



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN ASET 2D DAN VIDEO ANIMASI
2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER UNTUK
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

RIZQI AKBARI SYAKUR 1907432014

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN
KOMPUTER POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2023



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN ASET 2D DAN VIDEO ANIMASI
2 DIMENSI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER UNTUK
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

RIZQI AKBARI SYAKUR

1907432014

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER POLITEKNIK
NEGERI JAKARTA**

2023



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizqi Akbari Syakur

NIM : 1907432014

Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia Digital

Judul Skripsi : Rancang Bangun Aset dan Animasi 2 Dimensi
Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat
Komputer untuk Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok,

Yang membuat pernyataan

(Rizqi Akbari Syakur)

NIM 1907432014

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta Milik Jurusan Teknik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh

Nama

: Rizqi Akbari Syakur

NIM

: 1907432014

Program Studi

: Teknik Multimedia Digital

Judul Skripsi

: Rancang Bangun Aset dan Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer untuk Sekolah Dasar

Selanjutnya telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Jumat, Tanggal 4 Bulan Agustus, Tahun 2023 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Ade Rahma Yuly S.Kom., M.Ds.

Penguji I : Drs Agus Setiawan M.Kom

Penguji II : Malisa Huzaiifa, S.Kom., M.T.

Penguji III : Mira Rosalina S.Pd., M.T.

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi mengenai Rancang Bangun Aset 2D dan Video Animasi 2 Dimensi sebagai media pembelajaran pengoprasionalan komputer untuk sekolah dasar. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik material dan moral.
2. Ade Rahma Yuly S.Kom, M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer.
4. Noorlela Marcheta S.Kom., M.Kom. Ketua Program Studi Teknik Multimedia dan Digital
5. Pihak SDN 02 Pisangan yang telah memberikan izin untuk melakukan observasi dan penelitian pada Skripsi ini.
6. Rekan satu penelitian Budi Prayoga Prabestara atas kekuatan satu sama lain dan kerjasamanya dari sidang proposal sampai dengan penulisan skripsi ini selesai.
7. Teman-teman dari TMD 2019 selaku teman penulis selama di kampus yang telah memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Depok, 23 Juli 2023

Rizqi Akbari Syakur

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizqi Akbari Syakur
NIM : 1907432014
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / T. Multimedia
Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Rancang Bangun Aset dan Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer untuk Sekolah Dasar

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non- Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok,

Yang Menyatakan

(Rizqi Akbari Syakur.)

NIM 1907432014



Abstrak

Media pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran di dunia Pendidikan. Penyampaian materi pengenalan perangkat komputer pada SDN 02 Pisangan masih menggunakan materi ppt dan menggunakan metode pembelajaran tradisional dengan menggunakan buku dan papan tulis. Cara tersebut dinilai kurang maksimal dalam penyampaian materi dan membuat kecenderungan bosan saat siswa membaca materi. Seiring berjalannya waktu, media pembelajaran seharusnya mampu mengiringi perkembangan teknologi yang ada. Animasi dapat menjadi salah satu contoh pengembangan media pembelajaran yang masih konvensional. Maka dari itu tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah video animasi 2 dimensi yang didalamnya terdapat pengenalan perangkat komputer seperti mouse, keyboard dan monitor untuk siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *design thinking* yang terdiri dari tahap *empathize, define, ideate, prototype, testing, dan implement*. Sedangkan pada tahap pembuatan prototype menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Pada tahap *testing* menggunakan kuesioner yang dihitung dengan skala likert dan wawancara didapatkan hasil sangat setuju bahwa video animasi dalam aplikasi dapat membantu pembelajaran TIK.

Kata Kunci: Animasi 2D, MDLC, Teknologi, Komputer, Media Pembelajaran

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
<i>Abstrak</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II	Error! Bookmark not defined.
2.1 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2 Adobe Photoshop.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Metode Pengembangan Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.4 <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
2.5 Internet.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 Skala Likert	Error! Bookmark not defined.
2.7 Video.....	Error! Bookmark not defined.
2.8 Animasi 2D.....	Error! Bookmark not defined.
2.9 Penelitian Sejenis	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
3.1 Rancangan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Tahapan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

3.4 Model/Framework yang Digunakan	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
4.1 Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
4.2 Perancangan dan Pengembangan Aset 2D	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Naskah	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Referensi	Error! Bookmark not defined.
4.2.4 <i>Material Collecting</i>	Error! Bookmark not defined.
4.3 Realisasi Pembuatan Aset dan Animasi 2D	Error! Bookmark not defined.
4.3.1 Pembuatan Aset 2D	Error! Bookmark not defined.
4.3.2 Pembuatan Audio Animasi	Error! Bookmark not defined.
4.3.3 Pembuatan Animasi	Error! Bookmark not defined.
4.4 Pengujian	Error! Bookmark not defined.
4.4.1 Deskripsi Pengujian	Error! Bookmark not defined.
4.4.2 Prosedur Pengujian	Error! Bookmark not defined.
4.4.3 Data Pengujian	Error! Bookmark not defined.
4.4.4 Analisis Data / Evaluasi Pengujian	Error! Bookmark not defined.
4.5 Distribusi	Error! Bookmark not defined.
Bab V	61
5.1 Simpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Multimedia Development of Cycle	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Membuat Keyboard.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Pembagian <i>Layer</i> Keyboard.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Menggambar monitor.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Menggambar Aset <i>Socket</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Pembuatan <i>Audio</i> Animasi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Kumpulan <i>Project</i> di Adobe Illustrator.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 <i>Layouting</i> Aset Sesuai <i>frame</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Tampilan Duik Angela.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 <i>Rigging</i> Pada Jari Tangan.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.11 <i>Tweening</i> Pada Jari.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 Tampilan <i>Compositing</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 Tampilan <i>Rendering</i>	Error! Bookmark not defined.





