

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah suatu proses panjang serta berkepanjangan digunakan untuk mentransformasi siswa jadi manusia yang cocok dengan tujuan di ciptakannya, ialah berguna untuk dirinya, untuk sesama, untuk alam semesta, serta segenap isi peradabannya. Secara umum pendidikan di Indonesia untuk memberikan sesuatu peranan yang sangat berarti buat menjamin kelangsungan hidup Negeri serta Bangsa. Pendidikan ialah peranan yang sangat berarti buat meningkatkan sumberdaya manusia (SDM) dalam menjamin sesuatu kemajuan sesuatu bangsa serta negeri. Pendidikan juga sangat berarti untuk manusia sebab untuk melaksanakan hidup di masyarakat ataupun di negara.<sup>1</sup>

Berdasarkan Undang- Undang RI tahun 2003 “pendidikan ialah usaha sadar yang terencana digunakan untuk mewujudkan suasana aktivitas belajar serta proses pembelajaran supaya siswa bisa secara aktif dalam meningkatkan kemampuan pada dirinya agar mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa serta negeri”.<sup>2</sup> Sehingga Pendidikan ialah suatu usaha manusia agar meningkatkan pengetahuan. Pendidikan ialah suatu aktivitas serta usaha manusia agar meningkatkan suatu kepribadiannya dengan metode melatih kemampuan pribadinya yakni rohani (pikir, karya, cipta serta budi nurani) serta jasmani (panca indera serta kemampuan)

---

<sup>1</sup> Siti Suprihatin, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro. Vol. 3 No. 1 (juli 2015), h. 73.

<sup>2</sup> Sekretaris Negara Republik Indonesia and Bambang, *Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301, Jakarta.

Dalam surah al-Mujadalah 8: 11 menjelaskan tentang orang-orang yang berilmu:

حُوا يَفْسَحُ يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَدُوا  
كُمُ وَالَّذِينَ اللَّهُ لَكُمْ طَّ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ  
وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۖ أَوْثُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.<sup>3</sup>

Maksud ayat di atas ialah ilmu yang dipelajari tidak cuma ilmu agama saja, namun juga yang menampilkan kalau ilmu itu harus menciptakan rasa khawatir serta kagum pada Allah SWT. Sebagai seorang guru dituntut untuk mengarahkan peserta didik agar kearah yang lebih baik. Salah satunya guru bisa menggunakan media sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran.

Berbagai macam cara dilakukan dalam aspek pendidikan dicoba untuk meningkatkan mutu serta kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan berbagai metode dalam pengembangan kurikulum serta inovasi pendidikan. Untuk meningkatkan mutu proses pendidikan guru dituntut membuat pendidikan jadi lebih inovatif bisa mendesak siswa untuk belajar secara maksimal baik disaat belajar mandiri ataupun disaat belajar di dalam kelas.

Berdasarkan kurikulum 2013 dimana siswa diharapkan untuk lebih memperbanyak kajian ilmunya melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Pada pendekatan saintifik siswa melaksanakan

<sup>3</sup> Q.S al-Mujadalah, Surah 58 Ayat 11.

bermacam eksperimen pembelajaran melalui arahan serta bimbingan dari guru. Lewat eksperimen yang sudah dicoba siswa bisa menciptakan teori.<sup>4</sup> Permendikbud Nomor. 69 tahun 2013, menyatakan kurikulum 2013 bertujuan supaya mempersiapkan manusia Indonesia untuk mempunyai keahlian hidup menjadi individu serta masyarakat negeri yang beriman, produktif, inovatif serta afektif secara sanggup untuk berkontribusi pada kehidupan warga, berbangsa, bernegara serta peradaban dunia.<sup>5</sup> hal ini dimaksudkan agar pengetahuan siswa di Indonesia mempelajari sesuatu materi yang dapat tersusun secara utuh dari berbagai sisi disiplin ilmu.

