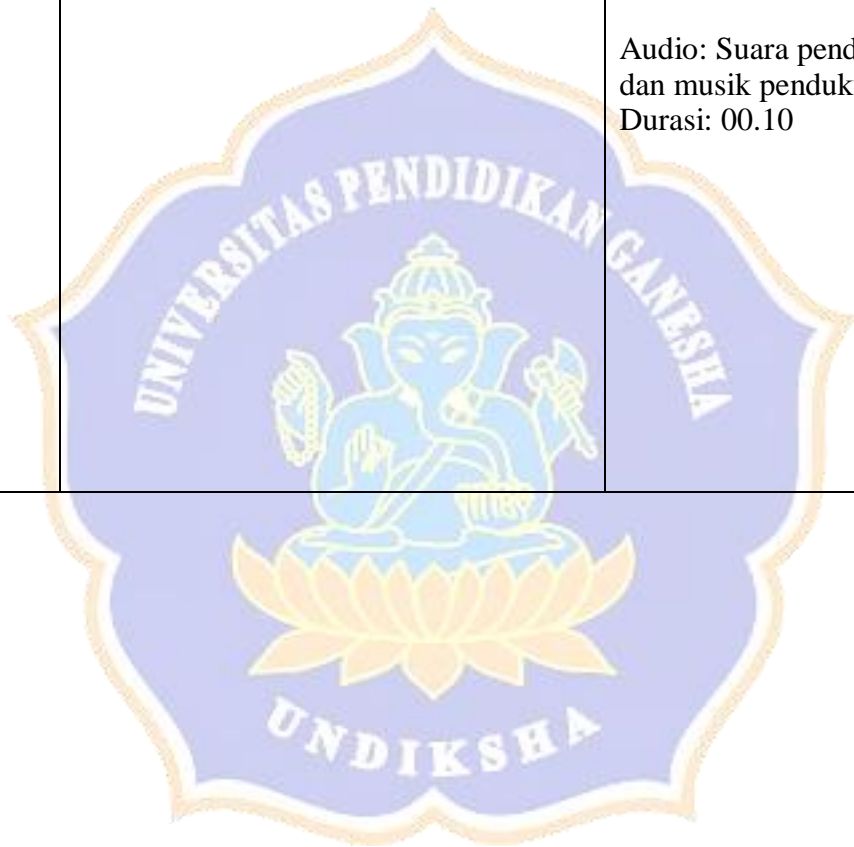
1	3		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter kedua terbentur kulkas yang dibuka karakter pertama</p> <p>Camera:</p> <p>Medium Shot</p> <p>Audio: suara pendamping dan musik Pendukung</p>
---	---	---	---

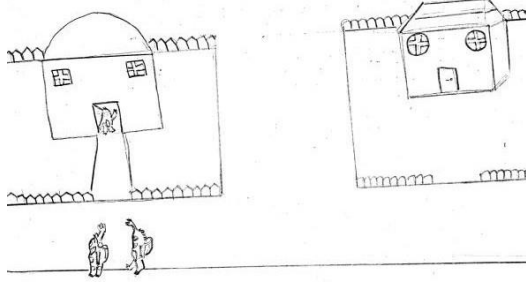


Durasi: 00.10



1	4		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter pertama membantu karakter kedua, dan keduanya saling bantu untuk memindahkan kulkas</p> <p>Camera:</p> <p>Medium Shot (Zoom Out To)</p> <p>Audio: Suara pendamping dan musik pendukung</p> <p>Durasi: 00.10</p>
---	---	--	--



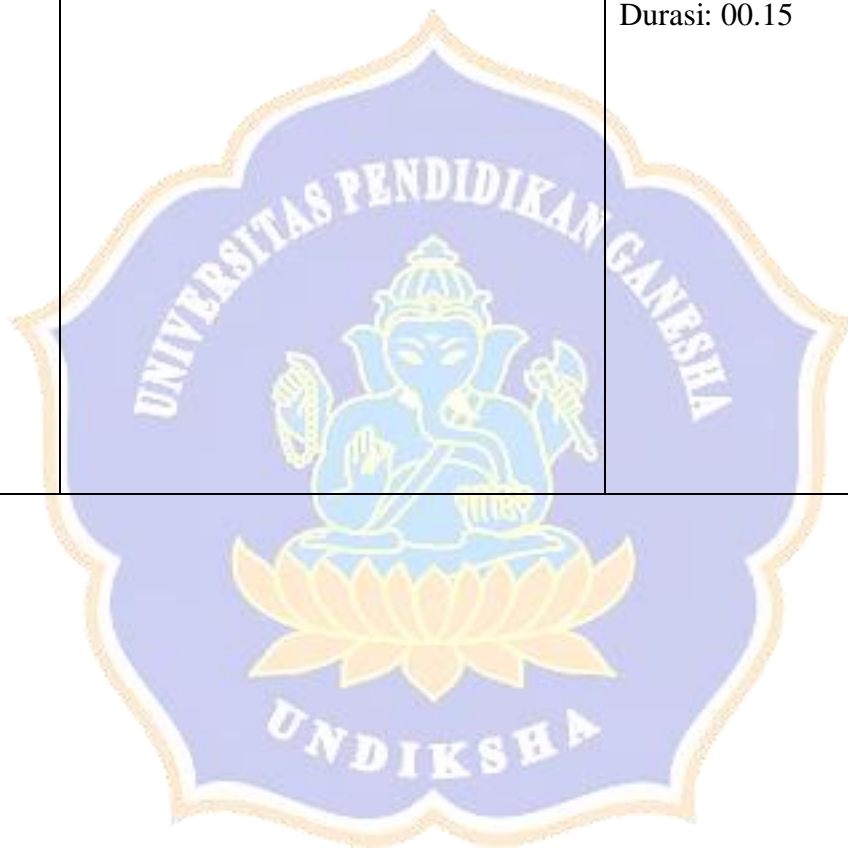
1	5		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-PAGI HARI.</p> <p>Karakter kedua dan ketiga pergi piknik, tapi karakter pertama tidak ikut</p> <p>Camera:</p> <p>LONG SHOT</p> <p>Audio: Suara pendamping, musik pendukung,</p>
---	---	--	---