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Wawancara Guru	Error! Bookmark not defined.
Table 3.2 Define Permasalahan	Error! Bookmark not defined.
Table 3.3 Ideate Solusi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 <i>User Requirement</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Naskah	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Referensi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 <i>Material Collecting</i> Perangkat Komputer.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 <i>Material Collecting Aset</i> Pendukung.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 <i>Material Collecting</i> Latar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 <i>Material Collecting</i> Audio.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.10 Tabel Kuesioner Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.11 Tabel Kuesioner Peserta didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.12 Tabel Kuesioner Ahli.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.13 Tabel Hasil <i>Aplha Testing</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.14 Tabel Hasil Beta Testing Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.15 Tabel Hasil Beta Testing Anak.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.16 Tabel Hasil <i>Beta Testing</i> Ahli.....	Error! Bookmark not defined.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	65
Lampiran 2 Naskah.....	66
Lampiran 3 Storyboard Animasi.....	67
Lampiran 4 Hasil Kuisisioner Guru.....	71
Lampiran 5 Hasil Kuisisioner Murid.....	74
Lampiran 6 Kuisisioner Ahli.....	77
Lampiran 7 Resume Ahli.....	79
Lampiran 8 Dokumentasi Wawancara.....	81
Lampiran 9 Dokumentasi Beta Testing Guru.....	88





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran. (Jaki, A., Dian, Y., 2020)

Media video bertujuan untuk menarik minat belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan agar siswa dapat membayangkan secara langsung materi yang disampaikan. Menurut Media berfungsi sebagai alat penyampaian pesan dari pemberi kepada penerima pesan, media biasanya berupa benda fisik yang didesain secara khusus maupun digunakan apa adanya dengan tujuan menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Maka dari itu, pemilihan media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak jenisnya tinggal menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut. (Putu Wisnu Ekaputra, I Gede Partha Sindu, P Wayan Arta Suyasa, 2021)

Animasi 2 Dimensi merupakan jenis animasi dalam bentuk dua dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan, yang artinya pembuatan beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat seperti nyata. Animasi 2D dibuat oleh animator untuk menghibur penonton, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa (Defar, 2019). Beberapa manfaat yang bisa dirasakan dapat memberi banyak pelajaran baru, menginspirasi dan memotivasi.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan pada media pembelajaran cetak yang ada hanya menampilkan objek-objek perangkat pada komputer seperti *mouse, keyboard, monitor* yang digambarkan secara 2D pada kertas. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru (TIK) yang dilakukan di SD Negeri 2 Pisangan, dalam melakukan proses pembelajaran mereka hanya menampilkan objek-objek perangkat komputer hanya melewati buku atau lembar kerja siswa (LKS) dalam penyampaian materi, penggunaan power point juga dilakukan agar mendapatkan inovasi baru dalam penyampaian materi, namun tetap saja hanya menggunakan gambar-gambar perangkat komputer yang ada di dalam power point tersebut. Hal tersebut tidaklah cukup dalam penyampaian materi pembelajaran yang diinginkan, sehingga guru (TIK) memerlukan tambahan media pembelajaran untuk media penyampaian kepada siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, melakukan perubahan/inovasi baru pada media pembelajaran berbasis cetak dapat dilakukan dengan cara menggunakan animasi video. Media video bertujuan untuk menarik minat belajar siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Menurut Media berfungsi sebagai alat penyampaian pesan dari pemberi kepada penerima pesan, media biasanya berupa benda fisik yang didesain secara khusus maupun digunakan apa adanya dengan tujuan menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Maka dari itu, pemilihan media dalam proses belajar mengajar memiliki banyak jenisnya tinggal menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut. Beragam jenis media yang ada tersebut mengalami perkembangan yang pesat terutama dari segi penyajian yang semakin hari semakin inovatif

Berdasarkan permasalahan di atas, diberikan alternatif solusi dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi 2 dimensi untuk melengkapi keterbatasan pada media pembelajaran cetak khususnya pada materi pengenalan perangkat komputer untuk kelas 4 Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini akan terdiri dari media pembelajaran berupa video animasi pengenalan perangkat komputer dan tutorial untuk menyalakan komputer. Hal



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

tersebut mendasari penulis memilih topik dalam penelitian ini yang berjudul “Rancang Bangun Video Animasi 2 Dimensi Sebagai Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Untuk Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang diuraikan, maka permasalahan yang dapat dijadikan fokus dalam penulisan skripsi ini adalah bagaimana proses pembuatan video animasi 2 dimensi pengenalan perangkat keras pada komputer untuk sekolah dasar dalam membantu pembelajaran TIK.

