

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi pengumpulan data





PEMERINTAH KABUPATEN SUKOHARJO
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI GUMPANG 01
KECAMATAN KARTASURA

Alamat : Jl. Slamet Riyadi No 250 Kartasura Sukoharjo, Kodepos 57169
Telp (0271) 7652798, Email: sdngumpang01kts@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No : 421.2/ 130/ 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AMIN, S.Pd
NIP : 19671021 199303 2 005
Pangkat / Golongan : Pembina Tk I / IVb
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Gumpang 01 Kartasura

Dengan ini menerangkan dengan benar bahwa :

Nama : YAHYA SETAIDI
NIDN : 2013010192
Fakultas : S1 Informatikan STMIK Amikom Surakarta

Bahwa yang bersangkutan diatas diijinkan melakukan Observasi di SD Negeri Gumpang 01 Kecamatan Kartasura

Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar- benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Gumpang, 27 Mei 2024

Kepala Sekolah SDN Gumpang 01



NIP. 19671021 199303 2 005

Lampiran 2. Transkrip Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut anda, apa itu pendidikan berkarakter?	Cara mengajarkan anak agar memiliki sikap dan sifat yang baik
2	Bagaimana cara anda melakukan pendidikan berkarakter terhadap siswa?	Dengan melakukan sholat duha Bersama, mengaji bersama, pramuka, dan lain lain
3	Dalam pendidikan karakter, terdapat istilah kata ajaib, apa yang anda ketahui tentang hal tersebut?	Saya tahu tolong, maaf, terima kasih, dimana kata tersebut sebenarnya penting
4	Memakai kurikulum apa dalam pembelajaran?	Saat ini memakai kurikulum merdeka
5	Bagaimana pendapat anda mengenai sikap para siswa? Apakah sudah sering menggunakan kata ajaib?	Untuk siswa mungkin sebagian sudah sering menuturkan kata tersebut, tetapi banyak juga yang belum menyadari akan pentingnya penggunaan kata ajaib sebagai bentuk kesopanan dalam berbicara, dan rasa percaya diri siswa dirasa kurang karena malu.
6	Sifat siswa seperti apa yang anda ketahui dalam permasalahan tersebut?	Biasanya siswa cenderung suka bercanda dan bahkan berkelahi karena hal sepele. Hal itu menyebabkan rasa permusuhan diantara kedua belah pihak dan akhirnya harus dilerai dan dihibau untuk saling mengucapkan maaf satu sama lain. Dari hal tersebut para murid malu untuk mengucapkannya
7	Lalu, bagaimana cara menyelesaikan masalah tersebut?	Sudah sering dihibau bilamana siswa melakukan kesalahan, yang mungkin namanya masih anak-anak
8	Adakah sarana dan prasarana dalam menunjang pembelajaran?	Untuk fasilitas terdapat proyektor
9	Menurut ibu, bagaimana cara membuat suasana pembelajaran yang dapat dipahami oleh siswa?	Disini terdapat pembelajaran lisan pada umumnya dan pembelajaran menggunakan proyektor tadi waktu praktek agar siswa senang memahami lebih maksimal
10	Bagaimana pembelajaran kata ajaib dilakukan?	Lebih ke himbauan seperti tadi
11	Menurut ibu, konten seperti apa yang cocok saat digunakan waktu praktek pembelajaran?	Sering diputar lagu daerah atau video buat belajar anak
12	Apakah animasi dibutuhkan agar siswa memahami akan pentingnya kata ajaib?	Animasi seperti kartun cocok digunakan dan lebih enak juga karena meringankan dalam mebantu guru untuk tidak menghimbau terus menerus tanpa media perantara terlebih juga siswa bosan dengan pembelajaran kalua guru jelasin didepan kelas

