

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman di era globalisasi saat ini selalu memperkenalkan kemajuan teknologi-teknologi canggih di berbagai bidang terhadap kehidupan bermasyarakat, membantu dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mengolah sumber daya yang ada. Salah satu teknologi yang sangat berkembang adalah teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau bisa disebut juga *information technology* (IT) yang mendukung kebutuhan sehari-hari. IT tersebut sangat dibutuhkan dan dapat digunakan secara efektif dan efisien. Salah satu teknologi yang disebut teknologi *mobile* saat ini begitu pesat, salah satu perangkat *mobile* yang saat ini sudah umum digunakan adalah *smartphone*. Menurut lembaga riset digital marketing *eMarketer* memperkirakan pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang.¹ Kemajuan teknologi di Indonesia cukup besar pengaruhnya terhadap perkembangan dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan.

Menurut Maswan & Muslimin, pendidikan dan teknologi adalah suatu hal yang saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan.² Kemajuan teknologi dengan berbagai konsekuensi lainnya juga menuntut peranan dunia pendidikan yang lebih besar, khususnya terhadap guru untuk menerapkan teknik, metode, dan pendekatan yang bervariasi dalam menyampaikan materi kepada siswa. Pendidikan yang

¹ Indah Rahmayani, “Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia”, Artikel Online, 25/03/2022, Kominfo.go.id

² Maswan, & Muslimin K. *Teknologi Pendidikan, Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017)

semakin lama semakin kompleks juga menuntut seluruh aspek pendidikan harus berkembang. Setiap proses belajar mengajar guru harus memiliki kemampuan tersendiri dalam mengikuti perkembangan teknologi karena teknologi dan pengetahuan saling mempengaruhi pola pikir siswa, karena semakin tinggi kemajuan teknologi dalam pendidikan maka semakin tinggi pula tingkat berfikir siswa.

Pendidikan menjadi sesuatu yang sangat dibutuhkan oleh semua orang. Tidak terkecuali juga dengan orang Indonesia. Bangsa Indonesia sangat membutuhkan pendidikan. Adanya pendidikan akan memberikan dampak yang sangat signifikan, salah satunya seperti memberikan cara berfikir seseorang berkembang menjadi lebih baik. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai wadah setiap orang untuk mengetahui potensinya. Bagi siswa yang sedang belajar, suasana belajar dan proses pembelajaran bisa membuka lebih besar lagi potensi yang dimilikinya. Pendidikan memberikan pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa secara lengkap sesuai dengan yang mereka butuhkan.³ Jika pendidikan dan teknologi dipadukan menjadi satu, maka akan ada sebuah kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi, sangat mungkin jika teknologi tersebut akan berguna dan bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran adalah media pembelajaran.⁴ Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari

³ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep Landasan dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017), hlm. 20

⁴ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2013)

pemberi kepada penerima pesan. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan di kelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi yang diajarkan oleh guru, sehingga materi yang disajikan lebih mudah disampaikan dan mudah diterima oleh siswa. Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media video pembelajaran. Media video pembelajaran menyajikan audio visual yang mempunyai unsur suara dan gambar yang dapat menyampaikan informasi atau materi kepada siswa. Menurut Daryanto, video pembelajaran merupakan suatu medium sangat efektif untuk menambah proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran massal, individu, maupun kelompok.⁵ Dari banyaknya mata pelajaran di Sekolah, Fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan. Tidak menutup kemungkinan jika video pembelajaran sangat berpengaruh terhadap penyampaian materi fisika. Penerapan video pembelajaran sebagai media pembelajaran diharapkan dapat efisien dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mengikuti pelajaran Fisika.

⁵ Daryanto, *Model Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), hal. 49

Fisika merupakan mata pelajaran yang ada dalam kehidupan sehari – hari serta mempelajari fenomena yang terjadi di alam.⁶ Fisika juga merupakan mata pelajaran yang kurang disukai karena materinya yang sulit untuk dipelajari.⁷ Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menyenangkan. Verbalisme mungkin saja akan muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media. Namun, dengan menggunakan media unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan unsur verbalisme, maka siswa akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret.

Fisika adalah materi yang wajib bagi siswa Sekolah Menengah Pertama sederajat, dimana fisika tergabung dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Menurut beberapa siswa, materi fisika ini merupakan materi yang sulit, sehingga banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi fisika. Asumsi tersebut merupakan suatu anggapan negatif oleh siswa terhadap mata pelajaran Fisika. Siswa kerap merasa kurang menguasai mata pelajaran ini, hal ini disebabkan karena proses belajar mengajar yang kurang efisien sehingga siswa sering merasa kurang mampu untuk mempelajari materi fisika ini.⁸

⁶ Antomi Saregar, 'Pembelajaran Pengantar Fisika Kuantum Dengan Memanfaatkan Media Phet Simulation Dan LKM Melalui Pendekatan Saintifik: Dampak Pada Minat Dan Penguasaan Konsep Mahasiswa.', (Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika "Al-Biruni, 2016).