1.3 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah yang digunakan untuk menghindari penyimpangan dari judul dan tujuan adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang ditampilkan berupa video 2 dimensi.
- b. Aset gambar yang digunakan berasal dari internet dan buatan sendiri.
- c. Cakupan Materi yang digunakan adalah perangkat komputer seperti, mouse, keyboard, dan monitor.
- d. Software yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah Adobe Photoshop, Adobe Premiere dan Adobe After Effect.
- e. Target pengguna aplikasi ini adalah siswa Sekolah Dasar (SD) kelas 4

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat video animasi 2 dimensi pengenalan perangkat komputer sebagai media pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk sekolah dasar.

Adapun manfaat skripsi ini adalah:

- a. Memudahkan guru memberikan materi untuk mengajar pengenalan perangkat komputer.
- b. Mengetahui macam – macam perangkat komputer kepada peserta didik.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah kerangka dalam penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan penejelasan mengenai latar belakang pembuatan media pembelajaran pengenalan perangkat komputer untuk sekolah dasar, Batasan masalah membahas hal-hal apa saja yang akan dilakukan dalam pembuatan video animasi 2 dimensi pengenalan perangkat komputer dan batasan-batasan pembuatan sehingga pembahasan tidak terlalu meluas, tujuan dan manfaat dari pembuatan animasi pengenalan perangkat komputer, serta yang terakhir terdapat sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisikan penjelasan mengenai landasan teori atau kajian ilmu yang berhubungan dengan berbagai pokok pikiran topik penyusunan skripsi ini yang relevan dari sumber yang valid.

3. BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI ATAU RANCANG BANGUN

Bab III berisikan pejelasan mengenai rancangan penelitian yang akan dilakukan dengan menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, menjelaskan mengenai tahapan penelitian yang dilakukan dengan metode MDLC (*Multimedia Development Live Cycle*), teknik pegumpulan data dengan wawancara, studi literature dan kuesioner yang dianalisis.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab IV berisikan pembahasan mengenai pengujian media pembelajaran yang telah dirancang, deskripsi pengujian aplikasi, prosedur pengujian dan evaluasi hasil data penelitian.

5. BAB V PENUTUP

Bab V berisikan penjelasan hasil akhir dari penelitian berupa kesimpulan dan saran untuk penelitian berikutnya.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Bab V PENUTUP

5.1 Simpulan

Bedasarkan hasil dari perancangan animasi 2D pengenalan perangkat komputer dan tutorial menyalakan komputer yang bertujuan sebagai media pembelajaran, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini peneliti berhasil membuat aset dan melakukan penganimasian pada perangkat komputer dan objek pendukung lainnya.
2. Materi berisi beberapa komponen perangkat komputer seperti mouse keyboard dan monitor.
3. Berdasarkan hasil pengujian *beta testing* oleh peserta didik didapatkan hasil sebesar 84,19 %. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik dapat memahami materi pembelajaran pengenalan perangkat komputer yang ada dalam video animasi.
4. Berdasarkan Hasil pengujian *beta testing* oleh peserta didik melalui pre test dan post test, terdapat kenaikan sebesar 33,71% nilai yang didapat peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa dapat memotivasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran
5. Berdasarkan hasil pengujian *beta testing* oleh ahli didapatkan hasil dari tampilan animasi, aset, *rigging*, *audio*, prinsip animasi sudah sesuai dengan kriteria siswa sekolah dasar kelas 4.
6. Berdasarkan hasil pengujian *beta testing* oleh guru dapat dianalisis bahwa hasil dari tampilan aplikasi, menggunakan aplikasi, animasi pengenalan perangkat komputer, tutorial menyalakan komputer, sudah sesuai dengan materi yang diajarkan,



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran dan masukan yang dapat membuat perbaikan dan pengembangan kedepannya. Saran dan masukan tersebut berupa mengembangkan kembali materi yang ada dalam animasi yaitu menambahkan beberapa perangkat komputer sehingga tidak hanya menjelaskan fungsi dari keyboard, mouse dan monitor saja dan mencari *background music* yang tidak terlalu ceria agar sesuai dengan materi yang di berikan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Hadi, M., Kusuma, I., Gede, I., Sindu, P., Nengah, I., & Mertayasa, E. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Pada Materi Catur Marga Yoga Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Kalibukbuk. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(3), 313–323.
- Jurnal, E. L., & Sains, P.-I. (2021). *Animasi 2D (Motion Graphic) Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Etika Profesi*. 3(1), 2527–6336.
- Lestari, S. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling *م ل ع ي م ل ا م ن س ن ل ل ق ل أ ق ل أ م ل ع م ة م ب م ل ع ي ل ل أ م ل ع م ة م*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maiti, & Bidinger. (1981). Efektivitas Video Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Masripah, S., Ramayanti, L., Informatika, B. S., Bina, U., Informatika, S., & Testing, B. (2020). Penerapan Pengujian Alpha Dan Beta Pada Aplikasi. *Swabumi*, 8(1), 100–105.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>
- Muzaky, & Yoyon Arie Budi. (2022). Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Matematika Kelas 4 Di Sdn 3 Sumberagung. *Jikom: Jurnal Informatika Dan Komputer*, 9(1), 52–71. <https://doi.org/10.55794/jikom.v9i1.37>
- Nasution, N., Darmayunata, Y., & Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Augmented Reality. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6462–6468. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3408>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pratama, J., & Vebrianto, R. (2022). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Kimia Berbentuk Animasi 2D Di SMA Kartini Batam Menggunakan Metode MDLC. *Prosiding National Conference for*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Community Service Project (NaCosPro), 4(1).
<http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>