Durasi: 00.10



2	1		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. HUTAN–SIANG HARI. Karakter kedua dan ketiga pergi piknik, tapi mereka tersesat</p> <p>Camera: Medium shot</p> <p>Audio: Suara pendamping, musik pendukung, Durasi: 00.15</p>
---	---	--	--




1	6		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. DEPAN RUMAH-MALAM</p> <p>HARI. Karakter pertama yang belum melihat kepulangan temannya cemas dan mencari mereka dengan bantuan kompas</p> <p>Camera:</p> <p>Medium SHOT</p> <p>Audio: Suara pendamping, musik</p>
---	---	--	---



			pendukung, Durasi: 00.10
--	--	--	-----------------------------



2	2		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. HUTAN–MALAM HARI.</p> <p>Karakter pertama menemukan karakter kedua dan ketiga di hutan</p> <p>Camera:</p> <p>LONG SHOT</p> <p>Audio: Suara pendamping, musik pendukung, Durasi: 00.15</p>
---	---	--	---



2	3		<p>Deskripsi:</p> <p>INT. HUTAN–MALAM HARI.</p> <p>Karakter kedua dan ketiga bahagia karna diselamatkan oleh karakter pertama, mereka pun memutuskan untuk berkemah di hutan</p> <p>Camera:</p> <p>Medium Shot</p>
---	---	--	--



			Audio: Suara pendamping, musik pendukung, Durasi: 00.20
--	--	--	---



1	6		<p>Deskripsi:</p> <p>Penjelasan terciptanya gaya magnet Camera: Medium shot Audio: Musik dan dubbing Durasi: 00.30</p>
---	---	--	---



LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MEDIA UJI

AHLI MEDIA

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Kesesuaian Visual			
1	Pemilihan sudut kamera sudah tepat		
2	Pergerakan kamera sudah tepat		
3	Efek animasi yang digunakan sudah tepat		
4	karakter animasi sudah menarik dan tepat		
5	Texture animasi sudah tepat dan menarik		
6	Pemilihan jenis font dan warna font pada penulisan		

7	Gerakan animasi sudah halus		
8	Penempatan warna pada animasi sudah tepat		
9	Pencahayaannya sudah tepat		
Kesesuaian Audio			
1	Suara narasi dapat didengar dengan jelas		
2	Suara dialog dapat didengar dengan jelas		
3	Keterpaduan antara musik dan animasi stop motion		
4	Kesesuaian penggunaan efek suara		

SARAN :

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion akuntansi

ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.



Lampiran 5 Uji Ahli Isi

LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MATERI

UJI AHLI ISI

Nama :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

Petunjuk :

Berilah tanda (√) pada indikator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kejelasan tujuan video animasi		
2	Kesesuaian tema pada video animasi		
3	Kesesuaian indikator pembelajaran pada video animasi		
4	Kesesuaian capaian perkembangan yang ingin dicapai terhadap materi dalam video animasi		
5	Kesesuaian materi yang diinformasikan dengan tarap berfikir siswa dalam bentuk animasi		
6	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan sasaran pengguna		

7	Kesesuaian dengan peta konsep gaya disekitar kita		
8	Kejelasan informasi pada ilustrasi		
9	Penggunaan animasi stop motion ini mempermudah Pendidik dalam penyampaian materi		
10	Penggunaan animasi pembelajaran ini mempercepat proses mengajar		

SARAN :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion akuntansi ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan

revisi sesuai saran.

c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja, ,2020

NIP.



Lampiran 6 Uji Lapangan Terbatas

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Kelas Absen Tanggal Petunjuk

:

:

:

:

:

Sebelum mengisi angket, siswa dipersilahkan untuk menyaksikan animasi baik melalui perangkat laptop maupun DVD dan memberi penilaian terhadap sejumlah pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda centang (√) pada option nilai yang tersedia di setiap nomor. Berikanlah penilaian pada setiap pernyataan yang ada.

***Keterangan Score :** SS = Sangat setuju


S = Setuju

CS = Cukup setuju

TS = Tidak setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

***Keterangan skor jawaban**



No	Jawaban	Keterangan	Skor pernyataan positif (+)	Skor pernyataan negatif (-)
1	STS	Sangat Tidak Setuju	1	5
2	TS	Setuju	2	4

3	CS	Cukup Setuju	3	3
4	S	Setuju	4	2
5	SS	Sangat Setuju	5	1



Angket respon siswa

No	Kriteria	Alternatif Jawaban				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Saya sangat senang saat belajar dengan menggunakan media film animasi					

2	Saya tidak mengerti belajar dengan menggunakan media film animasi					
3	Film animasi ini tidak menarik					
4	Film animasi ini memiliki cerita yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran					
5	Saya merasa bosan belajar dengan media film animasi					
6	Saya menjadi tahu materi Gaya disekitar dengan mudah					
7	Saya ingin guru mengajar dengan menggunakan media film animasi					
8	Saya tidak leluasa bertanya kepada guru saat belajar dengan menggunakan media film animasi					
9	Saya ingin juga belajar di rumah dengan media film animasi					
10	Saya menjadi tidak mudah memahami Gaya disekitar dengan mudah					

