

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN SISTEM TATA SURYA
BAGI SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR / SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang Sarjana (S1)



Oleh

Muhammad Raihan Al-Faridzi

20211810005

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KUNINGAN
2025**

LEMBAR PENGESAHAN BIMBINGAN

Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan
Sistem Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

Disusun Oleh

Muhammad Raihan Al-Faridzi

20211810005

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Naskah Skripsi ini telah dibimbingkan kepada para pembimbing sesuai dengan
SK bimbingan Skripsi/Tugas Akhir di Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jenjang S1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui
pada :

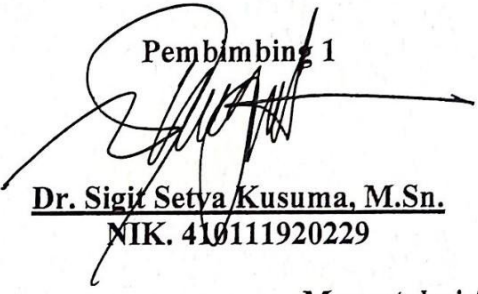
Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Selasa

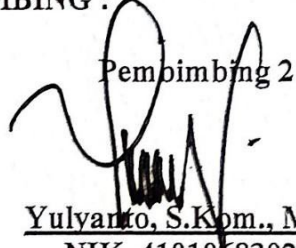
Tanggal Bulan Tahun : 08 Juli 2025

DOSEN PEMBIMBING :

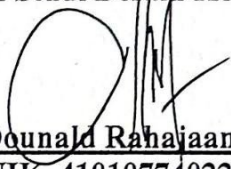
Pembimbing 1


Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn.
NIK. 410111920229

Pembimbing 2


Yulianto, S.Kom., M.T.I.
NIK. 410106830231

Mengetahui / Mengesahkan :
Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual


Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.
NIK. 410107740228

LEMBAR PENGUJIAN

Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan
Sistem Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

Disusun Oleh

Muhammad Raihan Al-Faridzi

20211810005

Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1

Naskah Skripsi ini telah Diujikan dan Dipertahankan di Depan Dosen Penguji dan
Sidang Skripsi, Program Studi Desain Komunikasi Visual Jenjang S1 Fakultas Ilmu
Komputer Universitas Kuningan dan telah disetujui pada :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer

Hari : Selasa

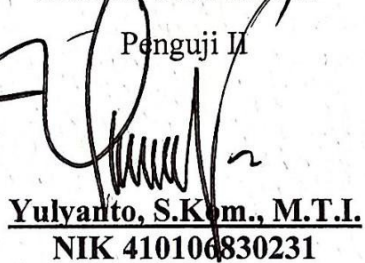
Tanggal : 24 Juni 2025

DOSEN PENGUJI :

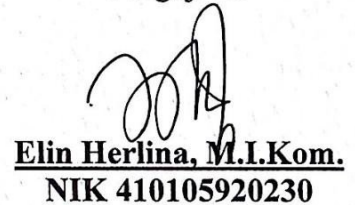
Penguji I


Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn.
NIK 410111920229

Penguji II


Yulyanto, S.Kom., M.T.I.
NIK 410106830231

Penguji III


Elin Herlina, M.I.Kom.
NIK 410105920230

Mengetahui/Mengesahkan


Dekan
Fakultas Ilmu Komputer

Tito Sugiharto, S.Kom., M.Eng.
NIK 41038101348

Kepala Program Studi
Desain Komunikasi Visual S1


Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn.
NIK 410107740228

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Raihan Al-Faridzi

NIM : 20211810005

Tempat, Tanggal lahir : Kuningan, 19 Juni 2003

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Ilmu Komputer

Perguruan Tinggi : Universitas Kuningan

Menyatakan bahwa **Skripsi / Tugas Akhir** dengan judul sebagai berikut :

Judul : Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sistem Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn.

Dosen Pembimbing 2 : Yulyanto, S.kom., M.T.I.

Adalah benar benar **ASLI** dan **BUKAN PLAGIAT** yakni tidak melakukan penjiplakan pada karya tulis ilmiah milik orang lain, kecuali yang dikembangkan dan diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi / Tugas Akhir ini.

Demikian pernyataan ini **SAYA** buat, apabila kemudian hari terbukti **SAYA** melakukan penjiplakan karya orang lain, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Kuningan, 08 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Raihan Al-Faridzi

PERNYATAAN ORIGINALITAS

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Sitem Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas dasar pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau sanksi apa pun yang sesuai dengan peraturan yang berlaku apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi ini.