- Rahmadi, K. (2020). *Program studi teknik informatika jurusan teknik informatika dan komputer politeknik negeri jakarta 2020*. 1–151.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Sasmita, R. S. (2020). Research & Learning in Primary Education Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1, 1–5.
- Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019). Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Penyakit DBD. *Rekam*, 15(2), 153–166. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330>
- Syahroni, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan pada Kelas 3 SD. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(3), 262–271. <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i3.2237>
- Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di Sma Negeri 1 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 111. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31391>
- Widana, I. W. (2017). Higher Order Thinking Skills Assessment (Hots). *JISAE: Journal of Indonesian Student Assessment and Evaluation*, 3(1), 32–44. <https://doi.org/10.21009/jisae.v3i1.4859>
- Yanto, A., Purnamasari, A. I., Dana, R. D., Suprapti, T., & Rohmat, C. L. (n.d.). *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer Peningkatan Pemahaman Matematika Dasar Materi Bilangan Cacah Melalui Game Edukasi 2D Menggunakan Metode MDLC*. <http://jurnal.kopertipindonesia.or.id/>

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milli

Hak Cipta



eri Jakarta

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Rizqi Akbari Syakur

Anak kedua dari dua bersaudara yang lahir di Tangerang, 29 April 2001. Bertempat tinggal di Jl. Lurah Disah Legoso No.56 Tangerang Selatan. Lulus dari SD Islam Ruhama pada tahun 2013, SMPN 2 Tangerang Selatan pada tahun 2016, dan SMAN 8 Tangerang Selatan pada tahun 2019. Menjadi Mahasiswa Program Sarjana Teknik Terapan Politeknik Negeri Jakarta, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2019.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER DAN TUTORIAL MENYALAKAN KOMPUTER

Scene 1

Haiiii teman teman semua, kenalin nama aku syakur, hari ini aku akan memberikan materi tentang komponen komputer dengan animasi loh, yukkk kita lihatt

Scene 2

Yang pertama ada mouse, selain untuk menggerakkan kursor, mouse juga berfungsi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan, melakukan scrolling pada layar, melakukan perintah yang tidak tersedia menu shortcut, dan berfungsi sebagai tombol enter untuk eksekusi perintah.

Scene 3

Selanjutnya ada monitor, monitor merupakan salah satu perangkat keras dari komputer yang digunakan untuk menampilkan data komputer secara visual. Kalau gaada monitor, kita akan kesulitan mengoperasikan sebuah perangkat komputer karena tidak dapat melihat secara grafis atau visual program-program yang ada dalam perangkat tersebut

Scene 4

Lalu ada keyboard, keyboard merupakan perangkat keras pada komputer atau laptop yang berfungsi sebagai alat untuk input data berupa huruf, angka, dan simbol. Kalau gaada keyboard kita tidak bisa menginput huruf atau angka

Scene 5

Yang terakhir ada cara menyalakan komputer dengan baik,

Pertama, ada kabel power yang berguna menyambungkan komputer ke sumber listrik

Kedua, ada tombol power yang berguna untuk menyalakan perangkat Komputer

Scene 6

Selanjutnya ada langkah langkah menghidupkan komputer



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pertama sambungkan kabel power ke sumber listrik

Scene 7

Selanjutnya tekan tombol power pada monitor sampai menyala

Scene 8

Selanjutnya kamu tekan tombol power pada cpu sampai menyala

Scene 9

Yang terakhir adalah tunggu sampai muncul layar windows desktop, selesai deh

Scene 10

Berikut adalah materi pengenalan komponen komputer dan tutorial menyalakan komputer dengan baik dan benar, terima kasih dan sampai jumpa lagi babayyy



Lampiran 3 *Storyboard* Animasi

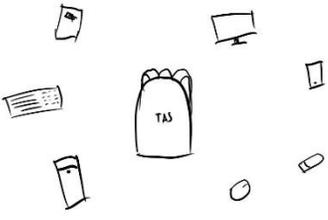
Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



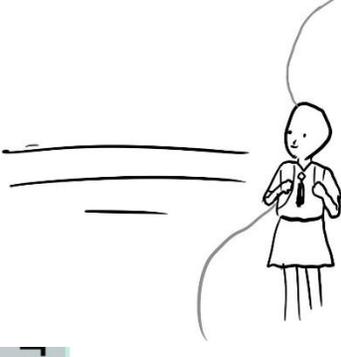
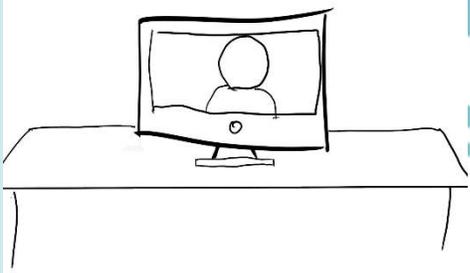
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