SARAN :

.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja,

Mengetahui dan
Menyetujui



Lampiran 7 Silabus

SILABUS KURIKULUM 2013

Kelas IV

Tema 6 : Cita - citaku

Alokasi Waktu : 76 jam pelajaran

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
-------------------------------------	---------------------	-----------------------

<p>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</p> <p>1.1 Menerima makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.1 Menerima makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hubungan simbol dengan sila – sila Pancasila dalam kehidupan sehari – hari • Menceritakan makna hubungan simbol dengan sila- sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari 	<p>Subtema 1: Aku dan cita - citaku(25 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain kartu kata dan kartu gambar tentang simbol dan sila-sila Pancasila serta maknanya • Menyimak cerita/mengamati video/film/gambar
---	--	--

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
hari		tentang

3.1	<p>Mengasosi asikan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p>		<p>berbagai macam profesi dikaitkan dengan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi melalui wawancara di rumah tentang berbagai macam profesi orang tua masing-masing
4.1	<p>Menceritakan makna hubungan simbol dengan sila-sila Pancasila sebagai satu kesatuan dalam kehidupan sehari-hari</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil wawancara dengan bahasa sendiri, dapat dilengkapi dengan foto/video, dan lainnya dikaitkan dengan sila-sila dalam
Bahasa Indonesia			

3.9	Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi	<ul style="list-style-type: none"> • Teks fiksi • Membandingkan tokoh dan watak teks fiksi 	<p>Pancasila</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks fiksi
4.9	Menyampaikan		
Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar		Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran



<p>hasil identifikasi tentang yang ingin diperjuangkan atau dipertentangkan antartokoh pada cerita fiksi</p> <p>3.10 Membandingkan watak masing-masing tokoh pada teks fiksi</p> <p>4.10 Menyajikan cara-cara yang dilakukan oleh tokoh cerita fiksi dalam memperjuangkan atau mempertentangkan hal-hal yang diinginkan</p>		<p>dengan tema cita-cita dan profesi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan isi dan menceritakan dengan bahasa sendiri tentang tokoh dan watak dalam teks fiksi • Menuliskan peta pikiran tentang kesukaan diri dan cita-cita, dalam bentuk tulisan dan gambar, kemudian dipajang di kelas • Wawancara untuk mendapatkan data tentang cita-cita teman-teman di lingkungan sekolah • Menyajikan hasil
---	---	---

		laporan wawancara tentang cita-cita
--	--	---



Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

<p>Ilmu Pengetahuan Alam</p> <p>3.3 Memahami macam-macam gaya, antara lain gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan</p> <p>4.3 Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari, misalnya gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan</p>	<p>Gaya dan manfaatnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian gaya • Macam-macam gaya • Manfaat gaya 	<p>dalam bentuk diagram batang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membawa mainan dari rumah/ yang ada di lingkungan sekolah, bermain bersama dan mengidentifikasi berbagai macam gaya yang didapatkan dari permainan tersebut. <p>Misalnya : mobil-mobilan menghasilkan gaya dorong</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan hasil identifikasi, benda (dari mainan yang dimainkan) dan gaya yang dihasilkan • Mengumpulkan data
--	--	--

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p> <p>3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi</p> <p>4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ketersediaan sumber-sumber ekonomi • Kegiatan ekonomi dan lapangan kerja (produksi, distribusi, konsumsi) • Lembaga ekonomi • Perniagaan untuk meningkatkan kesejahteraan 	<p>identifikasi, menuliskan kembali di papan tulis dan mempresentasikan hasil temuan dalam bentuk tabel data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyimpulkan bahwa gaya terjadi antara dua benda. • Mengamati gambar/foto/video / teks bacaan tentang: berbagai profesi dan kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat • Menghadirkan orang tua/beberapa
---	--	---

narasumber yang
mempunyai
profesi tertentu
untuk



Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

<p>di lingkungan sekitar sampai provinsi</p>		<p>menceritakan tentang kegiatan ekonomi yang dilakukannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdiskusi dengan orang tua/beberapa narasumber tentang bagaimana pengelolaan kegiatan ekonominya • Membuat kesimpulan sederhana terkait sumber-sumber ekonomi dari hasil wawancara dengan orang tua atau beberapa narasumber
--	---	---

<p>Seni Budaya dan Prakarya</p> <p>3.1 Mengetahui gambar dan bentuk tiga dimensi dimensi</p> <p>4.1 Menggambar dan membentuk tiga dimensi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar tiga dimensi • Gambar bentuk dan membentuk berdasarkan objek • Proses pembuatan bentuk dan tiga dimensi berdasarkan objek 	
---	--	--



		<ul style="list-style-type: none">• Mengamati gambar/video/contohnya dari guru, tentang bentuk-bentuk gambar tiga dimensi
--	--	---



Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

		<ul style="list-style-type: none"> • Menggambar bentuk tiga dimensi yang berkaitan cita-cita diri dengan teknik bebas <p>Subtema 2: Hebatnya cita – citaku (25 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggali informasi melalui wawancara tentang cita-cita yang sudah dicapai dengan orang-orang di lingkungan sekolah/diluar sekolah • Menuliskan hasil laporan wawancara tentang “hebatnya cita-cita” dikaitkan
--	--	---

dengan sila-sila
dalam Pancasila



Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

		<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan tentang hebatnya cita-cita diri dengan bahasa sederhana • Membaca teks tentang tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tema hebatnya cita- cita • Membandingkan watak masing-masing tokoh pada teks fiksi dan menuliskan temuan watak/karakter tokoh di kertas yang di tempel di mading • Misalnya : malas, pekerja keras, giat belajar, bersungguh-sungguh
--	--	--