Kuningan, 08 Juli 2025
Yang membuat pernyataan,



Muhammad Raihan Al-Faridzi

MOTTO

“Success is 99% failure.” (Soichiro Honda)

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

Orang tua saya yang tak henti mendoakan,
Keluarga yang selalu menanyakan kapan lulus,
Dosen pembimbing yang luar biasa sabar,
teman seperjuangan yang tahu rasanya "dikejar deadline tapi tetap rebahan".

Dan untuk semua pihak yang pernah bertanya:

“Kapan Sidang?”

“Kapan Wisuda?”

“Kapan Lulus?”

“Masih Kuliah atau udah kerja?”

Terima kasih, karena pertanyaan kalian adalah reminder alam semesta bahwa saya
harus segera lulus.

Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pengenal Sistem Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

**Muhammad Raihan Al-Faridzi, Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn.,
Yulyanto, S.Kom., M.T.I**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas
Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512

20211810005@uniku.ac.id, yulyanto@uniku.ac.id, sigit.setya@uniku.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar, khususnya materi sistem tata surya, sering kali menjadi tantangan karena visualisasinya yang kompleks dan sulit dibayangkan oleh siswa. Kurangnya penggunaan media visual dalam metode pembelajaran konvensional turut menghambat pemahaman siswa terhadap materi ini. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran berbasis motion graphic yang menarik dan mudah dipahami, khususnya bagi siswa kelas 6 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi literatur. Proses perancangan mengacu pada metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yang meliputi enam tahap: konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Hasil pengujian alpha menunjukkan bahwa media dinilai sangat baik oleh ahli materi (84%) dan baik oleh ahli media (76%). Sedangkan hasil uji beta terhadap 14 siswa kelas 6 SD Negeri 11 Kuningan menunjukkan tingkat persentase sebesar 81,14%, dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa motion graphic dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep sistem tata surya dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Kata Kunci : *media pembelajaran, motion graphic, sistem tata surya, siswa sekolah dasar.*

Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Pembelajaran Pengenal Sistem Tata Surya Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar

**Muhammad Raihan Al-Faridzi, Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn., Yulyanto,
S.Kom., M.T.I**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas
Kuningan
Jl. Pramuka No.67, Purwawinangun, Kec. Kuningan, Kabupaten Kuningan, Jawa
Barat 45512

20211810005@uniku.ac.id, yulyanto@uniku.ac.id, sigit.setya@uniku.ac.id

Abstract

Science education at the elementary school level, particularly the topic of the solar system, often presents challenges due to its complex and abstract visualizations that are difficult for students to grasp. The lack of visual media in conventional teaching methods further hinders students' understanding of this subject. This study aims to design an engaging and easy-to-understand motion graphic-based learning media, specifically targeted at sixth-grade elementary school students. A qualitative research method was employed, with data collected through observation, interviews, and literature studies. The design process followed the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which consists of six stages: concept, design, material collection, production, testing, and distribution. Alpha testing results indicated that the media was rated as very good by subject matter experts (84%) and good by media experts (76%). Meanwhile, beta testing involving 14 sixth-grade students at SD Negeri 11 Kuningan showed a score of 81.14%, categorized as very good. These findings suggest that motion graphics can serve as an effective learning tool to help students better understand the solar system in a more enjoyable and accessible way.

Kata Kunci : *learning media, motion graphics, solar system, elementary students.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi kita Muhammad SAW, kepada para sahabatnya, kepada keluarganya serta kepada kita selaku umatnya yang Insha Allah taat pada ajaran agama dan senantiasa mengamalkannya, Aamiin. Adapun judul skripsi yang peneliti ambil adalah “(PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN SISTEM TATA SURYA BAGI SISWA KELAS 6 SEKOLAH DASAR)” .

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

Dalam proses penyelesaian skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak baik berupa bimbingan, arahan secara tertulis maupun secara lisan sehingga Skripsi dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. H. Dikdik Harjadi, M.Si., selaku Rektor Universitas Kuningan.
2. Bapak Tito Sugiharto, S.Kom, M.Eng. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
3. Bapak Jerry Dounald Rahajaan, M.Sn., selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan.
4. Bapak Dr. Sigit Setya Kusuma, M.Sn., selaku Pembimbing I, yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan perhatian untuk mendampingi peneliti dalam setiap tahap penelitian ini.

