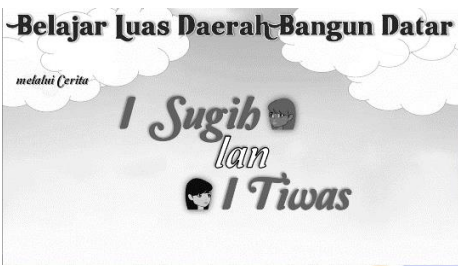
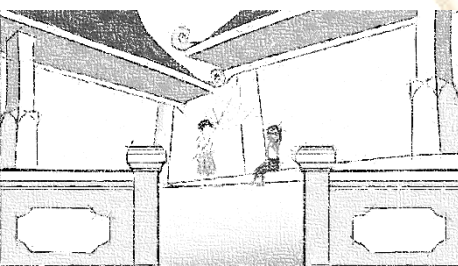
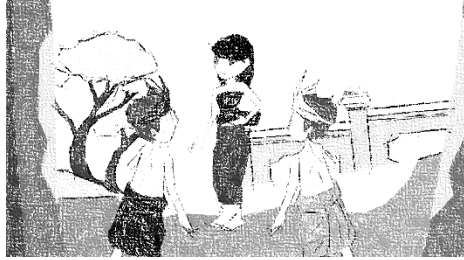




LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard Pengembangan Animasi Media Pembelajaran

Adegan	Tampilan Adegan	Deskripsi Adegan	Visual Asset	Sound Asset	Animasi	Durasi
1		<p>Pembukaan media pembelajaran luas daerah bangun datar</p>	<p><i>Background :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemandangan suasana pedesaan 2. Langit cerah <p><i>Karakter : -</i></p> <p><i>Lingkungan :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beberapa rumah di desa setempat 2. Pepohonan 3. Gunung 	<p><i>Narrator : -</i></p> <p><i>Backsound :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>KonoSuba OST - Beautiful & Relaxing Anime Soundtrack</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul media pembelajaran 	<p>25 detik</p>
2		<p>Dimulai dengan diperkenalkannya karakter I Sugih yang sedang duduk di atas kursi dimana I Sugih sedang di kipasi</p>	<p><i>Background:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teras rumah I Sugih 2. Di hutan 3. Di pasar desa <p><i>Karakter :</i></p>	<p><i>Narrator :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ada sebuah cerita I Sugih dan I Tiwas. I Sugih memang orang kaya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I Sugih mengayunkan kaki sambil duduk di atas kursi. 	<p>53 detik</p>



pelayannya, lalu diperkenalkannya karakter I Tiwas yang sedang mencari kayu dan berbicara dengan warga sekitar


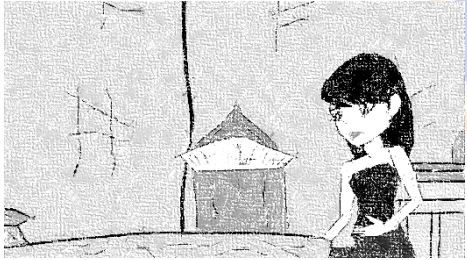
1. I Sugih
2. I Tiwas
3. Pelayan I Sugih
4. Beberapa warga desa

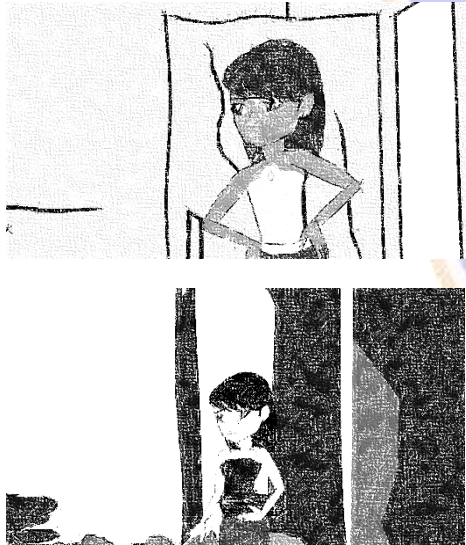
Lingkungan :