- Membaca bersama



Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

		<p>data cita-cita teman di sekolah yang disajikan dalam bentuk diagram batang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar/ kejadian nyata yang ada di sekitarnya atau melakukan demonstrasi tentang gaya. Contoh: mendorong kursi, mengerek bendera, mainan magnet, menjatuhkan bola, mainan mobil bergerak di atas permukaan kasar dan licin, dan lain- lain. • Melaporkan hasil identifikasi gaya yang sudah dipraktekkan.
--	--	--

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

		<p>gaya otot, gaya pegas, gaya listrik dengan benda-benda yang ada di sekitarnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan data/wawancara dengan beberapa narasumber (lembaga atau perorangan) tentang kegiatan ekonominya untuk meningkatkan kehidupan masyarakat sekitar • Menyajikan secara lisan maupun tertulis hasil identifikasi tentang: kegiatan ekonomi dan perniagaan, lapangan kerja, lembaga ekonomi
--	--	---

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

		<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gambar/ video tentang sketsa gambar bentuk hasil karya seniman, kemudian mengamati benda-benda 3 dimensi yang ada dilingkungan kelas • Membuat gambar bentuk dengan memasukkan unsur nilai estetik, proporsi, gelap terang, dan komposisi pada gambar • Model gambar bentuk, misalnya : benda-benda 3 dimensi yang ada di dalam kelas, mainan dengan bentuk sederhana
--	--	---

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

		<p>Subtema 3 : Giat berusaha meraih cita – cita (25 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks singkat dan mengamati gambar orang-orang sukses, kemudian mendiskusikan bersama tentang karakter-karakter positif yang diperlukan dalam meraih cita-cita dikaitkan dengan sila-sila dalam Pancasila • Membaca teks tentang cerita petualangan dalam meraih cita-cita, mengidentifikasi
--	--	---

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

		<p>karakter/watak</p> <p>dalam teks dengan tulisan/bahasa sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran tentang teks cerita petualangan dalam meraih cita-cita dengan menggunakan kosakata baku dengan benar. • Membuat daftar cita- cita dan usaha yang perlu diraih untuk mencapainya dengan benar dalam bentuk diagram • Mendemonstrasikan dan mengidentifikasi manfaat gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya
--	--	--

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		

		<p>gesekan dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none">• Membuat karya 3 dimensi dari bahan limbah (bahan daur ulang yang ada di sekitar sekolah), yang dikaitkan dengan atribut sesuai cita-cita kemudian dipajang di depan kelas, diapresiasi bersama
--	--	--



Lampiran 8 Surat Observasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat : Jalan Udayana No. 11 Singaraja – Bali <http://ftk.undiksha.ac.id>
Telp. (0362) 25571, Fax. (0362) 25571 Kode Pos. 81116

Nomor : 140/UN48.11.1/DT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 21 Januari 2019

Yth. Kepala SD Negeri 1 Banjar Jawa
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Nilai Siswa untuk Pelajaran IPA", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Dwi Sandyika
NIM : 1515051021
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika
Semester : VII (tujuh)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,
Fakultas Teknik dan Kejuruan

Dr. Gede Rasben Dantes, S.T., M.TI
NIP 197502212003121001

Lampiran 9 Hasil Wawancara

Hasil wawancara dengan guru mata

pelajaran IPA Wawancara dilaksanakan pada

Hari/tanggal : 20 Maret 2019

Narasumber : Ibu Dewantari Trisnamurti, S.Pd

Lokasi : SD 1 Banjar Jawa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang diterapkan di SD 1 Banjar Jawa?	Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013
2	Bagaimana proses belajar mengajar mata pelajaran IPA di SD 1 Banjar Jawa?	Proses pembelajaran berjalan dengan metode ceramah yang dilakukan oleh guru dan pada waktu tertentu menggunakan gambar sebagai medianya
3	Kendala apa saja yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA	Kendala yang dialami guru saat proses pembelajaran adalah kurangnya perhatian dan antusias siswa dalam proses pembelajaran, siswa cenderung tidak memperhatikan pembelajaran

4	<p>Media apa saja yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA?</p>	<p>Media yang digunakan selama ini adalah buku pembelajaran sebagai prantara pembelajaran dan juga beberapa gambar.</p>
5	<p>Metode pembelajaran apa saja yang diterapkan dalam pembelajaran IPA? Apa kendalanya?</p>	<p>Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah (anak kurang konsentrasi)</p>
6	<p>Apakah minat dan antusias siswa dalam menerima materi pembelajaran sudah baik atau belum dengan media yang tersedia ?</p>	<p>Kurang baik, karena siswa terkadang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan siswa kesulitan dalam mengamati materi pembelajaran yang diberikan karena kekurangan media pembelajaran yang inovatif</p>

7	<p>Fasilitas apa saja yang disediakan di sekolah guna menunjang proses belajar mengajar mata pelajaran IPA ?</p>	<p>Fasilitas yang disediakan sekolah adalah LCD, proyektor, ruang kelas</p>
8	<p>Bagaimana prestasi siswa dengan adanya media pembelajaran yang tersedia selama ini ?</p>	<p>Untuk prestasi siswa rata rata sudah cukup namun siswa tidak bisa melakukan pengamatan terhadap materi gaya hanya sebatas teori saja.</p>
9	<p>Sudah ada atau belum penelitian mengenai pembuatan media pembelajaran IPA ?</p>	<p>Belum ada</p>
10	<p>Kesulitan apa yang dialami siswa dalam penyampaian materi IPA ?</p>	<p>Kesulitan dalam pengamatan materi IPA dan hanya terpaku pada teori saja</p>

11	Apa harapan ibu tentang media pembelajaran IPA?	Harapan dari guru terhadap media pembelajaran stop motion yang ingin di buat adalah dapat membantu guru dalam menyapaikan materi dengan membuat siswa dapat mengamati materi dan membuat siswa lebih antusias dengan media pembelajaran yang inovatif
----	---	---



Lampiran 10 Foto Kegiatan





LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MATERI

UJI AHLI ISI

Nama : Ni Kadek Suryaningsih S.Pd, SD

Pekerjaan : Guru

Tanggal Pengujian : 16 Juli 2020

Animasi yang di tonton : Gaya Gesek.