5. Bapak Yulyanto S.kom., M.T.I., selaku Pembimbing II, yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan perhatian untuk mendampingi peneliti dalam setiap tahap penelitian ini.
6. Kepada orang tua yang selalu memberikan doa, bimbingan, serta dukungan tanpa henti, baik dalam bentuk materi maupun semangat moral, yang menjadi pilar kekuatan selama proses ini.
7. Semua pihak dari SD Negeri 11 Kuningan, terimakasih telah memberikan kesempatan, waktu, dan informasi kepada peneliti.
8. Lazuardi Rahman, yang telah menyempatkan waktunya menemani peneliti dalam proses pengerjaan tugas akhir skripsi ini.
9. Terima kasih kepada Siti Nurpadila atas dorongan, saran, dan masukan yang sangat berarti dalam proses pengerjaan tugas akhir hingga tahap sidang hasil ini.
10. Terima kasih kepada ahli praktisi Muhammad Khaidar Ilmi, sebagai ahli praktisi di bidang motion graphic, yang telah meluangkan waktunya, untuk kebutuhan penyusunan tugas akhir ini.
11. Kepada rekan-rekan mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2021, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, yang turut berproses belajar bersama berjuang bersama hingga berada di tahap akhir ini.
12. Kepada rekan-rekan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan, yang telah berjuang bersama dalam menghadapi setiap tantangan dan perjalanan akademik hingga tahap akhir ini.
13. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan ini peneliti menyadari bahwa masih terdapat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran untuk perbaikan di masa yang akan datang

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti, tempat/objek penelitian, Institusi dan bagi para pembaca pada umumnya. Atas dukungan dan bantuannya, peneliti mengucapkan banyak terimakasih.

Kuningan, 08 Juli 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Raihan' with a stylized flourish at the end.

Muhammad Raihan Al-faridzi

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGUJIAN

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN ORIGINALITAS

MOTTO DAN PEMBAHASAN

ABSTRAK i

ABSTRACT.....ii

KATA PENGANTAR..... iii

DAFTAR ISI..... vi

DAFTAR GAMBAR..... x

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GRAFIK xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 4

1.3 Rumusan Masalah 4

1.4 Tujuan Perancangan 5

1.5 Batasan Lingkup Perancangan 5

1.6 Manfaat Perancangan 6

1.7 Metode Perancangan 6

1.7.1 Metode Pengumpulan Data..... 7

1.7.2 Metode Analisis Data 7

1.7.3 Metode Penyelesaian Masalah..... 8

1.8 Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Kajian Teori dan Studi Literatur	12
2.1.1 Desain Komunikasi Visual	12
2.1.2 Unsur Desain.....	13
2.1.3 Prinsip Desain	16
2.1.4 Animasi.....	21
2.1.5 Prinsip Animasi.....	22
2.1.6 Motion Graphic.....	27
2.1.7 Media Pembelajaran	29
2.1.8 Sekolah Dasar	30
2.1.9 <i>Taksonomi Bloom</i>	30
2.1.10 Tentang SD Negeri 11 Kuningan	32
2.1.11 Sistem Tata Surya	32
2.1.12 Karakteristik Matahari	33
2.1.13 Karakteristik Planet.....	33
2.1.14 Multimedia Development Life Cycle	38
2.1.15 Tools	39
2.2 Tinjauan Karya	40
2.2.1 Tinjauan Karya 1	40
2.2.2 Tinjauan Karya 2	41
2.2.3 Tinjauan Karya 3	41
2.3 Tinjauan Perancangan Terdahulu	43
2.4 Kerangka Teoretis	45
BAB III ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN	46

3.1 Data dan Objek Perancangan.....	46
3.1.1 Objek Perancangan	46
3.1.2 Data.....	46
3.2 Hasil Analisis Data	52
3.3 Konsep Kreatif	56
3.3.1 Tujuan Kreatif	56
3.3.2 Strategi Kreatif	56
3.4 Konsep Visual	57
3.4.1 Teknik Visual.....	57
3.4.2 Gaya Visual.....	58
3.4.3 Element Visual.....	58
3.4.4 Proses perwujudan	60
3.5 Konsep Media.....	60
3.5.1 Target Perancangan	60
3.5.1 Media Utama.....	60
3.5.2 Media Pendukung	61
3.6 Skema Perancangan.....	64
3.7 Program Kreatif	65
3.7.1 Jadwal Perancangan.....	65
3.7.2 Biaya Perancangan.....	65
BAB IV VISUALISASI HASIL PERANCANGAN.....	66
4.1 Pengolahan Ide	66
4.2 Eksekusi Visual	67
4.3 Penerapan pada Media.....	92
4.3.1 Visualisasi Media Utama	92