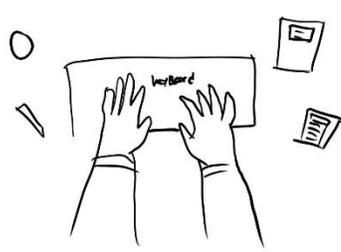
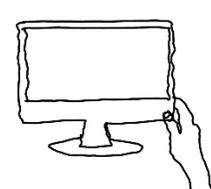
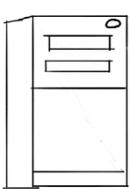
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	<p align="center">Splash Screen</p> <p>Deskripsi: Halaman utama membuka aplikasi.</p> <p>Aset: Gambar (.jpg).</p> <p>Sound :</p>	
	<p align="center">Main Menu</p> <p>Deskripsi: Halaman menu aplikasi.</p> <p>Aset: Button materi, button kuis, button panduan, button informasi, dan button keluar.</p> <p>Sound:</p>	
	<p align="center">Scene: 1</p>	<p align="center">Durasi 5'</p>
	<p>Deskripsi: Opening pembukaan animasi pengenalan perangkat komputer</p> <p>Aset: Gambar .jpg/.png</p> <p>Sound: suara backsound</p>	
	<p align="center">Scene: 2</p>	<p align="center">Durasi 5'</p>

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	<p>Deskripsi: Scene menunjukkan Materi yang akan di tampilkan</p> <p>Aset: Gambar .jpg/.png</p> <p>Sound: suara backsound</p>	
	<p>Scene: 1</p>	<p>Durasi: 10'</p>
	<p>Scene: 2</p>	<p>Durasi: 10'</p>
	<p>Scene: 3</p>	<p>Durasi: 10'</p>
	<p>Scene: 4</p>	<p>Durasi: 10'</p>

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	<p>Deskripsi: Menjelaskan fungsi dari keyboard dan cara menggunakannya</p> <p>Aset: Gambar .jpg/.png</p> <p>Sound: Dubbing Suasana kelas</p>
	<p>Deskripsi: Menjelaskan Tutorial menyalakan komputer dan Memasukan kabel power ke stopkontak</p> <p>Aset: Gambar .jpg/.png</p> <p>Sound: Dubbing Suasana kelas</p>
<p>Peringatan</p> 	<p>Deskripsi: Menekan tombol power pada monitor</p> <p>Aset: Gambar .jpg/.png</p> <p>Sound: Dubbing Suasana kelas</p>
<p>Pendekatan</p> 	<p>Deskripsi: menekan tombol power</p> <p>Aset: Gambar .jpg/.png</p> <p>Sound: Dubbing Suasana kelas</p>

		<p>Deskripsi: Menunggu sampai komputer menyala</p> <p>Aset: Gambar .jpg/.png</p> <p>Sound: Dubbing, suasana kelas</p>
---	---	--

Lampiran 4 Hasil Wawancara Guru

Narasumber	Bapak Arif Guru TIK SDN 02 Pisangan	
Tanggal	20 Juli 2023	
Lokasi Wawancara	Melalui pertemuan offline dan pengisian melalui Google form	
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?	Tampilan Aplikasi sudah menarik
2	Apakah aplikasi mudah digunakan?	Mudah, tapi harus belajar lagi untuk menggunakan AR nya
3	Apakah aplikasi membantu dalam pembelajaran pengenalan perangkat komputer?	Cukup membantu
4	Apakah aplikasi dapat diterapkan dalam pengenalan perangkat komputer?	Dapat diterapkan
5	Apakah petunjuk aplikasi mudah dipahami?	Iyaa mudah dipahami
6	Apakah aset 2D yang dibuat sudah sesuai?	Aset yang dibuat sudah sesuai
7	Apakah video animasi pengenalan perangkat	Iya sudah menarik

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	komputer dan tutorial menyalakan komputer yang ditampilkan sudah menarik?	
8	Apakah materi pengenalan perangkat komputer sudah sesuai?	Materi yang dibuat sudah sesuai
9	Apakah materi tutorial menyalakan komputer sudah sesuai?	Sudah sesuai
10	Apakah adanya aplikasi ini dapat meningkatkan focus anak dalam pembelajaran pengenalan perangkat komputer?	Sedikit meningkatkan fokus anak
11	Apakah peserta didik terlihat antusias dengan metode pembelajaran melalui aplikasi?	Cukup antusias walau tidak semua
12	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?	Tampilan Aplikasi sudah menarik

Narasumber	Ibu Epi	
	Guru TIK SDN 02 Pisangan	
Tanggal	20 Juli 2023	
Latar Wawancara	Melalui pertemuan offline dan pengisian melalui Google form	
No	Pertanyaan	Jawaban

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?	Sudah Menarik untuk tampilan aplikasinya
2	Apakah aplikasi mudah digunakan?	Mudah, tapi harus belajar lagi untuk menggunakan aplikasinya
3	Apakah aplikasi membantu dalam pembelajaran pengenalan perangkat komputer?	Membantu karena menjadi ada inovasi baru
4	Apakah aplikasi dapat diterapkan dalam pengenalan perangkat komputer?	Dapat diterapkan
5	Apakah petunjuk aplikasi mudah dipahami?	Mudah di pahami
6	Apakah aset 2D yang dibuat sudah sesuai?	Sudah sesuai walau masih ada yang kurang sedikit
7	Apakah video animasi pengenalan perangkat computer dan tutorial menyalakan komputer yang ditampilkan sudah menarik?	Sudah menarik
8	Apakah materi pengenalan perangkat komputer sudah sesuai?	Sudah sesuai
9	Apakah materi tutorial menyalakan komputer sudah sesuai?	Sudah sesuai
10	Apakah adanya aplikasi ini dapat meningkatkan focus anak dalam pembelajaran pengenalan perangkat komputer?	Meningkatkan mungkin karena masih baru

