

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pertama skripsi berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang

Sudah hampir lebih dari dua tahun lamanya pandemi Covid-19 terjadi di Indonesia. Pandemi ini awalnya muncul di Kota Wuhan, Cina pada akhir tahun 2019. Selanjutnya mulai masuk di Indonesia dan dinyatakan sebagai wabah nasional pada hari Rabu, 11 Maret 2020. Pandemi ini mempengaruhi berbagai bidang kehidupan, mulai dari bidang ekonomi, sosial, transportasi dan tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Menyikapi hal ini, agar dapat mencegah penyebaran Covid-19, dunia pendidikan melakukan penyesuaian dengan dengan melaksanakan pembelajaran daring (Yudiawan, 2020). Penerapan pembelajaran daring ini sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (covid-19). Pelaksanaan pembelajaran daring ini dilaksanakan pada semua tingkatan pendidikan mulai dari PAUD hingga tingkat perguruan tinggi. Dengan menerapkan pembelajaran daring ini diharapkan peserta didik dan mahasiswa dapat belajar dimana saja tanpa harus masuk kelas bersama dengan guru atau dosen.

Keterbatasan ruang dan jarak selama pembelajaran daring dapat diatasi dengan bantuan dari teknologi informasi dan komunikasi (TIK), baik berupa perangkat keras (*hardware*) dan juga memanfaatkan perangkat lunak (*software*), dengan menggunakan media tersebut peserta didik dan guru dapat berkomunikasi dan melaksanakan pembelajaran. Sebagaimana yang diperkuat oleh pernyataan Syarifudin (2020) bahwa pembelajaran ideal pada masa pembelajaran daring bisa terlaksana apabila guru dapat menyajikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tetap menjadikan peserta didik turut berperan aktif dalam pembelajaran, guru juga harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai agar dapat memudahkan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu kreatifitas dan inovasi guru dalam pembelajaran daring

memiliki peranan yang amat penting dalam terlaksananya pembelajaran daring. Sehingga dengan tetap memperhatikan konsep-konsep tersebut perubahan pembelajaran dari pembelajaran luring menjadi daring pada masa pandemi Covid-19 bukanlah menjadi sebuah masalah yang mesti ditakutkan.

Akan tetapi realita dilapangan berbeda, lembaga pendidikan, guru, dan peserta didik ternyata masih belum siap dalam perubahan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 ini. Terdapat banyak kendala yang dihadapi, yaitu dalam hal pemahaman materi pembelajaran serta kesulitan dalam akses teknologi karena susahny mendapatkan konektivitas internet yang baik (Fajriyah dan Itaqullah, 2021). Selain itu Atsani (2020) menambahkan terdapat kendala lainnya yaitu tidak semua orang tua atau wali peserta didik dan peserta didik itu sendiri, terampil dalam menggunakan gawai, banyak juga peserta didik yang berasal dari keluarga dengan kondisi ekonomi yang pas-pasan sehingga tidak mampu dalam membeli kuota internet secara terus menerus dan bahkan ada juga peserta didik yang tidak memiliki ponsel pintar (*smartphone*). Dengan beberapa kendala yang dialami dalam pembelajaran daring tersebut maka akan sulit dalam mencapai tujuan dari pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan tidak kondusif, efektif dan efisien. Hal tersebut sejalan dengan sebuah studi yang dilakukan oleh Utami, S. & Utami, P. (2020) ditemukan bahwa pada masa pandemi dalam proses pembelajaran peserta didik kurang berpartisipasi aktif dan banyak peserta didik yang mendapatkan nilai hasil belajar di bawah KKM (kriteria ketuntasan minimal). Argumen tersebut diperkuat oleh riset yang dilakukan oleh Ula dkk. (2021) ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami penurunan dalam hasil belajar mereka, permasalahan tersebut disebabkan karena kurangnya pemahaman terhadap materi, terkendala sinyal serta kejenuhan selama pembelajaran daring. Jika permasalahan tersebut dibiarkan maka kualitas pembelajaran yang dilaksanakan selama masa pandemi akan terus mengalami kemunduran.