4.3.2 Visualisasi Media Penunjang.....	107
BAB V PENUTUP.....	112
5.1 Simpulan.....	112
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114
Lampiran (<i>Appendices</i>).....	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan MDLC.....	9
Gambar 2. 1 Contoh Titik	13
Gambar 2. 2 Jenis-Jenis Garis.....	14
Gambar 2. 3 Contoh bidang geometri dan non geometri	14
Gambar 2. 4 Contoh Texture.....	15
Gambar 2. 5 Warna RGB (kiri) dan Warna CMYK (kanan)	15
Gambar 2. 6 Contoh Kesatuan Unity	16
Gambar 2. 7 Contoh penggunaan proxymity	17
Gambar 2. 8 Contoh penggunaan aligment.....	17
Gambar 2. 9 Contoh pengulangan.....	18
Gambar 2. 10 Contoh penerapak kontras.....	18
Gambar 2. 11 Contoh gambar Simetris.....	19
Gambar 2. 12 Contoh gambar asimetris.....	20
Gambar 2. 13 Contoh gambar penerapan ritme	20
Gambar 2. 14 Contoh emphasis	21
Gambar 2. 15 Contoh Penggunaan Proporsi	21
Gambar 2. 16 Anticipation.....	22
Gambar 2. 17 Squash and Stretch	23
Gambar 2. 18 Staging.....	23
Gambar 2. 19 Straight Ahead and Pose-to-Pose Action	24
Gambar 2. 20 Follow Through and Overlapping Action	25
Gambar 2. 21 Slow in & Slow out	25
Gambar 2. 22 Arc	25
Gambar 2. 23 Secondary Action	26
Gambar 2. 24 Timing and Motion	26
Gambar 2. 25 Overlapping	27

Gambar 2. 26 Solid Drawing	27
Gambar 2. 27 Appeal	27
Gambar 2. 28 Tabel Taksonimi Bloom.....	31
Gambar 2. 29 Matahari	33
Gambar 2. 30 Merkurius	34
Gambar 2. 31 Venus.....	34
Gambar 2. 32 Bumi	35
Gambar 2. 33 Mars.....	36
Gambar 2. 34 Jupiter	36
Gambar 2. 35 Saturnus	37
Gambar 2. 37 Neptunus.....	38
Gambar 2. 38 Tahapan MDLC.....	38
Gambar 2. 39 Logo Software Adobe After Effects.....	39
Gambar 2. 40 Logo Software Adobe Illustrator.....	40
Gambar 2. 41 Scene Motion Graphic.....	40
Gambar 2. 42 Scene Motion Graphic.....	41
Gambar 2. 43 Scene Motion Graphic.....	41
Gambar 3. 1 Wawancara Dengan Kepsek SDN 11.....	47
Gambar 3. 2 Wawancara Dengan Wali Kelas 6 SDN 11.....	47
Gambar 3. 3 Observasi di SDN 11	49
Gambar 3. 4 Karya Motion Graphic	58
Gambar 3. 5 Referensi Ilustrasi Flat Design	58
Gambar 3. 6 Warna-Warna Dasar (Primer, Skunder, Tersier	59
Gambar 3. 7 Font Happy Chicken.....	60
Gambar 3. 8 Referensi Karya Motion Graphic	61
Gambar 3. 9 Referensi Poster.....	62
Gambar 3. 10 Referensi Flipchart	62
Gambar 3. 11 Referensi Sticker	63
Gambar 3. 12 Referensi Sampul Buku.....	63
Gambar 3. 13 Referensi Gantungan Kunci	64