Lampiran 3. Tabel kuesioner penerapan kata ajaib pada anak

No	Nama	Aspek									
		Pengucapan terima kasih	Perilaku terima kasih	Pengucapan tolong	Perilaku tolong	Pengucapan maaf	Perilaku maaf	Pengucapan permissi	Perilaku permissi	Pembelajaran	Sifat pembelajaran
		Pernyataan									
		1. Saya mengucapkan "terima kasih" Saat ditolong	2. Saya malu mengucap "terima kasih" kepada penolong	3. Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan	4. Saya hanya menunggu pertolongan	5. Saya mengucap "maaf" ketika melakukan kesalahan	6. Saya gengsi meminta maaf terlebih dahulu	7. Saya mengucap "permissi" ketika ingin lewat	8. Saya suka langsung lewat daripada mengucap permissi	9. Saya merasa belajar dengan video lebih mudah dipahami	10. Saya merasa belajar dengan video sama saja dengan pembelajaran lainnya
*1	Abbad	Sering	Selalu	Sering	Sering	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Selalu	Jarang
*2	Adisna	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Selalu	Selalu	Kadang-Kadang
*3	Aditya	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Jarang	Sering	Selalu	Jarang	Jarang	Sering	Kadang-Kadang
*4	Agracio	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Selalu	Jarang
*5	Alecia	Selalu	Jarang	Selalu	Sering	Selalu	Sering	Tidak Pernah	Jarang	Sering	Selalu
*6	Fino	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Sering	Sering	Sering
*7	Anza Nafillah	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Sering	Selalu	Tidak Pernah
*8	Bintang	Kadang-Kadang	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Selalu	Jarang	Selalu	Selalu	Kadang-Kadang
*9	Fayyola	Sering	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Sering	Selalu	Tidak Pernah	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
*10	Ashkana Almairi	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Selalu	Tidak Pernah	Jarang	Kadang-Kadang
*11	Azya	Kadang-Kadang	Selalu	Kadang-Kadang	Jarang	Sering	Selalu	Selalu	Tidak Pernah	Selalu	Jarang
*12	Azzahra Reva Putri	Selalu	Selalu	Sering	Selalu	Selalu	Tidak Pernah	Sering	Tidak Pernah	Kadang-Kadang	Selalu
*13	Farel	Sering	Sering	Sering	Selalu	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Jarang
*14	Bias	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Selalu	Selalu	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Sering
*15	Lea	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Tidak Pernah	Sering	Selalu	Jarang
*16	Faqin	Sering	Selalu	Sering	Selalu	Jarang	Selalu	Jarang	Sering	Selalu	Selalu
*17	Hazard	Sering	Kadang-Kadang	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Jarang	Sering	Jarang	Selalu	Kadang-Kadang
*18	Kayla Anindya Azzahra	Selalu	Sering	Sering	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Sering	Tidak Pernah
*19	Kirani	Sering	Jarang	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Kadang-Kadang	Sering	Jarang	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
*20	Ubay Arjuna Nur Cipta	Kadang-Kadang	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Jarang	Selalu	Jarang	Selalu	Sering	Kadang-Kadang
*21	Reza	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Jarang	Selalu
*22	Rumaisa	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Selalu	Selalu	Sering	Sering	Kadang-Kadang	Jarang
*23	Sokia Eka Vaheria Wintari	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Jarang	Jarang
*24	Zaifanaqiya	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Selalu	Selalu	Jarang	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Tidak Pernah
*25	Ainnaya Cyra	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Selalu	Jarang	Selalu	Jarang	Sering	Selalu	Kadang-Kadang
*26	Akmal	Selalu	Jarang	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Sering	Tidak Pernah	Selalu	Selalu
*27	Alfath	Selalu	Tidak Pernah	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Selalu	Tidak Pernah	Sering	Sering	Tidak Pernah
*28	Amel	Selalu	Tidak Pernah	Selalu	Tidak Pernah	Selalu	Jarang	Selalu	Selalu	Tidak Pernah	Kadang-Kadang
*29	Ananda Raisa Permatasari	Selalu	Tidak Pernah	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Selalu	Tidak Pernah	Kadang-Kadang	Jarang	Sering	Jarang
*30	Andrian	Selalu	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Jarang	Jarang	Kadang-Kadang	Sering	Selalu	Sering	Kadang-Kadang