Permasalahan kuota internet dalam menunjang pembelajaran daring akhirnya bisa teratasi, karena mulai bulan agustus 2020 pemerintah memberikan kuota gratis setiap bulannya kepada peserta didik. Setiap sekolah diwajibkan mendata nomor

Teguh Putra Socrates, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

telepon genggam peserta didik sesuai dengan jenis providernya masing-masing. Penyaluran bantuan kuota data internet ini diatur oleh Perpres Kemendikbud 14 Tahun 2020 tentang Juknis Bantuan Kuota Data Internet Tahun 2020. Berdasarkan Perpres Kemendikbud tersebut bukan hanya peserta didik yang mendapatkan bantuan kuota data, namun juga diberikan kepada guru, mahasiswa, serta dosen. Periode pemberian kuota tersebut diberikan hingga akhir tahun 2021. Selanjutnya seiring berjalannya waktu, sejak telah ditemukannya vaksin Covid-19 dan vaksin tersebut mulai masuk ke Indonesia pada akhir tahun 2020, maka kasus positif Covid-19 sudah banyak mengalami penurunan.

Rendahnya kasus Covid-19 membuat situasi dinilai sudah cukup aman. merujuk dari keputusan SKB 4 menteri maka sudah mulai bisa dilaksanakannya pembelajaran tatap muka secara luring. Pengaturan pelaksanaan pembelajaran tatap muka ini terdapat dalam Surat Edaran No 4 Tahun 2021 Tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Tatap Muka (PTM) Terbatas Tahun Akademik 2021/2022 yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi. Pembelajaran tatap muka ini dilakukan dengan tetap memperhatikan dan menjaga protokol kesehatan dengan ketat. Salah satu aturan dalam PTM terbatas tersebut yaitu kelas secara maksimal hanya boleh diisi sebanyak 50% dari total semua peserta didik dalam satu kelas. Maka daripada itu diterapkanlah model pembelajaran secara *blended learning*. Berdasarkan pengertiannya sendiri *blended learning* merupakan konsep pembelajaran yang memadukan pembelajaran daring (*online*) dengan luring/tatap muka (*offline*) (Kutsiyah, 2021). Pelaksanaan *blended learning* ini awalnya diharapkan dapat menjawab segala permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran daring sebelumnya. Berdasarkan temuan studi yang dilakukan oleh Abroto, Maemonah, dan Ayu (2021) menyatakan benar bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya pembelajaran *blended learning*.

Pembelajaran *blended learning* berdasarkan studi yang telah dilakukan cukup mampu mengatasi permasalahan pembelajaran daring. Namun, setelah melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai salah seorang guru IPS di SMP X di

Teguh Putra Socrates, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

Cikarang Selatan, wawancara ini dilaksanakan pada awal bulan November, beliau mengungkapkan meski telah dilaksanakannya pembelajaran IPS secara *blended learning* tetapi tidak terlalu membawa pengaruh signifikan terhadap naiknya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, karena masalah rendahnya hasil belajar IPS sudah dialami bahkan sejak sebelum masa pandemi Covid-19 terjadi. Guru tersebut juga mengatakan bahwa penerapan pembelajaran *blended learning* memang mampu mengatasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran daring sebelumnya. Namun, kendalanya beliau masih merasa kesulitan menyajikan materi IPS yang cukup banyak dengan mengemasnya menjadi menarik yang mudah dipahami oleh peserta didik. Mengingat, karena selama pembelajaran daring dan penerapan model pembelajaran *blended learning*, durasi belajar IPS di sekolah juga dibatasi dari jam belajar normal sebelumnya. Beliau juga menuturkan guru dan pendidik yang mengajari mata pembelajaran IPS di sekolah tersebut biasanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dibantu dengan buku teks pembelajaran IPS dan jarang menggunakan perangkat media pembelajaran tambahan.

Untuk lebih memahami masalah yang ada, peneliti juga melakukan observasi di SMP X Cikarang Selatan tersebut, tepatnya di kelas VII yang sedang melaksanakan pembelajaran tatap muka dan mempelajari mata pelajaran IPS hari itu, peneliti melihat peserta didik cenderung kurang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, hanya beberapa peserta didik saja yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru IPS di kelas tersebut. Selain itu, berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran IPS, peneliti juga menemukan nilai hasil belajar peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPS yang masih di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata penilaian tengah semester (PTS) ganjil tahun 2021-2022 yang terbilang masih jauh dibawah standar KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu dengan nilai 70. Berikut ini daftar hasil perolehan nilai PTS semester ganjil kelas VII tahun ajaran 2021-2022 pada mata pelajaran IPS.