Gambar 4. 1 Referensi Ilustrasi.....	68
Gambar 4. 2 Font Happy Chicken.....	69
Gambar 4. 3 Warna Dasar (Primer, Skunder, Tersier).....	69
Gambar 4. 4 Pembuatan Map Tekstur Ilustrasi Planet Mars	78
Gambar 4. 5 Folder Bahan Ilustrasi	79
Gambar 4. 6 Proses Pembuatan Audio Dubbing di.....	82
Gambar 4. 7 Folder Audio Dubbing	82
Gambar 4. 8 Proses Pencarian Efek suara di (Platfom Youtube)	83
Gambar 4. 9 Folder Efek Suara.....	83
Gambar 4. 10 Proses Membuat New Compositing Scene 1	84
Gambar 4. 11 Proses Pengabungan Matrial Pada Scene 12.....	84
Gambar 4. 12 Proses Penganimasian Position dan Scale Pada Planet Uranus	84
Gambar 4. 13 Proses Pengabungan Visual dan Audio Pada Scene 2	85
Gambar 4. 14 Proses Rendering Media Pembelajaran Motion Graphic	85
Gambar 4. 15 Mock up Visual Motion Graphic	93
Gambar 4. 16 QR Code.....	107
Gambar 4. 17 Poster Infografis Sisitem Tata Surya.....	108
Gambar 4. 18 Flipchart Infografis Sistem Tata Surya	109
Gambar 4. 19 Sampul Buku Tema Tata Surya	110
Gambar 4. 20 Sticker Planet-Planet Sistem Tata Surya.....	110
Gambar 4.21 Mockup Gantungan Kunci Planet Jupiter	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian Terdahulu	43
Tabel 2. 2 Bagan Kerangka Penggunaan Teori.....	45
Tabel 3. 1 Pengelompokan Data Skunder dari Jurnal	50
Tabel 3. 2 Pengelompokan Data Skunder dari Buku	52
Tabel 3. 3 Hasil Analisis Data	53
Tabel 3. 4 Bagan Skema Perancangan	64
Tabel 3. 5 Jadwal Perancangan	65
Tabel 3. 6 Rincian Biaya.....	65
Tabel 4. 1 Storyboard.....	70
Tabel 4. 2 Skema Penyimpanan Folder	78
Tabel 4. 3 Keterangan Matrial Ilustrasi.....	79
Tabel 4. 4 Pertanyaan Kuisioner Ahli Materi	86
Tabel 4. 5 Pertanyaan Kuisioner Ahli Media.....	87
Tabel 4. 6 Lembar Pertanyaan Responden Siswa Sekolah Dasar Kelas 6.....	89
Tabel 4. 7 Skor Presentase Interpretasi	91
Tabel 4.8 Keterangan Setiap Scene Motin Graphic	93

DAFTAR GRAFIK

Diagram 1. 1 Hasil Pengujian Media	130
--	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Keterangan Pembimbing	119
Lampiran 1. 2 Kartu Bimbingan	119
Lampiran 1. 3 Lembar Kartu Mengikuti Seminar SHP	120
Lampiran 1. 4 Lembar Revisi SUP	120
Lampiran 1. 5 Lembar Hasil SHP	121
Lampiran 1. 6 Lembar Revisi SHP	121
Lampiran 1. 7 Submit Jurnal	122
Lampiran 1. 8 Observasi di SD Negeri 11 Kuningan	122
Lampiran 1. 9 Wawancara Dengan Kepsek SDN 11 Kuningan	122
Lampiran 1. 10 Tabel Hasil Wawancara Dengan Kepsek SDN 11 Kuningan....	123
Lampiran 1. 11 Wawancara Dengan Wali kelas 6 SDN 11 Kuningan	124
Lampiran 1. 12 Tabel Hasil Wawancara Dengan Wali Kelas 6 SDN 11 Kuningan	125
Lampiran 1. 13 Buku Paket IPA Kurikulum Merdeka Kelas 6	126
Lampiran 1. 14 Proses Validasi Bersama Ahli Materi.....	127
Lampiran 1. 15 Kuisioner Yang di isi Oleh Ahli Validasi Materi	127
Lampiran 1. 16 Proses Validasi bersama ahli Media	127
Lampiran 1. 17 Poster Webinar Yang di isi Oleh Ahli Media.....	128
Lampiran 1. 18 Kuisioner Gform Yang di isi Oleh Ahli Media	128
Lampiran 1. 19 Proses Ujicoba Beta test ke Siswa Kelas 6 SDN 11 Kuningan .	129
Lampiran 1. 20 Dokumentasi hasil jawaban Kuisioner Siswa Kelas 6 SDN 11 Kuningan	129
Lampiran 1. 21 Tabel Persentase Interpretasi	130
Lampiran 1. 22 Hasil Cek Turnitin	131
Lampiran 1. 23 Lembar Revisi Sidang Skripsi	131