1. Semak berbunga
2. Pohon

Dia banyak mempunyai tanah dan sawah
 2. I sugih pelit dan iri hati, jahat terhadap orang miskin. I tiwas seperti namanya, dia miskin sekali, dia tidak punya apa – apa, tapi berperilaku baik, setiap hari dia mencari kayu bakar ke alase, akan dijual ke pasar.
 3. I tiwas suka berteman, suka

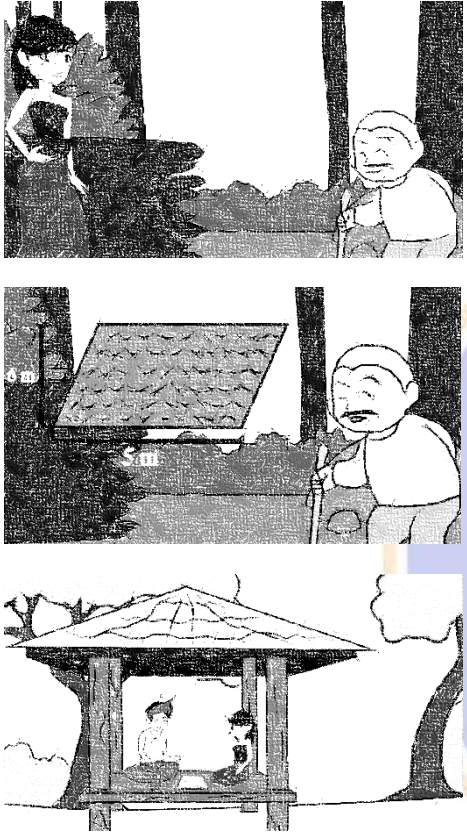
2. Pelayan I Sugih mengkipasi I Sugih.
3. I Tiwas berjalan mencari kayu bakar ke hutan.
4. I Tiwas berbincang – bincang dengan beberapa orang di desa.

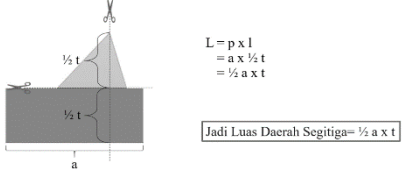
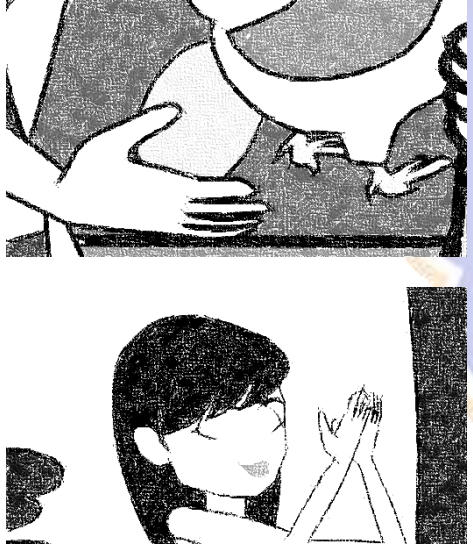
				<p>membantu pekerjaan lain</p> <p><i>Backsound :</i></p> <p>1. <i>KonoSuba OST - Beautiful & Relaxing Anime Soundtrack</i></p>		
3	 	<p>Suatu ketika, I Sugih memanggil I Tiwas, lalu I Sugih menyuruh I Tiwas untuk mencari kutu di rambutnya I Sugih, dengan dijanjikan semangkok beras jika I Tiwas mau, Setelah tugas I Tiwas selesai, I Sugih memberikan semangkok beras kepada I Tiwas, lalu</p>	<p><i>Background :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Teras rumah I Sugih 2. Rumah I Tiwas 3. Dapur I Tiwas <p><i>Karakter :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I Sugih 2. I Tiwas <p><i>Lingkungan :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pohon, 2. Kompor tradisional 	<p><i>Narrator :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Suatu hari, I sugih memanggil I tiwas 2. I tiwas senang sekali, lalu dia pulang dan langsung ke dapur untuk memasak berasnya. Dia tidak sabar menunggu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I Sugih berbicara dengan I Tiwas di depan rumah I Sugih. 2. I Tiwas mencari kutu I Sugih. 3. I Sugih memberikan semangkok beras kepada I Tiwas. 	33 detik