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

11	Apakah peserta didik terlihat antusias dengan metode pembelajaran melalui aplikasi?	Ada beberapa yang antusias ada juga yang tidak
12	Apakah tampilan aplikasi sudah menarik?	Sudah Menarik untuk tampilan aplikasinya

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Hasil Kuisisioner Murid

Formulir kuisioner dengan dua bagian input:

- Bagian pertama: "Nama Panggilan *" dengan input "Abia Amara".
- Bagian kedua: "Usia *" dengan pilihan radio untuk angka 8, 9 (yang terpilih), dan 10.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penerbitan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah materi yang disampaikan sudah sesuai? *

- 1
 2
 3
 4

Apakah kalian terbantu oleh Animasi 2D dalam pelajaran pengenalan perangkat komputer? *

- 1
 2
 3
 4

Apakah Animasi yang ditampilkan sudah cukup jelas? *

- 1
 2
 3
 4

Apakah teks yang ada dalam animasi mudah dibaca? *

- 1
 2
 3
 4



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Apakah kalian ingin menggunakan animasi untuk materi selanjutnya? *

- 1
 2
 3
 4

Apakah mascot yang ada dalam animasi sudah menarik? *

- 1
 2
 3
 4

Apakah Animasi yang dibuat sudah menarik? *

- 1
 2
 3
 4

Dikarenakan adanya persentase sebesar 67,18% pada pertanyaan “apakah maskot sudah menarik?”. Peneliti menanyakan ke 3 orang peserta didik untuk mencari tahu kenapa maskot yang dibuat ada yang menjawab tidak menarik. Oleh karena itu didapatkan hasil jawaban peserta didik tentang maskot yang telah dibuat sebagai berikut



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

1. Maskot hanya muncul di bagian awal dan akhir saja, oleh karena itu beberapa peserta didik hanya dapat melihat pada bagian awal dan akhir saja.
2. Bentuk maskot yang kurang menarik, karena warna dan bentuknya kurang menarik perhatian

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 6 Wawancara Ahli

Narasumber	Sri Cahyoning Saputro Animator PT Graha Karya Informasi	
Tanggal	23 Juli 2023	
Latar Wawancara	Melalui pertemuan offline dan pengisian melalui Google form	
No	Pertanyaan	Jawaban
1	Aset 2D yang ditampilkan sudah menarik	Ya, aset yang ditampilkan sudah cukup menarik



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

2	Perangkat komputer yang muncul sudah sesuai dengan umur anak 9 – 10 tahun	Ya, Sudah
3	Pewarnaan perangkat komputer dan objek 2D lainnya sudah sesuai dengan keadaan asli?	Ya sudah dalam keadaan asli, tapi di cpu warnanya masih terlalu terang, mungkin lebih di gelapin sedikit
4	Gerakan tangan yang ada sudah baik?	Gerakan tangan sudah baik
5	Pergerakan objek lain seperti orang yang berada dalam komputer sudah baik?	Ya, Pergerakan objek lain sudah baik
6	Pergerakan bibir mascot saat berbicara sudah sesuai dengan suara dubbing?	Pergerakan bibir sudah sesuai, namun dikembangkan lagi agar bisa lebih sempurna lagi
7	Suara dubbing sudah menarik dan jelas?	Ya, suara dubbing sudah jelas, mungkin lebih baik lagi kalau memakai suara cewe
8	Pergerakan animasi sudah sesuai dengan prinsip animasi?	Pergerakan animasi sudah sesuai, namun dikembangkan lagi agar semua prinsip animasi bisa ada semua
9	Penggunaan backsound music menambah daya tarik video?	Ya backsound music menambah daya tarik
10	Penggunaan sound effect sudah sesuai dengan adegan yang terjadi?	Ya, sudah
11	Kualitas audio keseluruhan sudah terdengar jelas dan baik?	Ya sudah

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

12	Video animasi sudah sesuai dengan tontonan anak 9 sampai dengan 10 tahun?	Ya, sudah
----	---	-----------



Lampiran 7 Resume Ahli



Sri Cahyoning Saputro

Photo - Video - Image Editor

About

Hallo my name is Sri Cahyoning Saputro, I'm 24 years old. I've a lot of experience in multimedia such as photo & video editing and graphic design. I am very interested in Content Creator, Digital Imaging, and Artificial Intelligence.