*31	Ardian August Saputra	Selalu	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Selalu	Jarang	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang
*32	Ashoka	Selalu	Tidak Pernah	Sering	Kadang-Kadang	Selalu	Kadang-Kadang	Selalu	Tidak Pernah	Sering	Jarang
*33	Assyara.T.N.S	Selalu	Sering	Sering	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Sering	Jarang	Kadang-Kadang
*34	Calista Rafa	Kadang-Kadang	Selalu	Jarang	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Selalu	Selalu	Kadang-Kadang
*35	Calista Sheryl	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Jarang	Selalu	Selalu	Jarang
*36	Etzhu Aldiztha Areva	Kadang-Kadang	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Selalu	Tidak Pernah	Selalu	Tidak Pernah
*37	Ganang	Kadang-Kadang	Selalu	Jarang	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah	Sering	Kadang-Kadang
*38	Ganjar	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Selalu	Jarang	Kadang-Kadang	Sering	Tidak Pernah
*39	Ganung	Tidak Pernah	Selalu	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Selalu	Jarang	Jarang	Selalu	Tidak Pernah
*40	Gibran	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Jarang	Sering	Tidak Pernah	Selalu	Jarang	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang
*41	Hasna A.	Sering	Sering	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Selalu	Sering	Sering	Selalu	Kadang-Kadang
*42	Kayyisah Hana	Sering	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang	Selalu	Kadang-Kadang
*43	Keinan	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Selalu	Selalu	Tidak Pernah	Sering	Jarang
*44	Keysha	Selalu	Selalu	Jarang	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Selalu	Tidak Pernah
*45	Nandana	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Jarang	Kadang-Kadang	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Tidak Pernah
*46	Raffi	Jarang	Kadang-Kadang	Sering	Selalu	Kadang-Kadang	Sering	Kadang-Kadang	Sering	Sering	Tidak Pernah
*47	Shiha Aulia Nur Azizah	Sering	Selalu	Sering	Jarang	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Jarang	Selalu	Sering
*48	Janu	Kadang-Kadang	Selalu	Sering	Sering	Kadang-Kadang	Selalu	Jarang	Jarang	Sering	Tidak Pernah

Deskripsi Jawaban	No Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tidak Pernah	1	4	0	2	1	2	3	9	1	13
Jarang	1	3	5	4	6	3	11	7	4	11
Kadang-Kadang	15	11	16	10	18	9	12	8	4	16
Sering	17	11	20	18	13	11	15	15	20	3
Selalu	14	19	7	14	10	23	7	9	19	5
Kategori	Jumlah Presentase									
Tidak Pernah	2%	8%	0	4%	2%	4%	6%	19%	2%	27%
Jarang	2%	6%	10%	8%	13%	6%	23%	15%	8%	23%
Kadang-Kadang	31%	23%	33%	21%	38%	19%	25%	17%	8%	33%
Sering	35%	23%	42%	38%	27%	23%	31%	31%	42%	6%
Selalu	29%	40%	15%	29%	21%	48%	15%	19%	40%	10%

Dalam kategori jawaban, dibagi menjadi 3 klasifikasi

1. Klasifikasi Tidak Pernah = tidak pernah

2. Klasifikasi Jarang = jarang dan kadang kadang

3. Klasifikasi Sering = sering dan selalu

Lampiran 4. Kuesioner Ahli Materi dan Media

**ANGKET VALIDASI PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D PENGGUNAAN KATA
AJAIB SEBAGAI PEMBELAJARAN KELAS 2 SD**

Nama : Hanif Mufasiroh, S.Pd.I

Keterangan : Ahli Materi

petunjuk pengisian :

7. Angket ini bertujuan untuk mengetahui validasi dari ahli materi.
8. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
9. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sebagai pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan indikator kata ajaib				✓	
2	Animasi sebagai pembelajaran sesuai dengan tujuan indikator kata ajaib				✓	
3	Animasi sebagai pembelajaran mampu melengkapi kebutuhan aspek pembelajaran			✓		
4	Animasi yang dibuat memberikan manfaat yang membantu proses pembelajaran					✓
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking				✓	
6	Konsep cerita animasi mudah dipahami			✓		
7	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓	
8	Materi dalam animasi disusun secara mendalam			✓		
9	Penjelasan pesan pada animasi sebagai pembelajaran mudah dipahami			✓		
10	Animasi pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi siswa untuk menirunya					✓

**ANGKET VALIDASI PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D PENGGUNAAN KATA
AJAIB SEBAGAI PEMBELAJARAN KELAS 2 SD**

Nama : Hanif Mufasiroh, S.Pd.I

Keterangan : Ahli Media

Petunjuk pengisian :

7. Angket ini bertujuan untuk mengetahui validasi dari ahli media.
8. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
9. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Desain karakter animasi sebagai pembelajaran menarik					✓
2	Gerakan animasi terlihat baik dan natural					✓
3	Desain latar belakang menyatu dengan animasi				✓	
4	Pemilihan warna sudah sesuai				✓	
5	Bentuk dan durasi waktu animasi sudah sesuai		✓			
6	Penggunaan efek suara sesuai				✓	
7	Pengisi suara pada dialog sudah sesuai		✓			
8	Volume suara animasi sudah sesuai				✓	
9	Pemilihan konsep cerita menarik				✓	
10	Pemilihan konsep cerita mendukung dalam menyampaikan pesan					✓