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kejelasan tujuan video animasi	√	
2	Kesesuaian tema pada video animasi	√	
3	Kesesuaian indikator pembelajaran pada video animasi	√	
4	Kesesuaian capaian perkembangan yang ingin dicapai terhadap materi dalam video animasi	√	
5	Kesesuaian materi yang diinformasikan dengan tarap berfikir siswa dalam bentuk animasi	√	
6	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan sasaran pengguna	√	
7	Kesesuaian dengan peta konsep gaya disekitar kita	√	
8	Kejelasan informasi pada ilustrasi	√	
9	Penggunaan animasi stop motion ini mempermudah Pendidik dalam penyampaian	√	

	materi		
10	Penggunaan animasi pembelajaran ini mempercepat proses mengajar	√	

SARAN :

.....

.....

.....

.....



Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja 16 Juli 2020



Ni Kadek Suryaningsih S.Pd, SD

NIP. 19850422 200501 2002

Lampiran 11 Uji Ahli Isi

LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MATERI

UJI AHLI ISI

Nama : Ni Kadek Suryaningsih S.Pd, SD

Pekerjaan : Guru

Tanggal Pengujian : 16 Juli 2020

Animasi yang di tonton : Gaya Gravitasi.

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kejelasan tujuan video animasi	√	
2	Kesesuaian tema pada video animasi	√	
3	Kesesuaian indikator pembelajaran pada video animasi	√	
4	Kesesuaian capaian perkembangan yang ingin dicapai terhadap materi dalam video animasi	√	
5	Kesesuaian materi yang diinformasikan dengan tarap berfikir siswa dalam bentuk animasi	√	
6	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan sasaran pengguna	√	
7	Kesesuaian dengan peta konsep gaya disekitar kita	√	
8	Kejelasan informasi pada ilustrasi	√	
9	Penggunaan animasi stop motion ini mempermudah Pendidik dalam penyampaian	√	

	materi		
10	Penggunaan animasi pembelajaran ini mempercepat proses mengajar	√	

SARAN :

.....

.....

.....

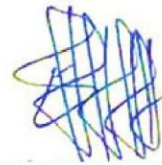
.....

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja 16 Juli 2020



Ni Kadek Suryaningsih S.Pd, SD

NIP. 19850422 200501 2002

Lampiran 11 Uji Ahli Isi

LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MATERI

UJI AHLI ISI

Nama : Ni Kadek Suryaningsih S.Pd, SD

Pekerjaan : Guru

Tanggal Pengujian : 16 Juli 2020

Animasi yang di tonton : Gaya Magnet.

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kejelasan tujuan video animasi	√	
2	Kesesuaian tema pada video animasi	√	
3	Kesesuaian indikator pembelajaran pada video animasi	√	
4	Kesesuaian capaian perkembangan yang ingin dicapai terhadap materi dalam video animasi	√	
5	Kesesuaian materi yang diinformasikan dengan tarap berfikir siswa dalam bentuk animasi	√	
6	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan sasaran pengguna	√	
7	Kesesuaian dengan peta konsep gaya disekitar kita	√	
8	Kejelasan informasi pada ilustrasi	√	
9	Penggunaan animasi stop motion ini mempermudah Pendidik dalam penyampaian	√	

	materi		
10	Penggunaan animasi pembelajaran ini mempercepat proses mengajar	√	

SARAN :

.....

.....

.....

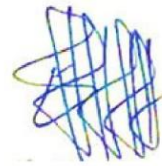
.....

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja 16 Juli 2020



Ni Kadek Suryaningsih S.Pd, SD

NIP. 19850422 200501 2002

Lampiran 11 Uji Ahli Isi

LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MATERI

UJI AHLI ISI

Nama : Ni Kadek Suryaningsih S.Pd, SD

Pekerjaan : Guru

Tanggal Pengujian : 16 Juli 2020

Animasi yang di tonton : Gaya Otot.

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kejelasan tujuan video animasi	√	
2	Kesesuaian tema pada video animasi	√	
3	Kesesuaian indikator pembelajaran pada video animasi	√	
4	Kesesuaian capaian perkembangan yang ingin dicapai terhadap materi dalam video animasi	√	
5	Kesesuaian materi yang diinformasikan dengan tarap berfikir siswa dalam bentuk animasi	√	
6	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan sasaran pengguna	√	
7	Kesesuaian dengan peta konsep gaya disekitar kita	√	
8	Kejelasan informasi pada ilustrasi	√	
9	Penggunaan animasi stop motion ini mempermudah Pendidik dalam penyampaian	√	

	materi		
10	Penggunaan animasi pembelajaran ini mempercepat proses mengajar	√	

SARAN :

.....

.....

.....

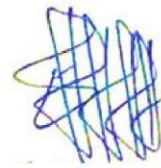
.....

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja 16 Juli 2020



Ni Kadek Suryaningsih S.Pd, SD

NIP. 19850422 200501 2002

Lampiran 11 Uji Ahli Isi

LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MATERI

UJI AHLI ISI

Nama : Ni Kadek Suryaningsih S.Pd, SD

Pekerjaan : Guru

Tanggal Pengujian : 16 Juli 2020

Animasi yang di tonton : Gaya Pegas.