		<p>balik pulang dan segera memasak beras tersebut.</p>		<p>berasnya matang karena perutnya sudah lapar</p> <p><i>Backsound :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Intro and Credits - KonoSuba: Verdia's Resurrection</i> 	<p>4. I Tiwas memasak beras di dapur.</p>	
4		<p>Tiba – tiba I Sugih mendatangi I Tiwas dalam keadaan emosi, dan I Sugih protes kepada Tiwas karena masih ada satu kutu di kepalanya, karena hal itu I Sugih meminta kembali beras yang sudah diberikan I Sugih kepada I Tiwas,</p>	<p><i>Background :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Dapur I Tiwas Jalan menuju kehutan <p><i>Karakter :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> I Sugih I Tiwas <p><i>Lingkungan :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Tempat memasak nasi tradisional 	<p><i>Narrator :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Saat I tiwas menunggu nasinya matang, tiba – tiba I sugih datang sambil marah – marah ke tiwas I tiwas sedih, lalu dia balik ke hutan untuk 	<ol style="list-style-type: none"> I Sugih berjalan ke rumah I Tiwas. I Sugih membuka pintu dapur I Tiwas. I Sugih marah kepada I Tiwas. 	<p>28 detik</p>

	<p>karena hal itu, I Tiwas kembali ke hutan untuk mencari kayu bakar untuk dijual ke pasar.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Kompor tradisional 3. Pepohonan 4. Semak belukar 	<p>mencari kayu bakar</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Di hutan dia banyak mendapatkan kayu bakar, sampai dia lelah mengambil kayu bakar satu per satu <p><i>Backsound :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>One Piece Soundtrack - I Can't Lose! HD</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 4. I Tiwas berjalan ke hutan mencari kayu bakar. 	
--	---	---	--	--	--

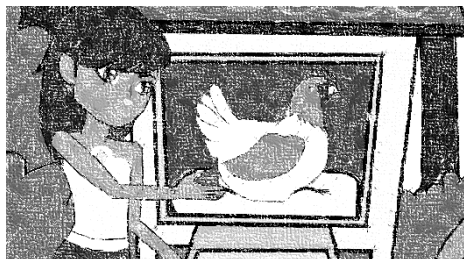
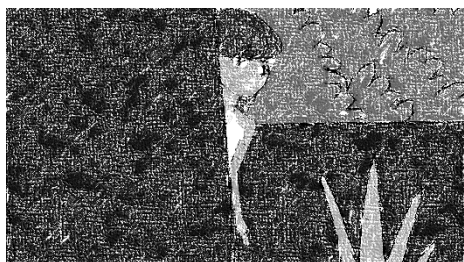


<p>5</p>		<p>Di saat I Tiwas mencari kayu bakar di hutan, tiba – tiba ada seorang kakek yang datang dan meminta tolong kepada I tiwas . kakek itu meminta tolong untuk menghitung total hasil penjualan tanah yang berbentuk jajaran genjang. I Tiwas ingat dengan materi matematika tentang luas bangun datar yang diajarkan gurunya. Karena I Tiwas ingat rumus untuk menghitung luas daerah jajaran genjang dengan</p>	<p><i>Background :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hutan <p><i>Karakter :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. I Tiwas 2. Kakek 3. Guru I Tiwas <p><i>Lingkungan :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bale bengong 2. Pohon – pohon besar 3. Semak belukar 	<p><i>Narrator :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tiba – tiba ada seorang kakek, iya meminta tolong kepada I tiwas 2. I tiwas ingat, dulu dia pernah diajarkan oleh gurunya cara mencari luas jajar genjang dengan pendekatan luas daerah persegi panjang. <p><i>Backsound :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 14. Meet Olaf (Score Demo) - Frozen (OST) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. I Tiwas sedang mencari kayu bakar 2. Kakek yang meminta tolong kepada I Tiwas 3. I Tiwas diajarkan mencari luas daerah bangun datar dengan pendekatan persegi panjang oleh gurunya. 4. I tiwas membantu kakek 	<p>11 menit</p>
----------	--	---	---	--	---	---------------------