**ANGKET VALIDASI PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D PENGGUNAAN KATA
AJAIB SEBAGAI PEMBELAJARAN KELAS 2 SD**

Nama : Ulya Dwi Fatkul Rizqiyah, S.Pd.I

Peterangan : Ahli Materi

Petunjuk pengisian :

4. Angket ini bertujuan untuk mengetahui validasi dari ahli materi.
5. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
6. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sebagai pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan indikator kata ajaib					✓
2	Animasi sebagai pembelajaran sesuai dengan tujuan indikator kata ajaib				✓	
3	Animasi sebagai pembelajaran mampu melengkapi kebutuhan aspek pembelajaran				✓	
4	Animasi yang dibuat memberikan manfaat yang membantu proses pembelajaran				✓	
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking				✓	
6	Konsep cerita animasi mudah dipahami			✓		
7	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari				✓	
8	Materi dalam animasi disusun secara mendalam			✓		
9	Penjelasan pesan pada animasi sebagai pembelajaran mudah dipahami			✓		
10	Animasi pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi siswa untuk menirunya					✓

**ANGKET VALIDASI PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D PENGGUNAAN KATA
AJAIB SEBAGAI PEMBELAJARAN KELAS 2 SD**

Nama : Ulya Dwi Fatkul Rizqiyah, S.Pd.I

Keterangan : Ahli Media

Petunjuk pengisian :

4. Angket ini bertujuan untuk mengetahui validasi dari ahli media.
5. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
6. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Desain karakter animasi sebagai pembelajaran menarik					✓
2	Gerakan animasi terlihat baik dan natural					✓
3	Desain latar belakang menyatu dengan animasi				✓	
4	Pemilihan warna sudah sesuai				✓	
5	Bentuk dan durasi waktu animasi sudah sesuai			✓		
6	Penggunaan efek suara sesuai				✓	
7	Pengisi suara pada dialog sudah sesuai			✓		
8	Volume suara animasi sudah sesuai				✓	
9	Pemilihan konsep cerita menarik				✓	
10	Pemilihan konsep cerita mendukung dalam menyampaikan pesan				✓	

**ANGKET VALIDASI PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D PENGGUNAAN KATA
AJAIB SEBAGAI PEMBELAJARAN KELAS 2 SD**

Nama : Hendri Setyobudi, S.Pd

Peterangan : Ahli Materi

Perunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui validasi dari ahli materi.
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sebagai pembelajaran yang dibuat sudah sesuai dengan indikator kata ajaib					✓
2	Animasi sebagai pembelajaran sesuai dengan tujuan indikator kata ajaib			✓		
3	Animasi sebagai pembelajaran mampu melengkapi kebutuhan aspek pembelajaran				✓	
4	Animasi yang dibuat memberikan manfaat yang membantu proses pembelajaran				✓	
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking					✓
6	Konsep cerita animasi mudah dipahami			✓		
7	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari				✓	
8	Materi dalam animasi disusun secara mendalam			✓		
9	Penjelasan pesan pada animasi sebagai pembelajaran mudah dipahami			✓		
10	Animasi pembelajaran dapat memberikan dampak positif bagi siswa untuk menirunya				✓	

**ANGKET VALIDASI PADA PEMBUATAN ANIMASI 2D PENGGUNAAN KATA
AJAIB SEBAGAI PEMBELAJARAN KELAS 2 SD**

Nama : Hendri Setyobudi, S.Pd

Keterangan : Ahli Media

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui validasi dari ahli media.
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Desain karakter animasi sebagai pembelajaran menarik					✓
2	Gerakan animasi terlihat baik dan natural					✓
3	Desain latar belakang menyatu dengan animasi				✓	
4	Pemilihan warna sudah sesuai				✓	
5	Bentuk dan durasi waktu animasi sudah sesuai		✓			
6	Penggunaan efek suara sesuai					✓
7	Pengisi suara pada dialog sudah sesuai		✓			
8	Volume suara animasi sudah sesuai				✓	
9	Pemilihan konsep cerita menarik				✓	
10	Pemilihan konsep cerita mendukung dalam menyampaikan pesan			✓		

Lampiran 5. Kuesioner kepuasan siswa terhadap video animasi

Kuesioner Kepuasan Terhadap Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Sebagai Pembelajaran Kelas 2 Sd