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
1	Kejelasan tujuan video animasi	√	
2	Kesesuaian tema pada video animasi	√	
3	Kesesuaian indikator pembelajaran pada video animasi	√	
4	Kesesuaian capaian perkembangan yang ingin dicapai terhadap materi dalam video animasi	√	
5	Kesesuaian materi yang diinformasikan dengan tarap berfikir siswa dalam bentuk animasi	√	
6	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan sasaran pengguna	√	
7	Kesesuaian dengan peta konsep gaya disekitar kita	√	
8	Kejelasan informasi pada ilustrasi	√	
9	Penggunaan animasi stop motion ini mempermudah Pendidik dalam penyampaian	√	

	materi		
10	Penggunaan animasi pembelajaran ini mempercepat proses mengajar	√	

SARAN :

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja 16 Juli 2020



Ni Kadek Suryaningsih S.Pd, SD

NIP. 19850422 200501 2002

Lampiran 12 Uji Ahli Media

LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MEDIA

UJI AHLI MEDIA

Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 30 Juni 2020

Animasi : Gaya Gesek

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Kesesuaian Visual			
1	Pemilihan sudut kamera sudah tepat	√	
2	Pergerakan kamera sudah tepat	√	
3	Efek animasi yang digunakan sudah tepat	√	
4	karakter animasi sudah menarik dan tepat	√	

5	Texture animasi sudah tepat dan menarik	✓	
6	Pemilihan jenis <i>font</i> dan warna <i>font</i> pada penulisan	✓	
7	Gerakan animasi sudah halus	✓	
8	Penempatan warna pada animasi sudah tepat	✓	
9	Pencahayaan sudah tepat	✓	
Kesesuaian Audio			
1	Suara narasi dapat didengar dengan jelas	✓	
2	Suara dialog dapat didengar dengan jelas	✓	
3	Keterpaduan antara musik dan animasi stop motion	✓	
4	Kesesuaian penggunaan efek suara	✓	

SARAN :

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion akuntansi ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja, 30 Juni 2020

Ahli Media Pembelajaran



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Lampiran 12 Uji Ahli Media

LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MEDIA

UJI AHLI MEDIA

Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 30 Juni 2020

Animasi : Gaya Gravitasi

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Kesesuaian Visual			
1	Pemilihan sudut kamera sudah tepat	√	
2	Pergerakan kamera sudah tepat	√	
3	Efek animasi yang digunakan sudah tepat	√	
4	karakter animasi sudah menarik dan tepat	√	

5	Texture animasi sudah tepat dan menarik	√	
6	Pemilihan jenis <i>font</i> dan warna <i>font</i> pada penulisan	√	
7	Gerakan animasi sudah halus	√	
8	Penempatan warna pada animasi sudah tepat	√	
9	Pencahayaan sudah tepat	√	
Kesesuaian Audio			
1	Suara narasi dapat didengar dengan jelas	√	
2	Suara dialog dapat didengar dengan jelas	√	
3	Keterpaduan antara musik dan animasi stop motion	√	
4	Kesesuaian penggunaan efek suara	√	

SARAN :

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion akuntansi ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja, 30 Juni 2020

Ahli Media Pembelajaran



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Lampiran 12 Uji Ahli Media

LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MEDIA

UJI AHLI MEDIA

Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 30 Juni 2020

Animasi : Gaya Magnet

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Kesesuaian Visual			
1	Pemilihan sudut kamera sudah tepat	√	
2	Pergerakan kamera sudah tepat	√	
3	Efek animasi yang digunakan sudah tepat	√	
4	karakter animasi sudah menarik dan tepat	√	

5	Texture animasi sudah tepat dan menarik	√	
6	Pemilihan jenis <i>font</i> dan warna <i>font</i> pada penulisan	√	
7	Gerakan animasi sudah halus	√	
8	Penempatan warna pada animasi sudah tepat	√	
9	Pencahayaan sudah tepat	√	
Kesesuaian Audio			
1	Suara narasi dapat didengar dengan jelas	√	
2	Suara dialog dapat didengar dengan jelas	√	
3	Keterpaduan antara musik dan animasi stop motion	√	
4	Kesesuaian penggunaan efek suara	√	

SARAN :

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion akuntansi ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja, 30 Juni 2020

Ahli Media Pembelajaran



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Lampiran 12 Uji Ahli Media

LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MEDIA

UJI AHLI MEDIA

Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 30 Juni 2020

Animasi : Gaya Otot

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Kesesuaian Visual			
1	Pemilihan sudut kamera sudah tepat	√	
2	Pergerakan kamera sudah tepat	√	
3	Efek animasi yang digunakan sudah tepat	√	
4	karakter animasi sudah menarik dan tepat	√	

5	Texture animasi sudah tepat dan menarik	√	
6	Pemilihan jenis <i>font</i> dan warna <i>font</i> pada penulisan	√	
7	Gerakan animasi sudah halus	√	
8	Penempatan warna pada animasi sudah tepat	√	
9	Pencahayaan sudah tepat	√	
Kesesuaian Audio			
1	Suara narasi dapat didengar dengan jelas	√	
2	Suara dialog dapat didengar dengan jelas	√	
3	Keterpaduan antara musik dan animasi stop motion	√	
4	Kesesuaian penggunaan efek suara	√	

SARAN :

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion akuntansi ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja, 30 Juni 2020

Ahli Media Pembelajaran



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Lampiran 12 Uji Ahli Media

LEMBAR VALIDASI ANIMASI STOP MOTION UNTUK AHLI MEDIA

UJI AHLI MEDIA

Nama : I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Tanggal Pengujian : 30 Juni 2020

Animasi : Gaya Pegas

Berilah tanda (√) pada indicator penilaian sesuai dengan pendapat anda. Apabila ada saran atau masukan dapat dituliskan pada kolom saran. Kriteria penilaian sebagai berikut.