	<p style="text-align: center;">Luas Daerah Segitiga</p> 	<p>pendekatan persegi panjang, dia bisa membantu kakek itu dengan menghitung total hasil penjualan sawah kakek yang berbentuk jajaran genjang itu.</p>		<p>2. <i>One Piece - Hungry Luffy (Extended)</i></p>	<p>menghitung total hasil penjualan sawah si kakek</p>	
<p>6</p>		<p>Setelah I tiwas membantu kakek itu, si kakek mengambil salah satu ayamnya dan memerintahkan I tiwas untuk menaruh tangannya di depan pantat ayam milik kakek itu. Lalu tiba – tiba keluar telur emas dari tangan I tiwas, I tiwas terkejut dan mengucapkan terimakasih kepada</p>	<p><i>Background :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Hutan <p><i>Karakter :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> I Tiwas Kakek 	<p><i>Narrator :</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Kakek itu mengambil ayamnya dan tiwas diperintahkan untuk meletakkan tangannya di depan pantat ayam kakek itu, tiba – tiba keluar telur emas dari 	<ol style="list-style-type: none"> Kakek mengambil ayamnya I tiwas meletakkan tangannya di depan pantat ayam si kakek Keluarnya telur emas dari pantat ayamnya kakek itu 	<p>38 detik</p>

		<p>kakek dilanjutkan mengucapkan terimakasih kepada tuhan.</p>		<p>pantat ayam kakek itu, I tiwas kaget</p> <p>2. I tiwas senang sekali karena mendapatkan telur emas, lalu I tiwas berdoa menghadap ke atas, mengucapkan terimakasih ke Tuhan</p> <p><i>Backsound :</i></p> <p>1. <i>Intro and Credits - KonoSuba Verdia's Resurrection</i></p>	<p>4. I tiwas bersyukur dan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan karena sudah diberikan rejeki.</p>	
--	--	--	---	--	---	--

7



Ayo Latihan!

1. Sebuah belah ketupat mempunyai panjang diagonal 24 cm dan 27 cm. Luas belah ketupat tersebut adalah
2. Panjang dari dua garis sejajar trapesium 46 cm. Jika tinggi trapesium tersebut 12 cm, maka luasnya adalah

Diam – diam I Sugih mengintip dari kejauhan apa yang didapatkan oleh I Tiwas, dengan pikiran licik, I sugih mencari kandang ayam milik kakek itu. Ditemukannya kandang ayam milik kakek itu, lalu I sugih menaruh tangannya di depan pantat ayam di kandang itu berharap yang keluar telur emas, tetapi yang keluar malah kotoran ayam itu, I sugih teriak lalu lari tunggang langgang kembali kerumahnya

Background :

1. Pemandangan hutan
2. Kandang ayam si kakek

Karakter :

1. I Sugih
2. Ayam

Lingkungan :

1. Siang hari

Narrator :

1. I sugih dengan ketamakkannya iri melihat I tiwas
2. Dilihatnya kandang ayam milik kakek itu, lalu I sugih meletakkan tangannya di depan pantat ayam itu, tapi yang keluar dari pantat ayam itu kotoran ayam, bukan telur emas. I sugih lalu berlari pulang karena tangannya

1. I Sugih melihat I Tiwas dari kejauhan.
2. I sugih menemukan kandang ayam si kakek.
3. I sugih mendekati kandang ayam si kake itu lalu meletakkan tangannya di epan pantat ayam itu.
4. Keluarnya kotoran ayam dari pantat ayam itu.

