

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	6
1.4 Perumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Konsep Pengembangan Video Tutorial Karakter <i>Iron Man</i> .....	8
2.1.1 Pengembangan Video Model Andi Prastowo .....	10
2.1.2 Pengembangan Video Model Arif dan Napitupulu .....	11
2.1.3 Pengembangan Video Model Luther .....	13
2.2 Konsep Video Tutorial Yang Dikembangkan .....	14
2.2.1 Media Pembelajaran .....	17
2.2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran .....	17
2.2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran .....	18
2.2.1.3. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	20
2.2.2 Video .....	22
2.2.2.1. Definisi Video .....	22
2.2.2.2. Penyajian Video .....	23
2.2.2.2.1. Video Analog .....	23
2.2.2.2.2. Video Digital .....	24
2.2.2.3. Kompresi Video .....	25
2.2.2.4. Manfaat Program Video dalam Pembelajaran .....	27
2.2.2.5. Keterbatasan Program Video dalam Pembelajaran .....	28
2.2.3 Video Tutorial .....	29
2.2.3.1. Definisi Video Tutorial .....	29
2.2.4 Animasi .....	31
2.2.4.1. Pengertian Animasi .....	31
2.2.4.2. Perkembangan Animasi .....	32
2.2.4.3. Bentuk Animasi .....	33
2.2.4.4. Jenis Animasi .....	33
2.2.4.5. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) Animasi .....	35
2.2.4.6. Animasi 3 Dimensi .....	36

2.2.5 Perangkat Lunak <i>Blender</i> .....	36
2.2.6 Ekstrakurikuler Desain Grafis.....	38
2.2.7 Materi <i>Modelling</i> (Pemodelan) 3 Dimensi .....	40
2.2.7.1. Pengertian Materi Pembelajaran .....	40
2.2.7.2. Pengertian <i>Modelling</i> 3 Dimensi .....	41
2.3 Kerangka Teoritik.....	43
2.4 Rancangan Produk.....	44
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
3.2 Metode Pengembangan Video Tutorial Karakter <i>Iron Man</i> .....	47
3.2.1 Tujuan Pengembangan .....	47
3.2.2 Metode Pengembangan.....	47
3.2.3 Sasaran Media Pembelajaran <i>Modelling</i> objek 3 dimensi.....	48
3.2.4 Instrumen Penelitian.....	49
3.2.4.1. Instrumen Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli .....	51
3.2.4.2. Instrumen Angket Siswa.....	53
3.3 Prosedur Pengembangan.....	55
3.3.1 Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi .....	55
3.3.2 Tahap Perencanaan .....	56
3.3.3 Tahap Desain Produk .....	57
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	62
3.5 Teknik Analisis Data.....	64
3.5.1 Analisis Data Hasil Angket Ahli .....	64
3.5.2 Analisis Data Hasil Angket Siswa.....	64
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
4.1 Hasil Pengembangan Produk .....	66
4.1.1 Tahap Konsep.....	66
4.1.2 Tahap Pengembangan Video Tutorial.....	67
4.1.2.1. Pembuatan Judul Video Tutorial .....	68
4.1.2.2. Pembuatan Sinopsis Video Tutorial .....	68
4.1.2.3. Penulisan Naskah Video Tutorial .....	68
4.1.2.4. Perekaman Gambar Video Tutorial.....	68
4.1.2.5. Proses <i>Editing</i> Video Tutorial.....	68
4.1.2.6. Proses <i>Rendering</i> Video Tutorial .....	70
4.1.2.7. Uji Ahli .....	73
4.1.3 Distribusi Video Tutorial.....	73
4.2 Kelayakan Produk.....	73
4.2.1 Hasil Uji Kelayakan Menurut Ahli Materi.....	73
4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Menurut Ahli Media .....	75
4.3 Efektifitas Produk.....	76
4.3.1 Hasil Evaluasi Formatif Siswa.....	77
4.3.2 Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	77
4.4 Pembahasan .....	80
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan.....	84

5.2 Implikasi .....	85
5.3 Saran.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>151</b>