⁷ Aji Santoso, Rudy Kustjono, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (RPG) Pada Materi Kalor', *JIPF (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 2015).

⁸ Indah Nur Badi'ah. "Hubungan Motivasi Belajar, Dan Persepsi Siswa Terhadap Fisika, Dengan Hasil Belajar Fisika." Skripsi, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2012).

Hal yang sama juga terjadi di MTsN 8 Blitar. Sebuah madrasah yang terletak di Desa Jambewangi Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar. Di Sekolah ini fisika diajarkan tidak begitu detail karena terbatasnya waktu pada proses pembelajaran dan tergabung dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Peneliti menemukan beberapa masalah usai mewawancarai beberapa siswa dari sekolah tersebut. Masalah pertama yaitu kebanyakan siswa sudah terlebih dahulu menganggap bahwa fisika merupakan mata pelajaran yang sulit dan sudah menjadi momok yang menakutkan. Masalah kedua yaitu kebanyakan siswa sangat sulit untuk menerima yang disampaikan oleh guru. Alasannya karena guru tersebut hanya menggunakan media konvensional seperti buku paket dan LKS yang dianggap masih monoton. Pembelajaran yang monoton sering kali mempengaruhi minat belajar siswa.⁹ Itulah mengapa peneliti menganggap bahwa hal tersebut yang membuat kebanyakan siswa kesulitan dalam belajar mata pelajaran fisika.

Begitu juga dengan hasil observasi awal peneliti dengan salah satu guru IPA di MTsN 8 Blitar. Observasi tersebut menjadi bukti bahwa memang guru masih dan hanya menggunakan media cetak ketika proses pembelajaran. Itu menjadi salah satu penyebab siswa kurang tertarik terhadap proses pembelajaran di kelas. Sebenarnya banyak siswa yang sudah berusaha untuk belajar mata pelajaran fisika secara mandiri di rumah, tetapi mereka kesulitan karena mereka hanya mempunyai buku paket dan LKS sehingga tetap saja mereka masih sulit mempelajari materi fisika.

Peneliti kemudian berfikir untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut. Kemudian ditemukanlah sebuah solusi yaitu mengembangkan produk video animasi untuk pembelajaran. Media video pembelajaran animasi dapat digunakan

⁹ Yusuf Andrian & Rusman, *Implementasi Pembelajaran Abad 21 dalam Kurikulum 2013*. Jakarta. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Vol 12 No 1. 2019

untuk belajar mandiri di rumah tanpa harus mengalami kesulitan dalam belajar. Solusi tersebut juga dikonsultasikan oleh peneliti kepada salah satu guru IPA di MTsN 8 Blitar. Kemudian guru tersebut menyetujui solusi yang diajukan oleh peneliti. Tanggapan guru mengenai media pembelajaran berbasis video animasi sangat diperlukan karena sangat penting bagi siswa menuju digitalisasi pembelajaran.

Di MTsN 8 Blitar juga tidak pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi. Media video animasi dapat menghindarkan salah pengertian pada proses belajar tersebut sehingga siswa dapat sepenuhnya menerima dan memahami materi, pikiran dan pesan yang telah dirancang oleh guru.¹⁰ Peneliti berfikir dengan adanya video pembelajaran berbasis animasi, siswa dapat mengulang kembali materi yang belum dipahami saat pembelajaran disekolah dengan memutar video animasi tersebut di rumah sehingga siswa bisa belajar dengan mandiri dan dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu, peneliti ingin memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi Fisika

Peneliti memilih media pembelajaran berbasis video animasi berbasis *PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu program komunikasi berbasis multimedia yang dirancang untuk menyampaikan presentasi yang dilengkapi dengan berbagai fitur menarik yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Penyajiannya yang menarik adalah salah satu alasan mengapa *Power Point* dikatakan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif, karena ada