46 detik

				<p>penuh dengan kotoran ayam.</p> <p>3. Itu akibat dari ketamakan, iri hati, dan jahat kepada orang miskin</p> <p><i>Backsound :</i></p> <p>1. <i>One Piece Soundtrack - Desperate Situation HD</i></p> <p>2. <i>One Piece OST Run!</i></p>	<p>5. I tiwas teriak dan berlari tunggang langgang</p>	
--	--	--	--	---	--	--





Lampiran 2. Hasil Validasi Materi

ANGKET VALIDASI MATERI PENILAI 1

Nilai validitas materi dalam media yang dikembangkan diambil berdasarkan nilai angket ahli materi. Berkaitan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap materi dalam media yang dikembangkan, dengan mengisi tanda centang (√) yang bersesuaian terhadap masing-masing item pada instrumen yang ada.

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Relevan	Tidak Relevan
1.	Kualitas Isi/Materi(<i>Content Quality</i>)	Ketelitian Materi.	A1	√	
		Ketepatan Materi.	A2	√	
		Keteraturan dalam penyajian materi.	A3	√	
		Ketepatan dalam tingkatan detail materi.	A4	√	
2.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran .	B1	√	
		Sesuai dengan aktivitas pembelajaran.	B2	√	
		Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran.	B3	√	
		Sesuai dengan karakteristik siswa	B4	√	
3.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)	Konten adaptasi atau umpanbalik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda.	C1	√	
4.	Motivasi (<i>Motivation</i>)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar.	D1	√	
Pilihlah salah satu dari pernyataan di bawah ini: a. Layak pakai √ b. Layak pakai dengan revisi c. Tidak layak di pakai					

ANGKET VALIDASI MATERI AHLI PENILAI 2

Nilai validitas materi dalam media yang dikembangkan diambil berdasarkan nilai angket ahli materi. Berkaitan dengan hal tersebut Bapak/Ibu dimohonkan untuk memberikan penilaian dan saran terhadap materi dalam media yang dikembangkan, dengan mengisi tanda centang (√) yang bersesuaian terhadap masing-masing item pada instrumen yang ada.

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Relevan	Tidak Relevan
1.	Kualitas Isi/Materi(<i>Content Quality</i>)	Ketelitian Materi.	A1	√	
		Ketepatan Materi.	A2	√	
		Keteraturan dalam penyajian materi.	A3	√	
		Ketepatan dalam tingkatan detail materi.	A4	√	
2.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)	Sesuai dengan tujuan pembelajaran .	B1	√	
		Sesuai dengan aktivitas pembelajaran.	B2	√	
		Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran.	B3	√	
		Sesuai dengan karakteristik siswa	B4	√	
3.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feedback and Adaptation</i>)	Konten adaptasi atau umpanbalik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda.	C1	√	
4.	Motivasi (<i>Motivation</i>)	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar.	D1	√	
Pilihlah salah satu dari pernyataan di bawah ini: d. Layak pakai √ e. Layak pakai dengan revisi f. Tidak layak di pakai					

HASIL VALIDITAS MATERI

Uji validitas materi dilakukan dengan penilaian pakar, dalam hal ini dilibatkan tiga orang pakar, yaitu tiga orang guru dari SD N 3 Kesiman.

Penilai 1 : I Wayan Sahbrata, S.Pd

Penilai 2 : Anak Agung Istri Dian Safitri, S.Pd

1. Hasil penilaian kedua penilai adalah sebagai berikut.

Penilai 1		Penilai 2	
Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan	Relevan
A1,A2,A3,A4,B1, B2,B3,B4,C1,D1		A1,A2,A3,A4,B1, B2,B3,B4,C1,D1	

2. Tabulasi Silang

		Penilai 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Penilai 2	Tidak Relevan		
	Relevan		A1,A2,A3,A4,B1, B2,B3,B4,C1,D1

Sehingga diperoleh,

$$\text{Validitas Isi materi} = \frac{n(D)}{n(A) + n(B) + n(C) + n(D)} = \frac{10}{10} = 1,00$$

Jadi, nilai validitas isi materi berdasarkan hasil angket terhadap Cerita I Sugihan I Tiwas sebagai Media Pembelajaran Luas Daerah Bangun Datar adalah 1,00.