Tabel 1. 1 Nilai Rata-Rata Penilaian Tengah Semester Mata Pelajaran IPS Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021-2022

No	Kelas	Nilai Rata-Rata Penilaian Tengah Semester Mata Pelajaran IPS Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021-2022
1	VII 1	53,06
2	VII 2	58,49
3	VII 3	58,53
4	VII 4	55,56
5	VII 5	55,21
6	VII 6	55,06
7	VII 7	53,72
8	VII 8	60
9	VII 9	51,84
10	VII 10	58,91
11	VII 11	48,21

(Sumber: Guru IPS SMPN X Cikarang Selatan)

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik kelas VII.1 sampai kelas VII.11 masih belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan pihak sekolah. Oleh karena hal itu, sangat dibutuhkan perlakuan dan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang selama ini dilakukan agar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajarn IPS. Sehingga peserta didik dapat memperoleh nilai kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan.

Menurut hasil diskusi peneliti dengan guru IPS kelas VII, rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan karena peserta didik kesulitan memahami materi yang diajarkan, kurangnya partisipasi aktif peserta didik, sehingga kurang maksimal dalam menyerap informasi yang didapatkan. Salah satu upaya yang dapat mengatasi kesulitan memahami materi pembelajaran adalah dengan cara memaksimalkan penggunaan media pembelajaran. Mengingat sebagian besar guru IPS di sekolah tersebut dalam mengajar biasanya menggunakan metode ceramah dengan bantuan buku teks IPS saja. Apalagi peserta didik SMP saat ini termasuk dalam generasi Z,

Teguh Putra Socrates, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

Andarwati (2019) mengatakan generasi ini lebih cenderung menyukai hal-hal yang bersifat praktis dan menyenangkan. Maka dari pada itu dalam pembelajaran dibutuhkan kombinasi metode dan media pembelajaran yang tepat, agar pembelajaran dapat lebih menarik dan tidak berjalan monoton. Ditambah lagi stigma yang melekat erat pada mata pelajaran IPS sebagai pembelajaran yang membosankan dan penuh hafalan. Yafie dan Utama (2019) juga menyebutkan penggunaan metode ceramah yang sering digunakan oleh para guru tergolong metode pembelajaran tradisional karena sejak dahulu telah dipakai dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan dan pembaharuan dalam metode pembelajaran yang dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Sehingga perkembangan dunia pendidikan akan semakin baik karena memperhatikan kebutuhan peserta didik dengan mengikuti perkembangan zaman.

Penggunaan media dalam pembelajaran juga sangat penting untuk diperhatikan karena menurut Ali dalam (Supriyono, 2019) terdapat beberapa komponen-komponen penting dalam pembelajaran, seperti: tujuan, bahan/materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran. Komponen-komponen tersebut sangat penting dan saling berhubungan. Jika salah satu dari komponen tersebut diabaikan maka akan sulit mencapai tujuan dalam pembelajaran. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran juga memiliki peranan yang penting untuk menarik minat belajar peserta didik (Tobamba, Siswono, & Khaerudin, 2019). Peserta didik yang memiliki minat belajar yang baik tentunya juga akan memudahkan ia dalam memahami materi pembelajaran, sehingga dengan hal tersebut dalam memberikan pengaruh yang baik pula terhadap hasil belajar.