Supaya mencapai sebuah pembelajaran yang berkualitas di Sekolah Dasar tidak hanya berdasarkan teori serta kurikulum saja, namun serta menyangkut elemen- elemen yang wajib di perhatikan di dalamnya. Pertama ialah ketersediaan tenaga pendidik yang bermutu dalam mengondisikan pembelajaran yang berlangsung dengan baik. Kedua ialah kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran yang di berikan oleh guru, serta ketersediaan sarana prasarana digunakan untuk media pembelajaran agar mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran ialah sesuatu perlengkapan ataupun perantara digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan proses pembelajaran supaya bisa memicu ransangan pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa sehingga proses interaksi komunikasi antara guru serta siswa bisa berlangsung secara baik.<sup>6</sup> Media pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar pasti wajib bersifat menarik serta lucu sebab anak Sekolah Dasar masih suka bermain. Oleh sebab itu media yang digunakan wajib yang efisien sehingga materi pelajaran yang di sampaikan bisa diterima dengan baik oleh siswa.

---

<sup>4</sup> Ibnu Hajar, *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*, (Yogyakarta: Diva Press, 2019), 20.

<sup>5</sup> Permendikbud, *Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan*, Permendikbud, 2013.

<sup>6</sup> Wiwin Warliah dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*, (Pamekasan: Duta Media, 2018), 1.

Berdasarkan Observasi pertama yang dilakukan di MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo, menemukan masalah dalam pembelajaran Mata pelajaran Matematika. Dimana guru masih menggunakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media, saat kegiatan pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku paket dan sesekali menggunakan media sederhana dari kertas atau gambar, sehingga banyak siswa yang merasa kesulitan dalam menguasai pelajaran Matematika, serta merasa bosan saat mengikuti pembelajaran pelajaran Matematika.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo dengan Ibu Ummi Saifun Nisa' sebagai guru kelas V menyatakan:<sup>8</sup>

Kalau siswa yang mencapai ketuntasan cuma sebagian dari jumlah siswa sebanyak 20 siswa. Siswa kelas V masih menyangka bahwa Matematika sebagai pelajaran yang susah. Masih banyak siswa yang terlihat kurang bersemangat serta asik mengobrol dengan temannya. Mereka tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa cenderung meminta bantuan dari temannya untuk menyelesaikan tugasnya.

Observasi kedua yang dilakukan di MI Azharyah Tegalrejo, menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran Matematika tidak adanya penerapan media pembelajaran yang digunakan, dimana guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku paket untuk menerangkan materi Matematika. Dimana kesulitan yang dialami guru dalam penggunaan media dalam pembelajaran adalah membutuhkan kreativitas dan ketelitian dalam pembuatan media. Sehingga banyak siswa yang merasa bosan saat kegiatan pembelajaran.<sup>9</sup>

Berdasarkan dari hasil observasi dari kedua sekolah yaitu MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo dan MI Azharyah Tegalrejo dapat disimpulkan bahwa problematika dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika sama

---

<sup>7</sup> MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo, *Observasi*, Tuban, 19 Oktober 2020.

<sup>8</sup> Umami Saifun Nisa', *Wawancara Guru Kelas*, Tuban 19 Oktober 2020.

<sup>9</sup> MI Azharyah Tegalrejo, *Observasi*, Tuban 20 Oktober 2020.

yakni terletak pada kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran Matematika, dimana dalam pembelajaran Matematika hanya menggunakan media papan tulis, gambar – gambar seadanya, dan buku paket. Namun terlebih pada MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo, guru masih menggunakan media sederhana dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan pelajaran Matematika, belum menggunakan media yang dapat mendukung pembelajaran sesuai dengan kurikulum 2013, kurangnya penggunaan media dapat mengakibatkan siswa kurang tertarik dan merasa bosan dengan materi yang sedang disampaikan oleh guru yang mengakibatkan pembelajaran menjadi tidak bervariasi dan cenderung monoton. Diharapkan dengan adanya media yang akan dikembangkan oleh peneliti dapat membantu problematika pembelajaran Matematika.

Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media *powtoon*, dilakukan oleh Elly Anjarsari dkk, berjudul Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pendidikan Matematika buat Siswa Sekolah Dasar, menyatakan kalau media audiovisual Powtoon ini dikatakan valid dengan hasil dari evaluasi penilaian dari para ahli yang mahir di tiap bidangnya, dengan nilai kelayakan digunakan sebagai media pembelajaran sebab dari validasi materi mendapatkan nilai 3,53, dari ahli media mendapatkan nilai 3,28, tampilan mendapatkan nilai 3,5, serta kualitas teknis serta keefektifan program mendapatkan nilai 3,5. Dimana siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta lebih menguasai materi yang disampaikan oleh guru.<sup>10</sup>

Penelitian kedua yang berkaitan dengan media *powtoon*, yang dilakukan oleh Novita Dwi Lestari, yang berjudul Pengembangan Media Pendidikan Berbasis Audio Visual Memakai Powtoon buat Pendidikan Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar, bahwa media *powtoon* layak digunakan

---

<sup>10</sup> Elly Anjar Sari, dkk, *Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika Vol.5 No.2 2020.

sebab pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual memakai powtoon mempunyai mutu “Sangat Baik” dengan tingkatan pencapaian 97%. Penilaian pemakaian mendapatkan nilai dari guru 96% serta dari siswa 98%. Dimana Siswa lebih berantusias pada saat ditampilkan media audio visual memakai powtoon dibanding dengan pembelajara yang hanya menggunakan metode ceramah.<sup>11</sup> *Ketiga* penelitian yang dilakukan oleh Bastiar Ismail Adkhar, yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool Unnes, juga menyatakan bahaw media video animasi pembelajaran berbasis powtoon layak digunakan sebab dari segi pengukuran keefektivan, yang dibagi menjadi 3 aspek ialah aspek media yang menggapai persentase 93, 33%, setelah itu aspek tampilan serta hasil produk yang menggapai persentase 82% serta keefektifan menggapai presentase 82, 22%. Dimana siswa jadi tertarik serta bisa menguasai materi yang disampaikan oleh guru lewat media video animasi berbasis powtoon yang didesain secara lucu.<sup>12</sup>

Media pembelajaran Powtoon ialah video animasi kartun yang bisa diisi oleh materi pelajaran serta bisa dijadikan sebagai media pembelajaran buat sekolah dasar sebab sifatnya yang menarik serta terkesan lucu serta sesuai buat anak Sekolah Dasar.

*Powtoon* ialah program aplikasi berbasis *online* yang terdapat di internet yang berperan sebagai aplikasi pembuatan video yang unik, serta menarik buat presentasi ataupun media pembelajaran. Kelebihan yang dari Powtoon ialah mudah digunakan sebab hasil akhir berbentuk video, serta kemudahan dalam membuat animasi yang bisa menarik perhatian siswa Sekolah Dasar. Banyak opsi animasi terdapat di aplikasi Powtoon sehingga

---

<sup>11</sup> Novita Dwi Lestari, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar*, Artikel Skripsi 2018, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.

<sup>12</sup> Bastiar Ismail Adkhar, *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labschool Unnes*, Artikel Skripsi 2016, Universitas Negeri Semarang.

tidak butuh lagi membuat animasi secara manual serta kelengkapan animasi yang bisa mendukung pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik serta lucu.<sup>13</sup>

Mata pelajaran Matematika ialah salah satu materi yang diajarkan di Sekolah Dasar. Salah satu materi pada Matematika ialah tentang Jarak, waktu, serta kecepatan. Jarak, waktu, serta kecepatan merupakan salah satu materi Matematika yang diajarkan di kelas V Sekolah Dasar. Menurut Mangelep & Disnawati materi jarak, waktu, serta kecepatan merupakan salah satu materi yang menarik. Sebab secara tidak langsung, siswa sudah melaksanakan kegiatan tiap hari berhubungan langsung dengan jarak, waktu, serta kecepatan.<sup>14</sup>