Nama : Eldar Musa

Keterangan : 0

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan siswa
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sesuai memuat kata ajaib					✓
2	Konsep cerita animasi mudah dipahami			✓		
3	Materi dalam animasi disusun secara mendalam					✓
4	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari				✓	
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking					✓
6	Desain Karakter dan background menarik					✓
7	Gerakan animasi terlihat baik dan natural					✓
8	Pemilihan warna sudah sesuai				✓	
9	Penggunaan dialog dan efek suara sesuai				✓	
10	Durasi waktu animasi sudah sesuai			✓		

**Kuisioner Kepuasan Terhadap Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Sebagai
Pembelajaran Kelas 2 Sd**

Nama : Fauzia Nasyla

Keterangan : 10

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan siswa
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sesuai memuat kata ajaib					✓
2	Konsep cerita animasi mudah dipahami		✓			
3	Materi dalam animasi disusun secara mendalam				✓	
4	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari			✓		
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking				✓	
6	Desain Karakter dan background menarik				✓	
7	Gerakan animasi terlihat baik dan natural				✓	
8	Pemilihan warna sudah sesuai			✓		
9	Penggunaan dialog dan efek suara sesuai				✓	
10	Durasi waktu animasi sudah sesuai			✓		

Kuesioner Kepuasan Terhadap Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Sebagai

Pembelajaran Kelas 2 Sd

Nama : Candra Sukma

Keterangan : 8

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan siswa
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sesuai memuat kata ajaib				✓	
2	Konsep cerita animasi mudah dipahami					✓
3	Materi dalam animasi disusun secara mendalam					✓
4	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari				✓	
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking				✓	
6	Desain Karakter dan background menarik					✓
7	Gerakan animasi terlihat baik dan natural					✓
8	Pemilihan warna sudah sesuai				✓	
9	Penggunaan dialog dan efek suara sesuai			✓		
10	Durasi waktu animasi sudah sesuai	✓				

Kuesioner Kepuasan Terhadap Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Sebagai

Pembelajaran Kelas 2 Sd

Nama : Bima Raditya

Keterangan : 7

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan siswa
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sesuai memuat kata ajaib					✓
2	Konsep cerita animasi mudah dipahami					✓
3	Materi dalam animasi disusun secara mendalam					✓
4	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari			✓		
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking				✓	
6	Desain Karakter dan background menarik			✓		
7	Gerakan animasi terlihat baik dan natural				✓	
8	Pemilihan warna sudah sesuai				✓	
9	Penggunaan dialog dan efek suara sesuai					✓
10	Durasi waktu animasi sudah sesuai			✓		

**Kuesioner Kepuasan Terhadap Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Sebagai
Pembelajaran Kelas 2 Sd**

Nama : Azka Yea

Keterangan : 6

Penyujuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan siswa
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sesuai memuat kata ajaib					✓
2	Konsep cerita animasi mudah dipahami				✓	✓
3	Materi dalam animasi disusun secara mendalam				✓	✓
4	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari				✓	✓
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking				✓	✓
6	Desain Karakter dan background menarik					✓
7	Ceritakan animasi terlihat baik dan natural					✓
8	Pemilihan warna sudah sesuai				✓	✓
9	Penggunaan dialog dan efek suara sesuai					✓
10	Durasi waktu animasi sudah sesuai					✓

Kuesioner Kepuasan Terhadap Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Sebagai

Pembelajaran Kelas 2 Sd

Nama : Arshaka

Keterangan : 5

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan siswa
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sesuai memuat kata ajaib					✓
2	Konsep cerita animasi mudah dipahami					✓
3	Materi dalam animasi disusun secara mendalam			✓		
4	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari					✓
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking					✓
6	Desain Karakter dan background menarik					✓
7	Gerakan animasi terlihat baik dan natural					✓
8	Pemilihan warna sudah sesuai				✓	
9	Penggunaan dialog dan efek suara sesuai				✓	
10	Durasi waktu animasi sudah sesuai		✓			

Kuesioner Kepuasan Terhadap Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Sebagai

Pembelajaran Kelas 2 Sd

Nama : ARFAN PUTRA

Keterangan : U

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan siswa
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sesuai memuat kata ajaib				✓	
2	Konsep cerita animasi mudah dipahami					✓
3	Materi dalam animasi disusun secara mendalam					✓
4	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari			✓		
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking					✓
6	Desain Karakter dan background menarik					✓
7	Gerakan animasi terlihat baik dan natural				✓	
8	Pemilihan warna sudah sesuai				✓	
9	Penggunaan dialog dan efek suara sesuai				✓	
10	Durasi waktu animasi sudah sesuai				✓	

Kuesioner Kepuasan Terhadap Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Sebagai