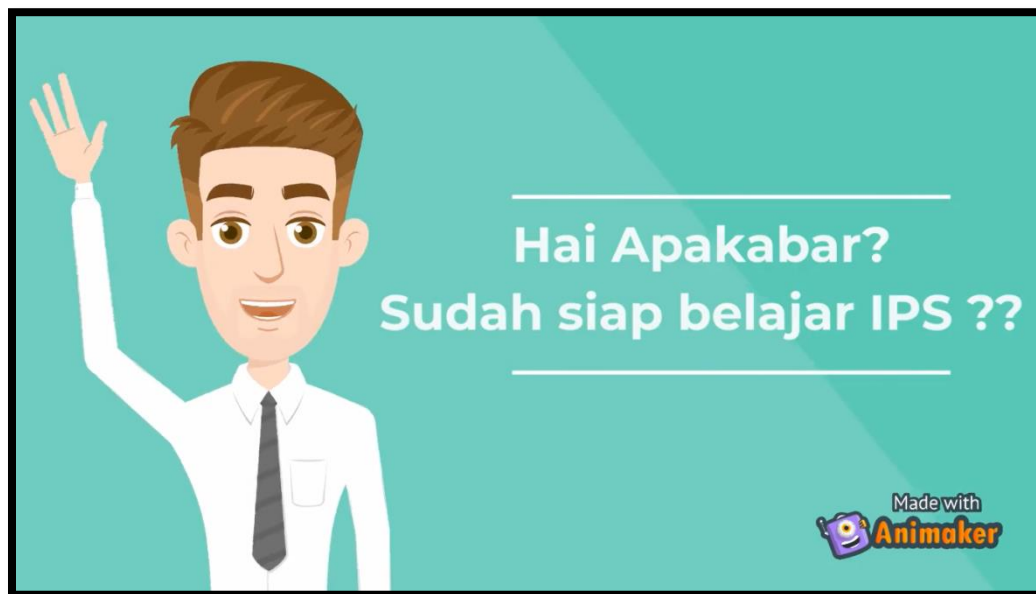
Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tadi, peneliti mencoba memberikan alternatif solusi, dengan cara membuat sebuah media pembelajaran berbasis digital yang lebih menarik dan modern dengan menggunakan perangkat lunak. Perangkat lunak yang digunakan itu adalah aplikasi *animaker*. Aplikasi berbasis *website* ini bisa diakses melalui situs www.animaker.com, dapat digunakan sebagai alat bantu menjelaskan materi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS. Menurut Maheswari dan Pramudiani

Teguh Putra Socrates, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

(2021) *animaker* memiliki peran dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap isi atau materi pembelajaran. Peserta didik akan mendapatkan pengalaman langsung melalui media *audio visual*, karena kebanyakan pembelajaran IPS memerlukan media yang kreatif dan menyenangkan, agar peserta didik bisa merasakan pembelajaran sesuai dengan lingkungan sekitar dan dirinya agar nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. *Animaker* sendiri merupakan salah satu aplikasi berbasis web yang berfungsi dalam membuat video animasi, yang nantinya video tersebut dapat dimanfaatkan menjadi media video pembelajaran. Video animasi merupakan gambar yang berasal dari kumpulan objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai dengan alur yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu (Sakdiah, 2022). Sehingga dengan menggunakan *animaker*, dapat membantu guru membuat video pembelajaran animasi yang menarik.



Gambar 1. 1 Contoh Tampilan Hasil *Animaker*

Penelitian-penelitian mengenai penggunaan media video pembelajaran telah cukup banyak dilakukan sebelumnya. Suhendra dkk. (2016) melakukan penelitian tentang pengaruh media video pembelajaran terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik, video pembelajaran ini menggunakan aplikasi berbasis powtoon. Berikutnya Fajar (2017) dan Khasanah (2019) melakukan penelitian yang serupa, menggunakan aplikasi pembuatan video powtoon juga, namun hanya

Teguh Putra Socrates, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

mengkaji aspek hasil belajarnya saja. Setelah itu pada tahun 2017 Yulia dan Ervinalisa juga melakukan penelitian dengan menggunakan video pembelajaran berbasis powtoon, namun hanya mengkaji aspek motivasi belajar saja.

Pada tahun lalu, Maheswari & Pramudian (2021) juga melakukan penelitian mengenai video pembelajaran yang berfokus pada aspek motivasi belajar, mereka menggunakan media video pembelajaran berbasis *animaker*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berikutnya Japar dkk. (2021) melakukan riset mengenai penggunaan video pembelajaran dalam meningkatkan kompetensi profesional guru PPKn. Dalam hal ini mereka melihat bahwa video pembelajaran dapat digunakan menjadi media pembelajaran memudahkan guru dalam memberikan penerangan.