S = Sesuai

TS = Tidak Sesuai

No	Kriteria	Alternatif Jawaban	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Kesesuaian Visual			
1	Pemilihan sudut kamera sudah tepat	√	
2	Pergerakan kamera sudah tepat	√	
3	Efek animasi yang digunakan sudah tepat	√	
4	karakter animasi sudah menarik dan tepat	√	

5	Texture animasi sudah tepat dan menarik	√	
6	Pemilihan jenis <i>font</i> dan warna <i>font</i> pada penulisan	√	
7	Gerakan animasi sudah halus	√	
8	Penempatan warna pada animasi sudah tepat	√	
9	Pencahayaan sudah tepat	√	
Kesesuaian Audio			
1	Suara narasi dapat didengar dengan jelas	√	
2	Suara dialog dapat didengar dengan jelas	√	
3	Keterpaduan antara musik dan animasi stop motion	√	
4	Kesesuaian penggunaan efek suara	√	

SARAN :

Kesimpulan Umum.

Berdasarkan penilaian kelayakan materi, kebahasaan, penyajian, efek terhadap strategi pembelajaran dan tampilan menyeluruh, maka animasi stop motion akuntansi ini dinyatakan:

- a. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD tanpa revisi.
- b. Layak untuk selanjutnya digunakan dalam pembelajaran di SD dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak produksi maupun digunakan dalam pembelajaran di SD.

Singaraja, 30 Juni 2020

Ahli Media Pembelajaran



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd

Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SD 1 BANJAR JAWA

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semeste	: IV/2
Pertemuan Ke-	:
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit (2 pertemuan)
Standar kompetensi	: 7. Memahami gaya gesek, otot, dan pegas.
Kompetensi Dasar	: 7.1 Menyimpulkan hasil percobaan gaya gesek, otot, dan pegas.
Indikator	: <ul style="list-style-type: none">▪ Membuat daftar berbagai gerak benda▪ Menjelaskan factor gaya apa yang mempengaruhi gerak benda▪ Mendemonstrasikan cara menggerakkan benda
Tujuan Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none">1. Siswa dapat memberikan definisi gaya gesek, gaya otot dan gaya pegas.2. Siswa dapat memberi contoh tiga kegiatan yang menghasilkan gaya gesek, gaya otot, dan gaya pegas.3. Siswa dapat melakukan percobaan tentang gaya gesek, gaya otot, dan gaya pegas.
Materi Ajar	: Pengaruh gaya terhadap gerak benda
Metode Pembelajaran	: <ol style="list-style-type: none">1. Tanya Jawab2. Diskusi3. Percobaan/eksperimen4. Kinerja

Langkah-langkah Pembelajaran:

Pertemuan I

A. Kegiatan Awal :

1. Tanya jawab tentang terjadinya gol ketika dilakukan tendangan pojok, meja bergerak, dan peer yang di jatuhkan.

B. Kegiatan Inti :

1. Mengamati percobaan tentang gaya yang menimbulkan gerak
2. Memberi contoh dorongan dan contoh tarikan.
3. Mendiskusikan tentang gaya yang terjadi
4. Menyusun laporan dan menanggapinya
5. Menarik kesimpulan

C. Kegiatan Akhir :

1. Mengerjakan tes tertulis.

Pertemuan II

A. Kegiatan Awal :

1. Tanya jawab materi tentang gaya.

B. Kegiatan Inti :

1. Melakukan percobaan dengan menggunakan lembar kerja tentang pengaruh gaya terhadap perubahan gerak.
2. Mencatat hasil
3. Presentasi kerja kelompok oleh satu kelompok ditanggapi oleh kelompok lain
4. Menarik kesimpulan

C. Kegiatan Akhir :

1. Memberi tes tulis.
2. Memberi tugas setiap anak membawa magnet pada pertemuan berikutnya.



Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Alat : Sesuai dengan lembar pengamatan.
- Sumber : Buku Teks IPA kelas IV Erlangga halaman 115
- Buku teks lain yang relevan

Penilaian:

Pertemuan I : Tes tulis

- a. Apa yang dimaksud gaya gesek dan gaya otot?
- b. Sebutkan apa manfaat gaya !
- c. Berikan 3 contoh gaya di kehidupan sehari-hari!

Pertemuan II : Tes Pengamatan

No.	Demonstrasi yang diamati	Skor hasil pengamatan	
		Diam	Gerak
1.	Kursi sebelum ditarik		
2.	Meja yang di dorong		
3.	Mobil mainan yang di tarik		
4.	Peer yg di jatuhkan		

Mengetahui,
Kepala Sekolah. SDN 1 Banjar Jawa

Guru Kelas

(LUH SUARNITI, S.Pd)
NIP : 19570401 197702 1 002

(NI KADEK SURYANINGSIH, S.Pd, ED)
NIP : 19850422 200301 2002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam
Kelas/Semeste	: IV/2
Pertemuan Ke-	:
Alokasi Waktu	: 4×35 menit (2 pertemuan)
Standar kompetensi	: 7. Memahami gaya Magnet dan Gravitasi
Kompetensi Dasar	: 7.2 Menyimpulkan hasil percobaan dari gaya magnet dan gaya gravitasi.
Indikator	: 1. Mendemonstrasikan gaya magnet dan gravitasi 2. Mencari contoh dalam kehidupan sehari-hari dari gaya magnet dan gravitasi.
Tujuan Pembelajaran	: 1. Siswa dapat mengetahui pengertian gaya magnet dan gaya gravitasi 2. Siswa dapat menyebutkan manfaat gaya magnet dan gravitasi dalam kehidupan sehari hari. 3. Siswa dapat mencari contoh kegiatan gaya magnet dan gravitasi.
Materi Ajar	: Gaya Magnet dan Gravitasi di sekitar
Metode Pembelajaran	: 1. Tanya Jawab 2. Ceramah 3. Demonstrasi 4. Pengamatan