Salah satu media yang tepat digunakan dalam materi jarak, waktu, dan kecepatan adalah menggunakan media pembelajaran powtoon. Pada materi jarak, waktu, dan kecepatan membutuhkan pemahaman dan gambaran yang konkret kepada siswa, agar siswa dapat membandingkan dua besaran yang berbeda (kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, debit sebagai perbandingan volume dengan waktu). Karena dalam tampilan powtoon siswa bisa melihat video animasi yang menjelaskan cara menentukan jarak, waktu dan kecepatan.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran Powtoon untuk mendukung proses aktivitas belajar mengajar yang terdapat di MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo. Media pembelajaran Powtoon ini dapat digunakan pada pembelajaran di MI tersebut sebab ada sarana serta prasarana yang mendukung seperti LCD, komputer ataupun laptop dan kemudahan untuk guru dalam mengoperasikan media pembelajaran *powtoon*.

---

<sup>13</sup> Bastiar Ismail Adkhar, 'Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pembelajaran Pengetahuan Alam Di SD Labshcool Unnes', *Artikel Skripsi* 2016, Universitas Negeri Semarang

<sup>14</sup> Rahmawati, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pada Muatan Pelajaran Matematika Tentang Jarak, Waktu. Dan Kecepatan," *Jurnal Skripsi* (2018).

Berdasarkan uraian permasalahan yang terjadi, maka peneliti perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *powtoon* pada Mata pelajaran Matematika, media tersebut diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari Mata pelajaran Matematika tanpa merasa monoton dan membosankan. Peneliti melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Pada Mata pelajaran Matematika di Kelas V MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *powtoon* pada Mata pelajaran Matematika di kelas V MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo?
2. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran *powtoon* pada Mata pelajaran Matematika di kelas V MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran *powtoon* untuk peserta didik pada Mata pelajaran Matematika di kelas V MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo.
2. Mengetahui kemenarikan media pembelajaran *powtoon* pada Mata pelajaran Matematika di kelas V MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo.

## **D. Manfaat Pengembangan**

Manfaat Penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata pelajaran Matematika di Kelas V MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo” adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini ialah memberikan kontribusi dalam hal pengembangan pengetahuan sebagai upaya dalam meningkatkan keberhasilan Pendidikan yang didukung dengan adanya media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Memberikan pengalaman baru untuk siswa saat pembelajaran Matematika menggunakan media pembelajaran *powtoon*, agar lebih mudah memahami pembelajaran secara ringkas dan punya rasa ingin tau yang tinggi.

b. Guru

Sebagai media alternatif yang bisa di gunakan oleh guru dalam pembelajaran Matematika supaya lebih inovatif dan kreatif saat menggunakan media *powtoon*, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

c. Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan alternatif yang baik untuk meningkatkan kualitas sekolah melalui pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* yang di desain menarik.

d. Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan serta keterampilan dalam membuat media yang lebih kreatif dan inovatif pada pembelajaran Matematika, serta sebagai rujukan untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan materi tersebut.

**E. Spesifikasi Produk**

Spesifik produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini yaitu media *Powtoon*. Diantaranya:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Powtoon* Matematika.
2. Media pembelajaran *Powtoon* merupakan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai cara yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif.
3. Media yang dikembangkan sesuai dengan KI dan KD pada materi jarak, waktu, dan kecepatan.
4. Media yang dikembangkan ialah video animasi kartun yang dapat di isi oleh materi pelajaran yang bervariasi untuk menarik perhatian peserta didik.
5. Tampilan media *powtoon* terdiri dari:
  - a. Terdapat gambar karakter seorang wanita yang ada didalam video media *powtoon* yang menceritakan sebagai guru.
  - b. Media pembelajaran *powtoon* yang di dalamnya terdapat gambar animasi bus dan mobil yang sedang berjalan digunakan untuk menggambarkan bagaimana cara menentukan jarak, waktu, dan kecepatan.
  - c. Media video *powtoon* ini di dalamnya juga terdapat audio yang digunakan untuk menjelaskan tentang semua materi yang ada di dalam video sehingga mendorong siswa untuk belajar mandiri.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi**

Media pembelajaran *powtoon* pada materi jarak, waktu, dan kecepatan harus menarik, menyenangkan agar mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih mudah di terapkan dan media pembelajaran *powtoon* juga Mudah digunakan sebab hasil akhirnya berbentuk video

yang diisi dengan animasi menarik, serta lucu sehingga bisa menarik minat siswa Sekolah Dasar.