Penelitian yang dilakukan saat ini memiliki perbedaan dari penelitian sebelumnya karena video pembelajaran yang akan dibuat menggunakan aplikasi berbasis web *animaker*. Aplikasi tersebut lebih jarang dibahas dibandingkan dengan aplikasi web lain sejenisnya, misalnya seperti powtoon. Kemudian, penelitian ini dilakukan di sekolah pada masa Pandemi Covid-19, khususnya saat pemberlakuan pertemuan tatap muka (PTM) terbatas. Aspek kajian yang akan dibahas mengenai hasil belajar IPS, karena pada saat ini banyak peserta didik yang memiliki nilai hasil belajar IPS di bawah KKM. Mengingat hasil belajar merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran, karena hasil belajar memberikan gambaran pencapaian peserta didik dalam suatu mata pelajaran dan keberhasilan guru dalam mengajari mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disadari pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, yang diharapkan dengan menggunakan media ini dapat membawa dampak baik terhadap hasil belajar, untuk itulah maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis *Animaker* Terhadap Hasil Belajar IPS kelas VII di SMP Negeri 1 Cikarang Selatan”.

1.2 Batasan Masalah

Pada penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada pengaruh penggunaan video pembelajaran berbasis *animaker* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Variabel yang diukur yaitu hasil belajar ranah kognitif (pemahaman) sebelum dan setelah menggunakan media video pembelajaran berbasis *animaker* dalam proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis *Animaker* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VII di SMPN 1 Cikarang Selatan?”. Selanjutnya rumusan masalah tersebut akan dijabarkan dengan rumusan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran berbasis *animaker* di kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* di kelas kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang menggunakan video pembelajaran berbasis *animaker* dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah mendapat perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis *animaker* di kelas eksperimen.
2. Mendeskripsikan perbedaan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media *microsoft power point* pada kelas kontrol.
3. Menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik sesudah pemberian *treatment* antara kelas eksperimen yang menggunakan media video

Teguh Putra Socrates, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

pembelajaran berbasis *animaker* di kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan media *powerpoint*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak di dunia pendidikan secara khusus dan masyarakat secara umum, adapun beberapa manfaat dalam teoritis, kebijakan, praktis serta segi isu dan aksi sosial yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dapat memberikan dampak positif memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai penggunaan media video pembelajaran berbasis *animaker* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Cikarang Selatan.

2. Manfaat Kebijakan

Memberikan petunjuk dan gambaran kebijakan dalam mengembangkan media pembelajaran IPS yang lebih kreatif dan inovatif serta sesuai dengan perkembangan teknologi.

3. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi IPS dengan lebih mudah.
- b. Bagi Pihak Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan wawasan mengenai media pembelajaran, dan dapat meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan di sekolah yang mengarah pada ranah hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan lebih serta informasi mengenai media video pembelajaran berbasis *animaker* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Manfaat pada isu dan aksi sosial

Menyajikan informasi kepada publik khususnya bagi lembaga pendidikan formal dan non formal, berkenaan tentang media video pembelajaran berbasis animaker yang dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran IPS

Teguh Putra Socrates, 2022

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER TERHADAP HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 1 CIKARANG SELATAN (STUDI QUASI EKSPERIMEN KELAS VII. 3 DAN VII 4 DI SMP N 1 CIKARANG SELATAN)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu perpustakaan.upi.edu

dengan mudah, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran tersebut.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Bagian ini berisikan rincian dan urutan dalam penulisan skripsi setiap bab. Berikut struktur organisasi skripsi dalam penulisan skripsi ini.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah penelitian yang meliputi masalah media pembelajaran, khususnya berkaitan dengan hasil belajar dalam mata pelajaran IPS. Selain latar belakang juga berisikan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian

BAB II Kajian Pustaka

Bab dua ini berisikan tentang kajian pustaka yang diambil dari buku ataupun jurnal yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Dalam bab tiga ini terbagi dalam beberapa sub bab yaitu diantaranya: Metode Penelitian; Desain Penelitian; Lokasi dan Partisipan; Populasi dan Sampel Penelitian; Definisi Operasional; Instrumen Penelitian; Prosedur Penelitian, dan Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian

Pada bab empat, berisikan uraian temuan dan pembahasan rumusan terhadap masalah penelitian.

BAB V Simpulan dan Saran

Dalam bab lima, terdapat penarikan kesimpulan penelitian dan saran-saran yang direkomendasikan untuk peneliti selanjutnya atau pihak lain yang berhubungan dengan penelitian ini.