Education

- 2016 - 2020** Bachelor of Information Technology
Dinamika Bangsa University | GPA 3,94
- 2013 - 2016** Computer and Network Engineering
SMKS Yadika Jambi

Certificate

- Microsoft Technology Associate
- TOEFL : 540
- Intro Digital Marketing from RevouU

Skills

Technical Skills

- Photo & Videography
- Streaming & Broadcast
- Graphic Design
- Mastering Microsoft Office
- Troubleshooting PC

Multimedia Applications

- Photoshop
- Corel Draw
- After Effects
- Premiere Pro
- OBS Studio

Programming Apps

- Android Studio
- Unity 3D
- Visual Studio c#
- Web [Laravel]

PHONE
+62 877 - 7491 - 7961

EMAIL
freelancecahyo@gmail.com

AREA
Jambi City, Jambi

Work Experience

Digital Marketing Jan 2022 - Present

PT Craha Karya Informasi

Fulltime - Jobdesk : Content Creator - Photography - Videography - Graphic Design - Social Media Specialist

Photo & Videography May 2020 - Dec 2021

Studio Cinema Production

Full time - Jobdesk : Wedding Photo & Videography - Graphic Design - Photo & Video Editing

Graphic Designer Jun 2018 - Feb 2021

PT Ridikc Industri Indonesia

Freelance - Jobdesk : Graphic Designer - UI/UX Designer

Project Experience

To see my videography portfolio visit my youtube channel
www.youtube.com/@alphagenic

- 2018 - Designing an Android-Based Music Quiz Lyrics Game Using Android Studio
- 2019 - Designing an Android-based Rhythm Music Game Using Unity 3D

Organization Experience

2017
Indonesian Robot Contest Participants, 22 - 24 May 2017
at Sriwijaya University

2016
Indonesian Robot Contest Participants, 26 - 28 April 2018
at Riau University

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN 02 Pisangan
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Kelas / Semester : IV (Empat) / 1 (Satu)
Pertemuan : 1 (Satu)
Alokasi Waktu : 2 X 35 Menit
Standar Kompetensi : 1. Pengenalan komputer Dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi

I. Kompetensi Dasar

1.1 Memahami perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

II. Indikator Pencapaian Kompetensi Pembelajaran

- 1.1 Memahami cara menghidupkan dan mematikan komputer secara prosedur (menunjukkan tombol power CPU dan monitor)
- 1.2 Menjelaskan definisi komputer.
- 1.3 Mengetahui yang termasuk perangkat keras komputer (hardware) serta fungsinya
- 1.4 Mengetahui yang termasuk perangkat lunak (software) dan fungsinya
- 1.5 Menjelaskan perangkat manusia (brainware) dan fungsinya

III. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat memahami cara menghidupkan dan mematikan komputer secara prosedur (menunjukkan tombol power CPU dan monitor)
- Siswa dapat menjelaskan definisi komputer.
- Siswa dapat mengetahui perangkat keras komputer (hardware) serta fungsinya.
- Siswa dapat mengetahui perangkat lunak (software) dan fungsinya
- Menjelaskan perangkat manusia (brainware) dan fungsinya.

Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Nilai Karakter Siswa

Disiplin (Discipline), Tekun (diligence), Tanggung jawab (responsibility), Ketelitian (carefulness)

V. Materi Ajar (Materi Pokok)

Pengenalan elemen - elemen pendukung Teknologi Informasi dan komunikasi dan fungsinya.

VI. Metode Pembelajaran

- Demonstrasi
- Praktek
- Pemberian Tugas

VII. Langkah – Langkah Pembelajaran

A. Pendahuluan (Waktu 15 Menit)

Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Mengucapkan salam dan menanyakan kabar • Siswa dibariskan dan beroda • Mengecek kehadiran siswa • Motivasi (memotivasi siswa agar terus semangat dalam belajar dan apersepsi) • Mendemonstrasikan materi inti yang akan dilakukan/dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Disiplin • Tekun • Percaya Diri

B. Kegiatan Inti (Waktu 45 Menit)

Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

<ul style="list-style-type: none"> • Guru menerangkan pentingnya belajar teknologi informasi dan komunikasi. • Guru bercerita tentang orang - orang yang sukses lewat teknologi informasi dan teknologi • Guru menerangkan sejarah komputer • Guru menerangkan fungsi dari Teknologi Informasi dan Komunikasi • Guru meminta siswa menyebutkan perangkat informasi yang ada disekitar sekolah, rumah dan fungsinya. • Guru menyebutkan perangkat - perangkat Komputer. • Siswa satu persatu diminta menyebutkan perangkat - perangkat komputer yang sudah disebutkan guru. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Disiplin • Tekun • Percaya Diri
---	---

C. Penutup (Waktu 10 Menit)

Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menertibkan siswa kembali • Guru menjelaskan kembali materi yang telah disampaikan • Berdoda dan memberi salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Disiplin • Ketelitian

VIII Alat/Bahan/Sumber Belajar:



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Laptop
- Infocus
- Slide PPT

No	Indikator	Teknik	Bentuk	Instrumen
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal perangkat teknologi informasi dan komunikasi seperti, Faxmile, telepon, hand phone, komputer, audio visual dan internet • Mendeskripsikan pengaruh positif dan negative penggunaan teknologi informasi dan komunikasi • Memahami fungsi dari penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan komunikasi 	<p>Non</p> <p>Tes</p>	<p>Soal</p> <p>Lisan</p>	<p>Perangkat komputer terdiri ada berapa bagian</p> <p>Sebutkan perangkat informasi dan komunikasi disekitar sekolah dan rumah</p> <p>Sebutkan beberapa perangkat komputer</p>

Kriteria Penilaian

- **Produk (Hasil Diskusi)**

No	Aspek	Kriteria	Skor
	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep 	<ul style="list-style-type: none"> • Semua Benar • Sebagian besar benar • Sebagian kecil benar • Semua salah 	<p>4</p> <p>3</p> <p>2</p> <p>1</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