Sehingga dapat disimpulkan tingkat validitas isi materi dalam media adalah sangat tinggi sehingga dinyatakan layak untuk digunakan.

Lampiran 3. Hasil Evaluasi Ahli Media

ANGKET PENILAIAN MEDIA ANIMASI KARTUN LUAS DAERAH BANGUN DATAR AHLI MEDIA

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Sesuai
- 2 : Tidak Baik/Tidak sesuai
- 3 : Cukup Baik/Cukup Sesuai
- 4 : Baik/Sesuai
- 5 : Sangat Baik/Sangat Sesuai

3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1.	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan dan mengefisiensikan pembelajaran					√

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
B.	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)					
1.	Kemudahan navigasi					√
2.	Tampilan yang dapat ditebak				√	
C.	Akseibilitas (<i>Accessibility</i>)					
1.	Kemudahan dalam mengakses					√
D.	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)					
1.	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan pelajar yang berbeda					√
E.	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)					
1.	Taat pada spesifikasi standar internasional				√	

1. Secara umum media sangat kreatif
2. Pada opening lebih baik teks judul dijadikan 2 baris agar tidak terlalu panjang

Singaraja, 20 September 2020

Ahli Media



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

Lampiran 4. Hasil Evaluasi Ahli Materi 1

**ANGKET PENILAIAN MEDIA ANIMASI KARTUN LUAS
DAERAH BANGUN DATAR AHLI MATERI**

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Sesuai
- 2 : Tidak Baik/Tidak sesuai
- 3 : Cukup Baik/Cukup Sesuai
- 4 : Baik/Sesuai
- 5 : Sangat Baik/Sangat Sesuai

3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1.	Ketelitian Materi					√
2.	Ketepatan Materi					√
3.	Keteraturan dalam penyajian materi					√
4.	Ketepatan dalam tingkatan detail materi					√

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
B.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
1.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
2.	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran					√
3.	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran					√
4.	Sesuai dengan karakteristik siswa					√
C.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feed back and Adaptation</i>)					
1.	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda				√	
D.	Motivasi (<i>Motivation</i>)					
1.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar					√

Singaraja, 20 September 2020

Ahli Materi 1



Lampiran 5. Hasil Evaluasi Ahli Materi 2

**ANGKET PENILAIAN MEDIA ANIMASI KARTUN LUAS
DAERAH BANGUN DATAR AHLI MATERI**

Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan memberi tanda (√) pada kolom jawaban yang telah disediakan.

Keterangan:

- 1 : Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Sesuai
- 2 : Tidak Baik/Tidak sesuai
- 3 : Cukup Baik/Cukup Sesuai
- 4 : Baik/Sesuai
- 5 : Sangat Baik/Sangat Sesuai

3. Perhatikan pedoman penilaian yang telah disediakan.
4. Jika terjadi perubahan jawaban dari yang satu ke jawaban yang lainnya, pada jawaban yang tidak dipakai dibubuhkan tanda sama dengan (=).
5. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
6. Mohon diberikan tanda tangan pada akhir angket.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A.	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)					
1.	Ketelitian Materi					√
2.	Ketepatan Materi				√	
3.	Keteraturan dalam penyajian materi				√	
4.	Ketepatan dalam tingkatan detail materi					√

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
B.	Tujuan Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)					
1.	Sesuai dengan tujuan pembelajaran					√
2.	Sesuai dengan aktivitas pembelajaran				√	
3.	Sesuai dengan penilaian dalam pembelajaran				√	
4.	Sesuai dengan karakteristik siswa				√	
C.	Umpan Balik dan Adaptasi (<i>feed back and Adaptation</i>)					
1.	Konten adaptasi atau umpan balik dapat dijalankan oleh pelajar atau model pelajar yang berbeda					√
D.	Motivasi (<i>Motivation</i>)					
1.	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian pelajar					√

Singaraja, 20 September 2020

Ahli Materi 2



Desak Made Uttaryani, S.Pd.SD., M.Pd