Hal ini sesuai dengan teori belajar behaviorisme menurut Thorndike, dimana teori ini menekankan pada pemberian stimulus dan respon. Pemberian stimulus-stimulus dari guru tersebut akan menimbulkan rangsangan dalam aktivitas belajar seperti pikiran, perasaan, ataupun perihai lain yang bisa ditangkap lewat alat indera. Berbagai bentuk respon siswa salah satunya ialah menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.<sup>15</sup>

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran powtoon ini terbatas pada materi pelajaran Matematika tentang jarak, waktu, dan kecepatan kelas V MI Muhammadiyah 05 Tegalrejo

## G. Definisi Istilah Oprasional

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, dan terarah untuk membuat atau memperbaiki suatu produk yang dapat bermanfaat bagi siswa, sehingga dapat membantu proses belajar siswa.

### 2. Media *Powtoon*

Media Powtoon ialah video animasi kartun yang bisa diisi oleh materi- materi pelajaran serta bisa dijadikan media pendidikan buat sekolah dasar sebab sifatnya yang menarik serta terkesan lucu serta sesuai buat anak Sekolah Dasar.

### 3. Matematika

Matematika ialah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan penalaran yang logik dalam statment yang dilengkapi fakta serta lewat aktivitas penelusuran yang membutuhkan imajinasi, intuisi serta

---

<sup>15</sup> Molli Wahyuni and Nini Ariyani, *Teori Belajar Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran* (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), 7.

temuan bagaikan aktivitas pemecahan permasalahan serta perlengkapan komunikasi.

4. Materi Jarak, Waktu, dan Kecepatan

Jarak merupakan suatu yang menunjukkan seberapa jauh posisi objek dengan objek lainnya. Waktu merupakan suatu rangkaian berapa lama berlangsungnya suatu kejadian. Sedangkan kecepatan merupakan seberapa cepat benda tersebut berpindah.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian pokok atau isi, dan bagian akhir. Adapun sistematikanya adalah:

1. Bagian awal meliputi: sampul luar, sampul dalam, persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, daftar isi.
2. Bagian isi meliputi lima bab yang masing-masing bab terdapat beberapa sub bab yang terkait diantaranya adalah:
  - a. Bab I pendahuluan, dalam bab I berisi tentang (A) latar belakang (B) rumusan masalah (C) tujuan penelitian (D) manfaat penelitian (E) spesifikasi produk (F) asumsi dan keterbatasan pengembangan (G) definisi istilah operasional (H) sistematika pembahasan.
  - b. Bab II landasan teori, dalam bab II berisi tentang (A) media pembelajaran (B) powtoon (C) pembelajaran Matematika (D) materi jarak, waktu, dan kecepatan (E) kajian Pustaka (F) kerangka konseptual.
  - c. Bab III metode penelitian, pada bab ini memuat tentang (A) model penelitian dan pengembangan (B) prosedur penelitian dan pengembangan (C) uji coba produk (D) instrumen pengumpulan data (E) teknik analisis data.
  - d. Bab IV Hasil dan Pembahasan, dalam bab IV memuat tentang (A) data hasil pengembangan (B) analisis dan pembahasan pengembangan media powtoon pada pembelajaran Matematika

- (C) hasil pengembangan media powtoon pada pembelajaran Matematika.
- e. Bab V penutup, dalam bab V berisi tentang (A) kesimpulan (B) saran bagi pihak tertentu yang terkait dengan penelitian ini.
3. Bagian Akhir meliputi: bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.