Pembelajaran Kelas 2 Sd

Nama : *disyah aila*

Keterangan : *3*

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan siswa
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sesuai memuat kata ajaib					✓
2	Konsep cerita animasi mudah dipahami					✓
3	Materi dalam animasi disusun secara mendalam				✓	
4	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari					✓
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking					✓
6	Desain Karakter dan background menarik			✓		
7	Gerakan animasi terlihat baik dan natural					✓
8	Pemilihan warna sudah sesuai					✓
9	Penggunaan dialog dan efek suara sesuai					✓
10	Durasi waktu animasi sudah sesuai				✓	

**Kuesioner Kepuasan Terhadap Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Sebagai
Pembelajaran Kelas 2 Sd**

Nama : *agatha checilia sakira*

Keterangan : *2*

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan siswa
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sesuai memuat kata ajaib					✓
2	Konsep cerita animasi mudah dipahami				✓	
3	Materi dalam animasi disusun secara mendalam			✓		
4	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari hari					✓
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking				✓	
6	Desain Karakter dan background menarik				✓	
7	Gerakan animasi terlihat baik dan natural					✓
8	Pemilihan warna sudah sesuai					✓
9	Penggunaan dialog dan efek suara sesuai				✓	
10	Durasi waktu animasi sudah sesuai			✓		

Kuesioner Kepuasan Terhadap Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib Sebagai

Pembelajaran Kelas 2 Sd

Nama : Adelia Safitri

Keterangan : /

Petunjuk pengisian :

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kepuasan siswa
2. Pendapat, kritik, saran, serta kesimpulan yang diberikan akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dibuat.
3. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pendapat atau pengalaman yang diperoleh.

Keterangan:

- Sangat Kurang (1)
- Kurang (2)
- Cukup Baik (3)
- Baik (4)
- Sangat Baik (5)

No	Pernyataan	Alternatif Pilihan				
		1	2	3	4	5
1	Animasi sesuai memuat kata ajaib				✓	
2	Konsep cerita animasi mudah dipahami				✓	
3	Materi dalam animasi disusun secara mendalam				✓	
4	Pesan yang disampaikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓	
5	Animasi sebagai pembelajaran membantu saat dalam menyampaikan pesan melalui ice breaking					✓
6	Desain Karakter dan background menarik					✓
7	Gerakan animasi terlihat baik dan natural					✓
8	Pemilihan warna sudah sesuai				✓	
9	Penggunaan dialog dan efek suara sesuai				✓	
10	Durasi waktu animasi sudah sesuai				✓	

Lampiran 6 Hasil *pre-test* dan *post-test*

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN KATA AJAIB DALAM KESEHARIAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nama : Arshaka
 No Absen : 5
 Petunjuk pengisian :

9. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam berbicara di kesehariannya.
10. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pengalaman pribadi anda.

Keterangan:

- Jarang (1)
- Kadang-kadang (2)
- Sering (3)

No	Pernyataan	Pilihan		
		1	2	3
1	Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong			✓
2	Saya percaya diri mengucap "terima kasih" kepada penolong			✓
3	Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan			✓
4	Saya percaya diri mengucap "tolong" daripada menunggu pertolongan saja			✓
5	Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan	✓		
6	Saya percaya diri mengucap "maaf" terlebih dahulu		✓	
7	Saya mengucapkan "permisi" ketika meminta izin		✓	
8	Saya percaya diri mengucap "permisi" ketika meminta izin		✓	

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN KATA AJAIB DALAM KESEHARIAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nama : Arshaka

No Absen : 5

Petunjuk pengisian :

9. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam berbicara di kesehariannya.

10. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pengalaman pribadi anda.

Keterangan:

- Jarang (1)
- Kadang-kadang (2)
- Sering (3)

No	Pernyataan	Pilihan		
		1	2	3
1	Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong			✓
2	Saya percaya diri mengucap "terima kasih" kepada penolong			✓
3	Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan		✓	
4	Saya percaya diri mengucap "tolong" daripada menunggu pertolongan saja			✓
5	Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan			✓
6	Saya percaya diri mengucap "maaf" terlebih dahulu			✓
7	Saya mengucapkan "permisi" ketika meminta izin			✓
8	Saya percaya diri mengucap "permisi" ketika meminta izin		✓	

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN KATA AJAIB DALAM KESEHARIAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nama : ARFAN PUTRA
 No Absen : 4
 Petunjuk pengisian :

7. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam berbicara di kesehariannya.
8. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pengalaman pribadi anda.