¹⁰ Ria Anita. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*, Tesis. (Lampung: Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia Univ. Bandar Lampung, 2016)

permainan warna, huruf, dan efek animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar dan foto.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan paparan solusi diatas, maka perlu dilakukan pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* sebagai sarana pembelajaran yang menarik bagi siswa.. Maka untuk menjawab kebutuhan tersebut dilakukan penelitian dan Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Power Point* pada Materi Usaha dan Pesawat Sederhana Kelas VIII MTsN 8 Blitar. Pengembangan ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran berupa video pembelajaran animasi berbasis *PowerPoint* pada materi Usaha dan Pesawat Sederhana Kelas VIII MTsN 8 Blitar.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi dan Batasan Masalah
 - a. Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas antara lain:
 - 1) Media pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan media cetak yang dianggap kurang menarik.
 - 2) Banyak siswa yang kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru.
 - 3) Anggapan siswa bahwasannya IPA terutama fisika merupakan mata pelajaran yang sulit.
 - 4) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar mandiri.
 - 5) Pembelajaran di Madrasah tidak menggunakan video pembelajaran animasi berbasis *Power Point*.
 - b. Batasan Masalah berdasarkan identifikasi masalah diatas antara lain:

- 1) Peneliti membatasi penelitian pada pemanfaatan video animasi menggunakan perangkat lunak *Power Point*.
- 2) Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi Usaha dan Pesawat Sederhana
- 3) Penelitian ini dilakukan untuk siswa kelas VIII di MTsN 8 Blitar

2. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mengembangkan video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTsN 8 Blitar?
- b. Bagaimana kelayakan video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTsN 8 Blitar?
- c. Bagaimana keterbacaan video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTsN 8 Blitar?
- d. Bagaimana efektifitas media video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTsN 8 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian tersebut adalah :

1. Menghasilkan video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTsN 8 Blitar
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTsN 8 Blitar

3. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTsN 8 Blitar
4. Mengetahui efektifitas media video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTsN 8 Blitar

D. Spesifikasi Produk

Berdasarkan tujuan penelitian bahwa penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran video animasi menggunakan *Software Power Point* dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

Materi yang ditampilkan dalam media video animasi pembelajaran ini adalah materi Usaha dan Pesawat Sederhana kelas VIII semester ganjil di MTsN 8 Blitar. Adapun prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada komputer atau laptop dan smartphone. Dalam media pembelajaran dilengkapi dengan fitur animasi yang menarik, seperti adanya animasi karakter kartun serta menggunakan efek transisi yang lebih hidup. Media pembelajaran yang dihasilkan adalah berupa video animasi yang dibuat menggunakan software *Ms. Power Point* dengan durasi video yang disesuaikan dengan isi materi yang disampaikan.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian dan pengembangan media video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pengembangan Video Pembelajaran berbasis Animasi materi usaha dan pesawat sederhana ini diharapkan dapat memberi masukan dan

kontribusi pada bidang ilmu pendidikan guru Madrasah Tsanawiyah secara umum dan diharapkan dapat memberikan inovasi baru pada pengembangan bahan ajar dari Program Pendidikan Tadris Fisika UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan adanya Video Pembelajaran Animasi ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan bisa menjadi salah satu bahan ajar alternatif yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan variasi media pembelajaran, menjadi bahan pertimbangan sebagai pendukung pembelajaran untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya Video Pembelajaran Animasi ini dapat menjadi alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, semangat belajar, dan hasil belajar siswa. Video Pembelajaran berbasis Animasi ini dapat menjadi salah satu sumber belajar alternatif yang menarik sehingga dapat memudahkan siswa untuk memahami materi Usaha dan Pesawat Sederhana

c. Bagi Lembaga

Dengan adanya Video Pembelajaran Animasi ini dapat meningkatkan kualitas sarana pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan oleh sekolah dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik sehingga siswa memiliki semangat belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya Video Pembelajaran Animasi ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman nyata tentang langkah-langkah praktis dalam mengembangkan video pembelajaran animasi berbasis *Power Point* pada materi Usaha dan Pesawat Sederhana.

F. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual
 - a. Penelitian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain pembelajaran yang logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa. Kawasan pengembangan dapat dikategorikan dalam desain teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berasaskan komputer dan teknologi terpadu¹¹.

- b. Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.¹² Media pembelajaran merupakan suatu perantara hal yang mengantarkan informasi antara sumber dengan penerima (siswa) serta didalamnya membawa pesan-pesan ataupun informasi yang bertujuan untuk pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.¹³ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, ataupun

¹¹ Barbara B Seels dan Rita C Richey, "*Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*". (Universitas Negeri Jakarta, 1994)

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), hal. 4

¹³ Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal. 9

elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹⁴

c. Video Pembelajaran Animasi

Video merupakan media penyampaian pesan termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar. Media audio-visual meliputi audio visual murni dan tidak murni, sedangkan video termasuk audio-visual murni.¹⁵ Video pembelajaran adalah suatu media audio-visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran yang baik untuk membantu siswa agar paham terhadap materi pelajaran.¹⁶

Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang didesain sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapanpun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.¹⁷

d. Power Point

Power Point adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatan, dan mudah dalam penggunaan.¹⁸ *Power Point* adalah suatu *software* yang digunakan dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. *Microsoft Power Point* akan membuat sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan

¹⁴ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013)

¹⁵ Budi Purwanti, *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*, (Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan) Vol. 3 No 1 Januari 2015 hal. 44

¹⁶ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*, (Jakarta: P3AI UPI, 2007)

¹⁷ Putu Jerry Radita Ponza dkk, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar". *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* Vol 6 No 1 Tahun 2018 hal. 9

¹⁸ Siti Marfu'ah, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Power Point Disertai Visual Basic For Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X" *Jurnal Gantang Pendidikan Matematika FKIP 1*, no. 11 (2016) hal. 41

kelas tujuannya jika dipresentasikan, karena *Power Point* akan membantu dalam pembuatan slide yang dinamis, termasuk clipart yang menarik dan penambahan efek transisi animasi.¹⁹

e. Materi Usaha dan Pesawat Sederhana

Usaha adalah gaya yang bekerja pada suatu benda sehingga menyebabkan benda berpindah sepanjang garis lurus dan searah dengan arah gaya. Semakin besar gaya yang diberikan pada benda, semakin besar pula usaha yang dihasilkan. Semakin besar perpindahan benda, semakin besar pula gaya yang dihasilkan.²⁰

Pesawat sederhana adalah sebuah alat yang digunakan untuk memudahkan usaha/kerja. Prinsip pesawat sederhana dapat dijelaskan melalui analisis fisika matematis untuk menentukan berapa besar gaya yang harus dikeluarkan untuk melakukan usaha.²¹

2. Secara Operasional

a. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan pendidikan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Hal ini dibutuhkan oleh setiap lembaga pendidikan atau juga perusahaan guna mendapat kemajuan.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

¹⁹ Budi Setiawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Dengan Wondershare Untuk Pengembangan Soft Skill Siswa Guru SMP", *Jurnal SAINTIKOM* Vol. 15, no. 2 (2016) hal. 151

²⁰ Arahim Zaipudin, *Ilmu Pengetahuan Alam Pendekatan Saintifik* (Jawa Tengah: Grafika Dua Tujuh). hal. 35

²¹ *Ibid*, hal. 35

c. Video Pembelajaran Animasi

Video Pembelajaran Animasi merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Video Pembelajaran Animasi yang akan dibuat dapat dirancang, didesain, dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Video Pembelajaran Animasi juga merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan secara bersama dengan sumber belajar dan media pembelajaran yang lain.

d. *Power Point*

Microsoft Power Point digunakan untuk merancang pesentasi dalam bentuk *slide* sehingga terlihat profesional. Program perangkat lunak ini dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia yang menarik, mudah dalam pembuatannya dan penggunaannya serta relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk tempat penyimpanan data.

e. Usaha dan Pesawat Sederhana

Usaha adalah besarnya energi/gaya yang digunakan untuk memindahkan suatu benda. Sedangkan pesawat sederhana adalah alat yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Materi Usaha dan Pesawat Sederhana yang ada pada silabus yaitu menjelaskan definisi kerja atau usaha pada pesawat sederhana, jenis-jenis pesawat sederhana, dan pesawat sederhana pada otot manusia. Selain itu, siswa juga diharapkan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari serta dapat merencanakan dan melakukan percobaan dalam pemanfaatan prinsip pesawat sederhana. Siswa juga diharapkan dapat menyajikan hasil penyelidikan atau

penyelesaian masalah tentang manfaat penggunaan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi ini berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam skripsi ini. Adapun sistematika pembahasan skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian ini memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang, dan singkatan daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.

2. Bagian Inti

Bagian inti terdiri dari BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan tentang konteks penelitian yang menjadi latar belakang peneliti melakukan kegiatan penelitian tentang “Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTsN 8 Blitar”

b. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini dijelaskan tentang kajian-kajian teori mengenai fokus penelitian yang digunakan sebagai dasar penelitian, selain itu juga terdapat kerangka berpikir dan penelitian terdahulu.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada bab III langkah-langkah penelitian, metode penelitian tahap I, dan metode penelitian tahap II. Pada metode penelitian tahap I terdiri dari penentuan jenis dan desain penelitian, populasi sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, perencanaan desain produk dan validasi produk. Pada metode penelitian tahap II yaitu model rancangan desain eksperimen untuk menguji, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab IV berisi desain awal produk, hasil pengujian pertama, revisi produk I, hasil pengujian tahap kedua, revisi produk II, dan pembahasan produk.

e. BAB V Penutup

Pada bab V berisi kesimpulan dan saran atas penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdapat daftar rujukan, lampiran-lampiran dan biodata penulis.