Langkah-langkah Pembelajaran:

Pertemuan I

- A. Kegiatan Awal :
1. Tanya jawab tentang gaya.
 2. Menyiapkan alat-alat dan bahan yang dibutuhkan.
- B. Kegiatan Inti :
1. Mendemonstrasikan gaya magnet dan gravitasi
 2. Siswa mempratikkan gaya magnet dan gravitasi
 3. Diskusi hasil pengamatan
 4. Laporan hasil diskusi diteruskan tanggapan.
 5. Siswa menarik kesimpulan
- C. Kegiatan Akhir :
1. Siswa mengertjakan tes

Pertemuan II

- A. Kegiatan Awal :
1. Tanya jawab tentang materi yang lalu.
- B. Kegiatan Inti :
1. Menunjukkan beberapa contoh hasil gaya.
 2. Menyebutkan contoh berbagai benda yang berubah gerakanya karena mendapat gaya.
 3. Menulis daftar cantoh nama benda yang berubah karena mendapat gaya dalam kehidupan sehari-hari
 4. Mengerjakan LKS
- C. Kegiatan Akhir :
1. Siswa diberi tugas membuat mainan dari plastisin.

Alat/Bahan/Sumber Belajar:

- Alat : bola, magnet, dll.
- Sumber : Buku Tets IPA kelas IV Penerbit Erlangga halaman 116-123
Barang-barang disekitar kita.

Penilaian : Unjuk Kerja

1. Pertemuan I:

- a. Peragakan perubahan gerak pada benda yang dikenai gaya!
- b. Peragakan perubahan bentuk benda yang mendapat gaya!

2. Pertemuan II : Tes Tulis

- a. Tuliskan contoh benda yang berubah gerak setelah dikenai gaya!
- b. Beri contoh benda apa saja yang berubah bentuk setelah dikenai gaya!

Mengetahui,
Kepala Sekolah. SDN 1 Banjar Jawa

Guru Kelas

(LUH SUARNITI, S.Pd)
NIP : 19570401 197702 1 002

(NI KADEK SURYANINGSIH, S.Pd, ED)
NIP : 19850422 200301 2002

Lampiran 14. Hasil Pengujian Terbatas

Formulir Penilaian	
<p>*Petunjuk Pengisian: Angka 1 = Sangat setuju Angka 2 = Setuju Angka 3 = Cukup setuju Angka 4 = Tidak setuju Angka 5 = Sangat Tidak Setuju</p>	
1. Saya sangat senang saat belajar dengan menggunakan media film animasi *	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
2. Saya kesusahan belajar dengan menggunakan media film animasi *	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Sangat Setuju <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
3. Film animasi ini tidak menarik *	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Sangat Setuju <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
4. Film animasi ini memiliki cerita yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran *	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
5. Saya merasa bosan belajar dengan media film animasi *	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Sangat Setuju <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
6. Saya menjadi tahu materi Gaya di sekitar dengan mudah *	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
7. Saya ingin guru mengajar dengan menggunakan media film animasi *	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
8. Saya tidak leluasa bertanya kepada guru saat belajar dengan menggunakan media film animasi ketika di kelas *	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Sangat Setuju <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
9. Saya ingin juga belajar di rumah dengan media film animasi *	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Sangat Setuju <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
10. Saya menjadi susah memahami Gaya di sekitar dengan menggunakan animasi ini *	<p>1 2 3 4 5</p> <p>Sangat Setuju <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Saran :</p> <p>Saya mengharapkan lebih banyak video animasi karena saya sangat suka belajar dengan video animasi _____</p>	

Lampiran 15. Hasil Pengujian Lapangan

1. Saya sangat senang saat belajar dengan menggunakan media film animasi *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
2. Saya kesusahan belajar dengan menggunakan media film animasi *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
3. Film animasi ini tidak menarik *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
4. Film animasi ini memiliki cerita yang menarik dan sesuai dengan materi pelajaran *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
5. Saya merasa bosan belajar dengan media film animasi *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
6. Saya menjadi tahu materi Gaya di sekitar dengan mudah *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
7. Saya ingin guru mengajar dengan menggunakan media film animasi *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
8. Saya tidak leluasa bertanya kepada guru saat belajar dengan menggunakan media film animasi ketika di kelas *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
8. Saya tidak leluasa bertanya kepada guru saat belajar dengan menggunakan media film animasi ketika di kelas *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
9. Saya ingin juga belajar di rumah dengan media film animasi *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
10. Saya menjadi susah memahami Gaya di sekitar dengan menggunakan animasi ini *	1	2	3	4	5	Sangat Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Sangat Tidak Setuju
Saran :												
Belajar dengan media animasi mudah untuk di pahami dan sangat menarik untuk menghilangkan kebosanan maka model pembelajaran ini dapat dilaksanakan di kelas												
28/06/2019 19:37 dikirimkan												

Lampiran 16. Gambar Pengisian Angket Uji Terbatas



Lampiran 17. Gambar Pengisian Angket Uji Lapangan oleh Siswa kelas IV SD