Keterangan:

- Jarang (1)
- Kadang-kadang (2)
- Sering (3)

No	Pernyataan	Pilihan		
		1	2	3
1	Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong			✓
2	Saya percaya diri mengucap "terima kasih" kepada penolong		✓	
3	Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan		✓	
4	Saya percaya diri mengucap "tolong" daripada menunggu pertolongan saja		✓	
5	Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan		✓	
6	Saya percaya diri mengucap "maaf" terlebih dahulu		✓	
7	Saya mengucapkan "permisi" ketika meminta izin			✓
8	Saya percaya diri mengucap "permisi" ketika meminta izin		✓	

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN KATA AJAIB DALAM KESEHARIAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nama : ARTAN PUTRA

No Absen : 4

Petunjuk pengisian :

7. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam berbicara di kesehariannya.
8. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pengalaman pribadi anda.

Keterangan:

- Jarang (1)
- Kadang-kadang (2)
- Sering (3)

No	Pernyataan	Pilihan		
		1	2	3
1	Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong			✓
2	Saya percaya diri mengucap "terima kasih" kepada penolong		✓	
3	Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan		✓	
4	Saya percaya diri mengucap "tolong" daripada menunggu pertolongan saja		✓	
5	Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan		✓	
6	Saya percaya diri mengucap "maaf" terlebih dahulu		✓	
7	Saya mengucapkan "permisi" ketika meminta izin		✓	
8	Saya percaya diri mengucap "permisi" ketika meminta izin		✓	

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN KATA AJAIB DALAM KESEHARIAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nama : *disyah aila*
 No Absen : *3*
 Petunjuk pengisian :

5. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam berbicara di kesehariannya.
6. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pengalaman pribadi anda.

Keterangan:

- Jarang (1)
- Kadang-kadang (2)
- Sering (3)

No	Pernyataan	Pilihan		
		1	2	3
1	Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong		✓	
2	Saya percaya diri mengucap "terima kasih" kepada penolong			✓
3	Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan		✓	
4	Saya percaya diri mengucap "tolong" daripada menunggu pertolongan saja			✓
5	Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan			✓
6	Saya percaya diri mengucap "maaf" terlebih dahulu			✓
7	Saya mengucapkan "permisi" ketika meminta izin		✓	
8	Saya percaya diri mengucap "permisi" ketika meminta izin		✓	

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN KATA AJAIB DALAM KESEHARIAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nama : *disyah aila*
 No Absen : *3*
 Petunjuk pengisian :

5. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam berbicara di kesehariannya.
6. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pengalaman pribadi anda.

Keterangan:

- Jarang (1)
- Kadang-kadang (2)
- Sering (3)

No	Pernyataan	Pilihan		
		1	2	3
1	Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong			✓
2	Saya percaya diri mengucap "terima kasih" kepada penolong		✓	
3	Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan			✓
4	Saya percaya diri mengucap "tolong" daripada menunggu pertolongan saja			✓
5	Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan			✓
6	Saya percaya diri mengucap "maaf" terlebih dahulu		✓	
7	Saya mengucapkan "permisi" ketika meminta izin		✓	
8	Saya percaya diri mengucap "permisi" ketika meminta izin		✓	

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN KATA AJAIB DALAM KESEHARIAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nama : *Agatha Chesilia Sakira*
 No Absen : *2*
 Petunjuk pengisian :

3. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam berbicara di kesehariannya.
4. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pengalaman pribadi anda.

Keterangan:

- Jarang (1)
- Kadang-kadang (2)
- Sering (3)

No	Pernyataan	Pilihan		
		1	2	3
1	Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong		✓	
2	Saya percaya diri mengucap "terima kasih" kepada penolong		✓	
3	Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan		✓	
4	Saya percaya diri mengucap "tolong" daripada menunggu pertolongan saja	✓		
5	Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan			✓
6	Saya percaya diri mengucap "maaf" terlebih dahulu	✓		
7	Saya mengucapkan "permisi" ketika meminta izin		✓	
8	Saya percaya diri mengucap "permisi" ketika meminta izin		✓	

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN KATA AJAIB DALAM KESEHARIAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nama : *agatha chesilia sakirg*
 No Absen : *2*
 Petunjuk pengisian :

3. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam berbicara di kesehariannya.
4. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pengalaman pribadi anda.