• Performasi

No	Aspek	Kriteria	Skor
1	Pengetahuan	Pengetahuan	4
		Kadang – kadang	2
2	Praktek	Pengetahuan	1
		Tidak Pengetahuan	4
		Aktif Praktek	2
3	Sikap	Kadang – kadang aktif	1
		Tidak aktif	4
		Sikap	2
		Kadang – kadang sikap	1
		Tidak sikap	

Mengetahui

Kepala Sekolah SDN 02 Pisangan

Asikin S.Pd

Tangerang Selatan, 20 Juli 2023

Guru Mata Pelajaran TIK

Arief Putera Wibowo S.Pd

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 9 Dokumentasi Wawancara





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Pertanyaan Wawancara Penelitian

1. Se jauh mana perkembangan teknologi membantu guru dalam proses pengajaran di kelas?
2. Apa problem mendasar yang masih dihadapi guru-guru di sd ini berkaitan dengan penerapan atau pengaplikasian teknologi pendidikan dalam proses pembelajaran?
3. Metode apa yang digunakan dalam proses penyampaian materi?
4. Apakah siswa di sd ini diperbolehkan menggunakan hp saat proses KBM?
5. Apakah sekolah menyediakan fasilitas teknologi informasi untuk pembelajaran?

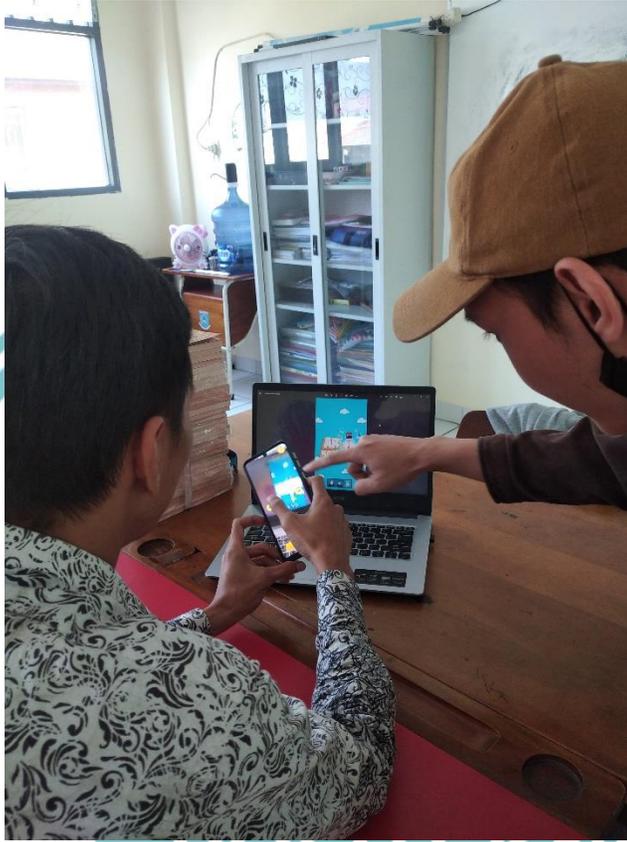
Jawaban

1. Sangat membantu, terutama dalam penyampaian materi, tapi ada kendala dalam teknologinya, mungkin teknologi yang dipakai masih terbatas seperti penggunaan power point dan youtube (Pak Atip)
Sama juga seperti yang dibilang sama pak atip, namun penggunaan teknologinya juga di batasi karena siswa kan belum boleh sepenuhnya menggunakan handphone sebagai sarana media pendukung, jadi masih kami batasi dalam penggunaannya
2. Cara penyampaiannya kan beda, jadinya harus lebih mengubah kata2 yang lebih di mengerti oleh siswa
Alatnya mungkin yaa, karena memang masih terbatas dalam pengoprasian alat jika menggunakan alat diluar dari ppt
3. Pake buku lks, power point, dan yaa masih menjelaskan seperti biasa
4. Tentunya tidak boleh, namun jika memang dalam melakukan proses pembelajarannya membutuhkan hp, yaa maka akan kami izinkan dalam menguakannya, namun harus tetap diperhatikan agar tidak kemana mana buka aplikasinya
5. Fasilitas teknologi mungkin hanya komputer saja, itu dipakai jika dalam kbm harus menggunakan praktek

1. Apakah guru memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi?
3. Seberapa sering guru memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran?
4. Apa saia manfaat dari penggunaan teknologi informasi sebagai sumber belajar bagi guru?

Jawaban

1. Belum, karena lebih sering memakai lks dan ppt dalam melakukan penyampaian materi
2. Memanfaatkan teknologi informasi yaa belum ada si mas, jadinya memang untuk penyampaian memakai teknologi masih sanagat kurang, nah mangkannya saat kai dengar dari bapak, mas mau datang kesini kami berharap memang bisa menambah teknologi dalam proses pembelairan ini si mas, karena kami juga kan lebih sering menggunakan ppt dalam penyampainya
3. Jarang jarang si mas, karna memang dari keterbatasan teknologinya jadinya yaa pake baru pake lks aia untuk penyampainya materinya
4. Banyak si mas seharusnya, karna dapat mempermudah dalam proses pembelajaran juga, kan msh jarang juga pake teknologi keciali power point aia.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