Keterangan:

- Jarang (1)
- Kadang-kadang (2)
- Sering (3)

No	Pernyataan	Pilihan		
		1	2	3
1	Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong			✓
2	Saya percaya diri mengucap "terima kasih" kepada penolong		✓	
3	Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan			✓
4	Saya percaya diri mengucap "tolong" daripada menunggu pertolongan saja			✓
5	Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan			✓
6	Saya percaya diri mengucap "maaf" terlebih dahulu		✓	
7	Saya mengucapkan "permisi" ketika meminta izin		✓	
8	Saya percaya diri mengucap "permisi" ketika meminta izin		✓	

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN KATA AJAIB DALAM KESEHARIAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nama : Adelia Safitri
 No Absen : 1
 Petunjuk pengisian :

1. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam berbicara di kesehariannya.
2. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pengalaman pribadi anda.

Keterangan:

- Jarang (1)
- Kadang-kadang (2)
- Sering (3)

No	Pernyataan	Pilihan		
		1	2	3
1	Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong			✓
2	Saya percaya diri mengucap "terima kasih" kepada penolong	✓		
3	Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan		✓	
4	Saya percaya diri mengucap "tolong" daripada menunggu pertolongan saja		✓	
5	Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan			✓
6	Saya percaya diri mengucap "maaf" terlebih dahulu			✓
7	Saya mengucapkan "permisi" ketika meminta izin			✓
8	Saya percaya diri mengucap "permisi" ketika meminta izin	✓		

LEMBAR KUESIONER PENGGUNAAN KATA AJAIB DALAM KESEHARIAN PADA ANAK SEKOLAH DASAR

Nama : *Adelia safitri*

No Absen : 1

Petunjuk pengisian :

1. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui perilaku anak dalam berbicara di kesehariannya.
2. Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom yang tersedia sesuai pengalaman pribadi anda.

Keterangan:

- Jarang (1)
- Kadang-kadang (2)
- Sering (3)

No	Pernyataan	Pilihan		
		1	2	3
1	Saya mengucapkan "terima kasih" saat ditolong			✓
2	Saya percaya diri mengucap "terima kasih" kepada penolong		✓	
3	Saya mengucapkan "tolong" ketika meminta bantuan			✓
4	Saya percaya diri mengucap "tolong" daripada menunggu pertolongan saja			✓
5	Saya mengucapkan "maaf" ketika melakukan kesalahan			✓
6	Saya percaya diri mengucap "maaf" terlebih dahulu		✓	
7	Saya mengucapkan "permisi" ketika meminta izin		✓	
8	Saya percaya diri mengucap "permisi" ketika meminta izin		✓	



NAMA : YAHYA SETIADI
NOMOR MAHASISWA : 2013010192
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Selasa, 10 September 2024
BATAS AKHIR REVISI : **Selasa, 24 September 2024**
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Video Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib dalam Meningkatkan Pendidikan Berkarakter
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Sri Widiyanti, S.Pt, M.Kom
2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
1	Segera lakukan perbaikan skripsi dan revisi Dan Pengun 142 sbkn 17 Sept 2024	

Penguji : M. Setiyawan.....

)*)

) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 17 September 2024.....

Penguji : M. Setiyawan.....

)**)

***) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



NAMA : YAHYA SETIADI
NOMOR MAHASISWA : 2013010192
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Selasa, 10 September 2024
BATAS AKHIR REVISI : **Selasa, 24 September 2024**
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Video Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib dalam Meningkatkan Pendidikan Berkarakter
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Sri Widiyanti, S.Pt, M.Kom
2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
1	L.B.Masalah, R. Masalah, B. Masalah	
2.	Tinjauan pustaka, landasan teori	
3.	Alur penelitian, tata penulisan	
4.	Revisi bab 4 & Revisi bab 5	
5.	Revisi proyek	

Penguji : Ryuan Abdul Aziz (*Ryuan*)**

) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 13 September 2024

Penguji : Ryuan Abdul Aziz (*Ryuan*)**

**) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



NAMA : YAHYA SETIADI
NOMOR MAHASISWA : 2013010192
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Selasa, 10 September 2024
BATAS AKHIR REVISI : Selasa, 24 September 2024
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Video Animasi 2D Penggunaan Kata Ajaib dalam Meningkatkan Pendidikan Berkarakter
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Sri Widiyanti, S.Pt, M.Kom
2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
1	Judul di selaraskan	-
2	Metode ADDIE untuk tahap analisis. tidak perlu ada SWOT.	✓
3	kebutuhan fungsional / non fungsional fitur sesuai	✓
4	Implementasi yang bisa untuk mengulang mengulangi	✓
5	video gambar / uraian materi, harus terampil tulis	✓

Penguji : Widiyanti Has (**)

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 17/09-2024

Penguji : Widiyanti Has (**)

***) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang